



Riksidrottsförbundet

Förstudie om ett Olympiskt/Paralympiskt/Idrotts Museum/Center på Riksidrottsmuseum.



Rörelse, glädje, gemenskap för alla oavsett förutsättningar

Högerställd textrad för diarienummer
etc.



”I OS är det inte viktigast att vinna utan att delta, det viktigaste i livet är inte att segra utan att kämpa väl.” Pierre de Coubertain, (grundare av den olympiska rörelsen)

”Leverera något som målgruppen verkligen vill ha i stället för något man tror den vill ha eller något den borde vilja ha ” Nina Simon, amerikansk museistrateg



Innehåll

1. Bakgrund/Sammanfattning	2
2. Projektets utgångspunkter	4
2.1 Varför ett museum/center om OS på Riksidrottsmuseum	4
2.2 Projektets värdegrunder	4
2.3 Syfte	5
2.4 Mål	5
2.5 Effektmål	5
3. Målgruppen	6
3.1 Målgrupper	6
3.2 Om målgruppen	6
4. Förutsättningar	8
4.1 Om Riksidrottsmuseum	8
4.2 Idrottsmuseer och olympiska museer	9
4.3 Fastighet, lokaler och gård	10
4.4 Föremålssamlingar relaterade till OS	12
5. Samarbetspartners	14
6. Metoder och arbetsformer	15
7. Koncept	15
7.1 Tillgänglighet	22
7.2 Mångfald o jämställdhet	22
7.3 Miljö- och klimatpåverkan	22
7.4 Säkerhet	22
8. Pedagogiska program	23
9. Program och publika aktiviteter	23
10. Tidplan	23
11. Budget och finansiering	23
12. Kommunikation	24



Bilagor

Bilaga 1 Tidplan

Bilaga 2 Kalkyl

Bilaga 3 Projektorganisation

Bilaga 4 Synopsis

Bilaga 5 Finansiering och samarbetspartners

Bilaga 6 Översikt, OS-relaterade föremål

Bilaga 7 Sammanställning, arkiv, media, idrottens organisationer med mera

Bilaga 8 Olympiska och Paralympiska spelen i tiden, sammanfattning



1. Bakgrund/Sammanfattning

Idrott, motion och hälsa engagerar många – unga och gamla, män och kvinnor, människor med olika typer av funktionsnedsättningar och skilda etniska och kulturella bakgrunder. Idrott är Sveriges största och vitalaste rörelse och en viktig del av vår kultur och vårt kulturarv. Den har en viktig funktion i att stärka folkhälsan och bidra till att skapa gemenskap och social hållbarhet i samhället.

Idrott är en stark kraft i samhället och nästan alla möter den i något sammanhang som utövare, ledare, åskådare och TV tittare. Det stora intresset medför inte med automatik att det också finns ett stort intresse för att gå på ett museum om idrott. Många idrottsmuseer har låga besöksiffror. Även om ambitionen finns att attrahera flera sorters besökare så är det mestadels redan insatta som besöker museerna. De präglas många gånger av ett inifrånperspektiv med informativa, innehållsrika, och nostalgiskt präglade utställningar, men för de som inte är redan är frälsta är innehållet ofta svårt att ta till sig.

I kontrast till detta står de museer och Science centers som har interaktiva utställningar om sport där just denna typ av utställningar är de mest populära. Ett närliggande exempel är Tekniska museets avdelning Mega Mind Sport som sedan tillkomsten 2008 varit museet mest välbesökta utställning. Andra exempel är utställningen Sport Zon på Franklin Institute i Philadelphia och Highmark Sports Works på Carnegie Science center i Pittsburgh. Av särskilt intresse för denna förstudie är två nyöppnade olympiska museer, 3-2-1 Qatar Olympic and Sports Museum (2022) och United States Olympic & Paralympics Museum i Colorado. Här är inslagen av rörelse/interaktivitet och underhållning stort, och stor vikt har lagts vid att känslomässigt återuppleva idrottens starka ögonblick.

Det finns ett antal goda skäl för att skapa ett modernt Olympiskt/Paraolympiskt/Idrottsmuseum/center i Stockholm där det främsta är öka intresset för idrott, att få fler att upptäcka att det är roligt att röra sig och att man mår bra av det.

