

KLPs idékonkurranse



KLPs idékonkurranse

Det er ikke lenge igjen av 2019, noe som betyr at det kun er ett tiår igjen for oss å nå FNs bærekraftsmål. Hva har vi gjort for å oppnå en mer bærekraftig fremtid? Hvilken påvirkning har mennesker for utviklingen? Hvordan skal vi nå FNs bærekraftsmål innen 2030 og håndtere klimakrisen?

Vi ser for oss at øverste etasje av det nye høyhuset BG14B vil være et fremtidsrettet museum hvor man tilegner seg kunnskap om hva det innebærer å leve i en bærekraftig verden. Med utgangspunkt i FNs bærekraftsmål vil museets oppgave være å bevisstgjøre og opplyse befolkningen om noe som ansees som et av vårt tids viktigste og mest utfordrende tema. Tematikken vil omhandle de positive tiltakene som er satt i gang omkring i verden, hva vi kan gjøre ytterligere og konsekvensene av å ikke ta utfordringene på alvor. Med museet ønsker vi å skape engasjement og vise hvordan den enkelte person/innbygger selv kan være med på å nå målene innen 2030.

Etter å ha besøkt Museo do Amanha i Rio de Janeiro, Brasil ble vi inspirert og har i etterkant tenkt at dette er noe Oslo og Norge mangler. Et viktig tema som dette fortjener en sentral beliggenhet som rett ved siden av Oslo S, da museet vil være lett tilgjengelig for alle. En 360 graders utsikt over hele Oslo by vil være med på å forsterke budskapet ved at besøkende får en nærmere tilknytning og dette kan forsterke følelsen av at man ønsker å ta vare på omgivelsene sine.

Ved bruk av moderne teknologi og interaktive installasjoner har vi kommet opp med noen ulike forslag:

- **Animasjonsfilm: Hvordan klimaforandringer kan påvirke Oslo by hvis vi ikke endrer våre vaner**

Se for deg at du går inn i et rom, foran deg ser du utsikten over Oslofjorden, operaen og resten av Oslo sentrum. Et lerret ruller ned og en animasjonsfilm starter. Utsikten er nå blitt animert og filmen illustrerer en dystopisk fremtid hvor havnivået stiger, skiftende temperatur, ekstremvær og bygninger forsvinner. Oslo slik vi kjenner det forsvinner. Skjermen blir svart. En tekst dukker opp: Hvordan kan vi forhindre dette? Fremtiden er i dine hender, hvordan kan du leve mer bærekraftig for å stoppe dette?

- **Utslippsgenerator: Hvor mye forbruker din husstand?**

Det er plassert en rekke skjermer i en del av rommet. Formålet med skjermene er at husholdninger skal kunne måle hvor mye utslipp av CO₂ de har og tips til hvordan de kan redusere det per person, per år. Først må man velge hvor mange som bor der og om det er en leilighet eller et hus. Eksempel på spørsmål: Hvor lenge dusjer du? Eventuelle svaralternativer: 5-10 min, 10-15 min, 20-25 min, 25-30 min. Og resultat: Du kan redusere dine CO₂ utslipp med 1,5% (svaret kan også vises i kg CO₂-ekv/pers/år) hvis du dusjer 10 minutter kortere hver gang.

- **Interaktivt spill: Hvordan utnytte Norges varige energikilder?**

Her ser man et kart over Norge hvor man plasserer ulike løsninger for fornybar energi der man tror det utgjør mest nytte, men kartet viser også hvor vi nå produserer for eksempel varmekraft, solkraft og vannkraft. Hele spillet foregår under et visst tidspress. Når tiden går ut får du se om du har valgt en optimal løsning. Løsningen er at jo mer utnytte vi klarer å ta av mulige områder for å produsere fornybar energi som vannkraft, vindkraft og solkraft vil det være bærekraftig.

- **Bildevegg**

Vi ser for oss at vi kunne brukt bildevegger som skille mellom de ulike rommene, bildene ville vært relativt små og med en kort beskrivelse av hva ulike aktører gjør og har gjort for å skape en mer bærekraftig verden. To ulike kunne for eksempel vært the Ocean Cleanup, de har laget et system som fanger opp plastikk fra havet ved å ta utnytte av havstrømmene og i 2019 vedtok Norge endelig forbud mot pelsoppdrett. Bildeveggen vil også ta for seg andre temaer innenfor bærekraftsmålene og for å skape et helhetlig uttrykk på hver vegg, ville de vært tematisert.

Vi ser også for oss andre aktiviteter hvor man benytter innovative teknologiløsninger som for eksempel Virtual Reality, Augmented Reality, og lignende men selvfølgelig innenfor rimelighetens grenser med tanke på budsjett og mulig gjennomføringsevne.

De vi har i tankene som mulig samarbeidspartnere og eventuelt drivere av museet er Naturhistorisk museum og det nye Klimahuset som skal åpne i 2020. Vi ser for oss at ulike universiteter som Arkitekt- og designhøgskolen i Oslo, Kunsthøgskolen i Oslo og Norges Miljø og Biovitenskapelig Universitet vil være med på utformingen av de ulike installasjonene, både design- og kunnskapsmessig. I tillegg ser vi på IBM som en mulig samarbeidspartner når det kommer til de teknologiske løsningene.

Av Madeleine Cha-Em Johansen og Helene Hove Stene