

Visualiseringscenter C har "hjärnkoll" på Kulturnatten!

Pressvisning 24/10 kl. 10.00

Den 26 september är det premiär för tre nya installationer på Visualiseringscenter C. Installationerna är framtagna i nära samarbete med Tekniska museet i Stockholm och visas även i utställningen MegaMind, museets största satsning någonsin! **Med målet att öka barn och ungas intresse för naturvetenskap, teknik och matematik har Visualiseringscenter C och Tekniska museet gemensamt utvecklat koncept för de tre installationerna, Idégenerator, Synapser och Hjärnan. Centret har huvudsakligen svarat för den tekniska utvecklingen och den vetenskapliga relevansen i installationerna, samt involverat såväl utvecklare, producenter och forskare. Samarbetet har gjorts möjligt tack vare 4 miljoner kronor i öronmärkta medel från Knut och Alice Wallenbergs Stiftelse. Gemensamt för de tre installationerna är att de besvarar frågor om hjärnan, och varifrån alla goda idéer kommer.**

Installationen **Idégenerator** tar fasta på besökarnas idéer. Idéerna omvandlas till blomfrön som projiceras på en stor vägg. För att plantera sitt frö måste besökaren blåsa i en mikrofon, vartefter fröet flyger iväg och planteras på en virtuell äng bland andra idéblommor. Besökarnas idéer sparas sedan i en databas som kan bli tillgänglig för framtida forskning.

"Målet har varit att skapa en aktivitet för både barn och vuxna som kommunicerar att alla kan bidra med idéer för att lösa framtidens utmaningar och skapa ett hållbart samhälle", säger Christina Öhman, projektledare på Interactive Institute Swedish ICT:s visualiseringsstudio i Norrköping som arbetat med koncept, design och teknisk utveckling.

De övriga installationerna **Synapser** och **Hjärnan** är kopplade till att förstå vad som händer i en hjärna när den arbetar. På en stor pekskärm kan besökaren utforska en hjärna när den utför olika aktiviteter. Bilden på hjärnan är infångade med en magnetkamera, och informationen har hämtats från många olika hjärnor i flera olika forskningsprojekt. Projektet bygger på visualiseringsforskning från Linköpings Universitet.

Ett annat sätt att visa vad som händer i hjärnan när den arbetar presenteras i installationen **Synapser**. Här kan besökaren kliva rakt in i hjärnan och gå på nervtrådar som rör sig. Med hjälp av fötterna kan besökare sedan, enskilt eller tillsammans, föra ihop två nervtrådar och bilda en synaps. En synaps är en kontaktpunkt mellan en nervcell och en annan cell där signaler färdas, enkelt uttryckt, lärandets minsta enhet. I installationen förmedlas varje synaps med rörelse, ljud och ljus.

- Att vi nu har dessa tre installationer på plats både i Stockholm och Norrköping visar att konsortiet besitter en väldigt hög kompetens inom både gestaltning och teknisk utveckling och är en unik samarbetspartner gentemot andra museer och science center säger Anders Ynnerman, direktör för Visualiseringscenter C och initiativtagare till samarbetet med Tekniska museet.

Marie Wennberg, projektledare vid Tekniska museet i Stockholm instämmer.

- I MegaMind ger vi nästa generation självförtroendet och lusten att tackla de utmaningar vi alla står inför. Och vi är stolta över att ha arbetat tillsammans med en av Sveriges bästa institutioner för visualisering för att nå dit. Det har varit ett givande samarbete och slutresultaten är både innehållsrika och konstnärliga.

De nya installationerna har genererat ett omtag i visualiseringscentrets permanenta utställning och kommer att vara utgångspunkt i tematiska visningar under Kulturnatten på Visualiseringscenter C. För övrigt Kulturnattsprogram se www.visualiseringscenter.se/kulturnatten.

Pressvisning och kontakt

Torsdag den 24 september kl. 10.00.

Anmälan sker till jonathan.klittmark@visualiseringscenter.se.

Fotografering och filmning är tillåtet.

Anders Ynnerman direktör för Visualiseringscenter C inledningstalar.

Katarina Sperling, projektledare från Visualiseringscenter C berättar om samarbetet.

Marie Wennberg, projektledare för MegaMind på Tekniska museet, pratar om den helhet som dessa tre installationer är delar av.

Christina Öhman, projektledare vid Interactive Institute Swedish ICT i Norrköping berättar om den utvecklingen av installationerna.

På plats för intervjuer:

Anders Ynnerman direktör för Visualiseringscenter C, Norrköping Visualisering AB

Marie Wennberg från Tekniska museet, projektledare för MegaMind

Christina Öhman, projektledare, Interactive Institute Swedish ICT

Madeleine Kusoffsky, designer, Interactive Institute, Swedish ICT

Erik Sundén, utvecklare, Linköpings universitet

Om Visualiseringscenter C

Visualiseringscenter C är ett upplevelse- och kunskapscenter – ett publikt Science center med utställningar, en 360° domteater, VR-arena, konferenslokaler, biografslonger, medialabb, forskningslokaler, restaurang och butik. Visualiseringscenter C har som mål att inspirera allmänheten, med fokus på barn och ungdomar, till intresse för naturvetenskap och ny medieteknik. Detta gör man genom att exponera och sprida kunskap om samtida visualiseringsforskning, med utgångspunkt i den forskning av världsklass som bedrivs vid Linköpings universitet, Campus Norrköping. Science centret, som ligger mitt i det unika industrilandskapet i centrala Norrköping, bedrivs av det kommunala bolaget Norrköping Visualisering AB. Bolaget ingår i konsortiebildningen Visualiseringscenter C, som är ett resultat av ett nära samarbete mellan Norrköpings kommun, Linköpings universitet, Norrköping Science Park och Interactive Institute Swedish ICT. Mer om centret på www.visualiseringscenter.se.