Därför vill vi skapa ett modernt idrottsmuseum/center som utgår från idrottens och den olympiska rörelsens kärnvärden och värdegrund av rörelse, glädje, och gemenskap och respekt för alla oavsett bakgrund och förutsättningar. En plats där dåtid, nutid och framtid har lika stor del och som, utformats efter målgruppens – familjer och skola - behov av att aktivt lära tillsammans. Ett museum med ett stort inslag av interaktivitet och upplevelse och där trösklarna för att ta till sig innehållet är låga.

Kort sagt, det måste vara roligt att gå på museum och det måste kännas att det angår mig.



I en modern utställning om OS vill vi lyfta fram några av de många ”hjältar” som OS historien är fylld av, de som varit framgångsrika och tagit medaljer, men också de som övervunnit hinder, kämpat i motvind och som svarat för extraordinära bragder och prestationer. De som trotsat köns-, etniska-, klass- och andra barriärer och inte minst övervunnit olika nedsättningar av kroppsliga funktioner.

Det nya museet/centret är en lärandemiljö som består av olika utställningsdelar:

- Läktaren, café och mötesplats med reception, butik och andra publika servicefunktioner
- Olympiska spelen Stockholm 1912 – tävlingarna, hjältarna, människorna och staden
- Olympiska spelen, Introduktion till den olympiska rörelsen och dess historia;
- OS-labbet och TestLab, där det ska vara möjligt att prova på olika idrotter och lära mer om hur kropp och sinne fungerar
- Ögonblicket, en 180 graders bio där man får uppleva några av de främsta ögonblicken i den Olympiska historien.
- Plats för idrott – ”hybridutställning omsvensk idrottshistoria och prova på idrott aktiviteter för alla. (I direkt anslutning till Tekniska museets Mega Mind),

I förstudien ingår även ett förslag till att använda gården utanför museet för en aktivitets/rekreationsyta och ett förslag till en pop-up idrottsplats som ska kunna sättas upp på platser utanför museet.

För att förverkliga projektet kommer vi att samarbeta med barn och lärare från skolor, arbeta med fokusgrupper och knyta till oss en referensgrupp av experter inom utställningens olika delområden. Vi kommer efterhand anlita arkitekter och interaktivitetsdesigners med erfarenhet av att bygga miljöer för målgruppen. Under förstudien har arkitektföretaget Arkitema anlåtats för att ta fram ett första skissförslag.

Projektet består av tre delprojekt: utställningar, pedagogisk verksamhet, samt seminarier och program.

Den sammanlagda kostnaden för projektets beräknas uppgå till ca 37 miljoner. Därtill kommer kostnader för, personal, drift och kommunikation. Det nya museet planeras att öppnas i etapper, där en första del skulle kunna stå klart under 2025.



2. Projektets utgångspunkter

2.1 Varför ett nytt museum/center om OS/Svensk idrott på Riksidrottsmuseum

- Idrott, motion och hälsa engagerar många. Ett modernt Olympiskt/idrottsmuseum i Stockholm – rätt utformat efter målgruppens behov - kan bli en attraktion för de primära målgrupperna barnfamiljer och skola och därmed locka fler att bli intresserade av idrott.
- Sverige saknar ett Olympiskt museum trots att Stockholm stod som värd för de Olympiska spelen i Stockholm 1912 (och ryttarspelen 1956)
- I motiveringen till att Sverige inte gick vidare till den andra omgången för OS 2030 angavs bland annat att stödet uppfattades som svagt. Det finns därför anledning att öka medvetenheten om OS rörelsen i Sverige inför kommande olympiska spel. Här kan ett Olympiskt museum spela en roll!
- Riksidrottsmuseet (Sveriges Olympiska museum) på Norra Djurgården i Nationalstadsparken ligger på historisk mark – här ägde till stora delar OS 1912 rum med Stadion, anläggningar för simning och rodd, skytte och ryttartävlingar. Platsen är en naturlig placering för ett olympiskt museum.
- OS i Stockholm 1912 har en viktig plats i den olympiska historien – en form och en organisation togs fram som efterföljande OS kom att bygga vidare på.
- Närheten till Tekniska museet och glasgången från Ridhuset (Mega Mind Sport) skapar förutsättningar att öka antalet besökare eftersom målgruppen är densamma.

2.2 Projektets värdegrunder

"Målet för den Olympiska rörelsen är att bidra till byggandet av en fredlig och bättre värld genom utbildning av ungdom genom idrott utan diskriminering av någon och i den olympiska andan, vilket kräver ömsesidig förståelse med en anda av vänskap, solidaritet och ärligt spel" (ur den olympiska chartern)

Förslaget för ett nytt Olympiskt/Paraolympiskt/Idrottsmuseum/center tar utgångspunkt i idrottens värdegrunder såsom de är formulerade i RF/SISU och den olympiska chartern, mottot och valspråket.

Viktiga begrepp är glädje och gemenskap, demokrati, respekt och delaktighet och allas rätt att vara med.

Den Olympiska rörelsens motto kan tjäna som ledstjärna för utformningen av det nya museet.

"I OS är det inte viktigast att vinna utan att delta, det viktigaste i livet är inte att segra utan att kämpa väl."



2.3 Syfte

- Att stimulera intresset för idrott för alla – unga och gamla och oavsett bakgrund och förutsättningar - och att bidra till att fler får tillgång till idrott och mår bra.
- Att öka förståelsen för OS och idrottens roll i samhällsförändringen och mot bakgrund av historien förstå samtiden och ge ett underlag för en diskussion om de Olympiska spelen och idrottens roll i framtiden.
- Att öka förståelsen för den unika svenska idrottens historia och tradition och mot bakgrund av den diskutera idrottens roll i framtiden.
- Att vara en del av Sveriges olympiska rörelse och på olika sätt bidra till att intresset för idrott stärks, före, under och efter OS.
- Att stimulera både breddidrotten och elitidrott och inspirera till svenska framgångar i Olympiska/Paralympiska/internationella tävlingar.

2.4 Mål

- Att producera en utställningsmiljö av internationell klass med högt ställda krav på tillgänglighet och hållbarhet i alla avseenden.
- Att skapa en upplevelserik, interaktiv, hållbar, tillgänglig och estetiskt tilltalande utställningsmiljö om Olympiska spelen och svensk idrott där barn, unga och familjer gärna vill vara.
- Att erbjuda en mötesplats för besökare, förbund, föreningar, beslutsfattare, universitet och högskola, och företag före och på sätt stärka den Olympiska rörelsen
- Att se över entré, café, och publika funktioner, utemiljö och andra delar av museet för att skapa en helhetsupplevelse.
- Att skapa en ny hybridutställning om svensk idrott med målet att integrera den i det övergripande konceptet.
- Att ta fram ett programutbud och ett pedagogiskt program som riktar sig mot olika åldrar och grupper med särskilda behov.
- Att ta fram en pop-up utställning, som kan visas på olika platser i Sverige, med målet skapa intresse för OS och idrott för framför allt barn och unga med olika förutsättningar.

2.5 Effektmål

Projektets strategiska övergripande mål är att attrahera 100 000 besökare efter projektets genomförande.

3. Målgruppen



3.1 Målgrupper

Till Sveriges Olympiska/Paraolympiska/Idrottsmuseum/center ska alla människor i alla åldrar och med olika förutsättningar känna sig välkomna. Vi kommer dock att ägna särskild uppmärksamhet och omsorg åt:

Primära målgrupper

Familjer” Grupper av barn och vuxna som söker sig till museet för interaktivitet, lärande upplevelser och att ha roligt tillsammans. Barn i åldern 3 – 12 år. Helger och lov. Familjen skall förstås som en grupp av just barn och vuxna – *det innebär att innehållet inte enbart är riktat till barn.*

Skola – barn, ungdomar från förskola till gymnasium och GIH studenter. Vardagar kl 09 – 14

Turister, svenska och utländska, som besöker Stockholm. Helger, jul- och nyårshelgen, sommaren juni – september.

Sekundära målgrupper

Föreningar, förbund, myndigheter, högskola, företag och andra grupper med vuxna som använder museet för t ex möten och event. Samarbete med Tekniska museet kring konferenser är en möjlighet

3.2 Om målgruppen

Det finns egentligen ingen anledning till att ett nytt museum om OS och idrott skulle vara mindre populärt än grannmuseet Tekniska museet. Tekniska museets besökare består till 90 % av familjer. Museet hade 2023 325 000 besökare och prognosen – med nya attraktionen Wisdome – är att nå upp till 500 000 under närmaste åren. De mest besökta utställningarna på museet var (2023) Mega Mind Sport (granne med Riksidrottsmuseum) och Zero City (interaktivt om mobilitet och klimat i städer), Play



beyond play (interaktivt om dataspel) och Gruvan (upplevelse i mörkret). Om en tredjedel av Tekniska museets besökare väljer att även besöka det nya Olympiska/idrottsmuseet/center, genom att ta sig genom glasgången, innebär det minst 100 000 årliga besökare.

Skolor, och inte minst förskolor, är en viktig målgrupp för museet. Förskolor och de lägre årskurserna i grundskolan har ofta mer tid för museibesök. Därför bör delar av innehållet i det nya museet anpassas speciellt för denna målgrupp (bl a Plats för idrott och gården)).

Utländska och inhemska turister är en viktig målgrupp inte minst under jul- och sommarledigheter då skolklasser inte besöker museet. För att nå utländska turister gäller det att ta fasta på att de Olympiska spelen är en internationell rörelse och att museet ges en internationell karaktär där även besökare från andra länder kan känna igen sig.

Ett instrument för målgruppsanalys är Kultursegment Visitor 360 som används av flera museer i Sverige, bland annat Historiska museet och Tekniska museet. Metoden bygger på åtta generaliserade kultursegment som antas ha olika drivkrafter och förväntningar på vad museibesöket ska innehålla. För ett Olympiskt/Paralympiskt museum/center skulle kultursegmenten: Äventyr, Gemenskap, Underhållning, vara en utgångspunkt för utformning och kommunikation runt utställningarna.

En bra metod för att skapa ett populärt museum är att utgå från målgruppens behov och förväntningar, eller med den amerikanska museistrategen Nina Simons ord ”Leverera något som målgruppen verkligen vill ha i stället för något man tror den vill ha eller något den borde vilja ha ”

Ett sådant förhandlingsätt handlar inte om att kompromissa med uppdraget utan att anpassa och presentera innehållet så att det blir lustfyllt att ta till sig för en bredare målgrupp.

Den amerikanska museilogen John Falk har i ”The Museum experience” beskrivit hur lärande äger rum på ett museum. och bland annat betonat den fysiska och sociala kontexten. Att besöka ett museum är mycket mer än att bara ta till sig fakta – det handlar mycket om samspelet med de människor man är tillsammans med och de man möter och hur bekväm man känner sig i miljön. Hela situationen skapar förutsättningar för lärande. Falk lyfter fram tre faktorer som påverkar ett besök på ett museum: den personliga kontexten (förkunskaper, motivation, sätt att lära), den fysiska kontexten (utformning av det fysiska rummet) och den sociala kontexten (vem man besöker museet tillsammans med.) En viktig grupp i Falks studie avser familjen och Falk menar att ett besök på ett museum på många sätt är att jämföra med andra sociala aktiviteter som en familj gör tillsammans, t ex ett besök i ett shoppingcenter.

Det viktiga är att umgås och ha trevligt tillsammans. Ett museibesök styrs ofta av barnen som är mer benägna att dras till interaktivitet och upplevelser medan vuxna dras till föremål och texter. Det uppstår ett samspel där barnen får hela familjen att delta i interaktiva utmaningar och där de vuxna kan berätta om föremål och vad som står på textskyltar. Samtal uppstår som ofta leder vidare till närliggande och helt andra ämnen.

4. Förutsättningar

4.1 Om Riksidrottsmuseum

Redan i slutet av 1800-talet väcktes frågan om ett att inrätta ett svenskt idrottsmuseum. Initiativtagare var Sveriges Centralförening för Idrottens Främjande, SCIF. Ett insamlingsarbete av föremål inleddes och flera tillfälliga utställningar arrangerades på olika platser, både i Sverige och utomlands.



Det kom dock att dröja fram till 1947 innan ett permanent museum kom till stånd, då i Gymnastiska Centralinstitutets (dagens GIH) nyuppförda byggnad på tomten bakom Stockholms stadion. Detta museum existerade fram till 1961, då det p g a att lokalerna behövdes för andra ändamål, packades ned och överfördes till Malmö. Samlingen återuppstod under namnet Gymnastik och Idrottsmuseet i Malmö. Efter att ha visats på olika platser i Malmö så fick det en permanent hemvist 1972, i Baltiska hallen, nu under namnet Malmö idrottsmuseum. Museet hade till en början en nationell övergripande karaktär men fick med tiden ett mer lokalt och regionalt fokus. 2017 lades museet ned och större delen av samlingarna överfördes till Malmö museum där de är magasinerade (idag tillgängliga genom museet föremålsdatabas Carlotta). En mindre del av samlingen togs dock tillbaka av SCIF och förvaras idag på Riksidrottsmuseum. 1988 tog RF över frågan om att skapa ett nationellt idrottsmuseum och en stiftelse skapades för ändamålet. 1992 öppnade Riksidrottsmuseet i den då nybyggda arenan Globen i Stockholm. Museet var tänkt att dels fungera som ett ordinarie museum med utställningar och bibliotek, dels en ”mötesplats” för idrottsrörelsen där det kunde arrangeras debatter och seminarier. Museets tid i Globenområdet blev dock kortvarig.



Trots den strategiska placeringen var publiktillströmningen liten. 1997 flyttade museet från området och verksamheten blev därefter vilande under flera år. Vid RF:s 100 årsjubileum 2003 överlämnade staten en gåva till förbundet för att etablera ett nytt nationellt idrottsmuseum. Dagens Riksidrottsmuseum i Museiparken öppnade 2007 i lokaler som tidigare disponerats av Telemuseum (ett museum som drevs av Televerket/Telia men som organisatoriskt tillhörde Tekniska museet.) 2017 byggdes museet om och fick de basutställningar som finns i dag: Spelplatsen, SportLab, Tiden och Konsthall 16 (som finansieras och drivs av Tore A Jonassons stiftelse) Besökssiffrorna har under åren i Museiparken legat runt 30 000 med en nedgång de senaste åren. 2022 hade museet 17 000 besökare och 2023 landade siffran på 32 000 (delvis tack vare att gången över till Tekniska museet har öppnats). Som jämförelse kan nämna att Polismuseet i samma byggnad har omkring 75 000 besökare årligen, blanda annat beroende på en framgångsrik skolverksamhet och särskilda utställningar för mindre barn.

4.2 Idrottsmuseer och olympiska museer

Runt om i världen finns ett stort antal idrottsmuseer av högst varierande storlekar och karaktär. Många av de mindre museerna skildrar föreningar, idrottsutövare och sporter med lokal anknytning. De fyller alla en viktig funktion för de människor som är engagerade i museet (de redan frälsta) men når sällan ut till en bredare allmänhet eftersom innehållet är för smalt. En särskilda kategori av idrottsmuseum är Hall of Fames som är ägnade personer som gjort speciella insatser (besläktade med walk of Fame och Wall of Fame)

Idrottsmuseer kräver ofta en viss förförståelse – att ett par skor som tillhört en löpare som man aldrig har hört talas om, är inte alltid så intressant. Besökaren måste på något sätt ha ett förhållande till idrottsutövaren i fråga för att det ska väcka intresse. För många besökare en hög tröskel att ta sig över

Om idrottsmuseer generellt har låga besökssiffror gäller det omvända för interaktiva sportutställningar på museer och Science center, där de hör till de mest populära. Ett närliggande exempel är Tekniska museets avdelning Mega Mind Sport som sedan tillkomsten 2008 varit museet mest välbesökta utställning. Andra exempel är avdelningen Sport Zon på Franklin Institute i Philadelphia och Highmark Sportworks på Carnegie Science center i Pittsburgh.

En särskild kategori av idrottsmuseer utgör de olympiska museerna, samlade i The Olympic museum network (OMN). OMN grundades 2007 I syfte att främja samarbetet mellan de Olympiska museerna. Antalet medlemmar är idag 14. Riksidrottsmuseet är sedan 2023 medlem av nätverket och har genom medlemskapet tillgång till bland annat fotografier, filmer (arkiv och redigerat material)-, föremål och annat material i IOK arkiv. Det finns även möjlighet att ta del av utställningsidéer och pedagogiskt

material genom nätverket. Den olympiska rörelsens arkiv och huvudmuseum ligger i Lausanne. Här finns ett stort antal ikoniska föremål bevarade från olika Olympiska spelen inklusive från OS i Stockholm 1912.



De Olympiska museerna skiljer sig mycket åt vad gäller storlek och inriktning – från större ikoniska museer med en inriktning mot familjer, skola och turister till mindre museum som det exempelvis i Göteborg där målgruppen är specialintresserade och samlare. Av särskilt intresse för denna förstudie är två nyöppnade olympiska museer, 3-2-1 Qatar Olympic and Sports Museum (2022) och United States Olympic & Paralympics Museum i Colorado. Här är inslagen av interaktivitet och underhållning stort, och stor vikt har lagts vid pedagogiskt berättande och att känslomässigt återuppleva idrottens starka ögonblick.



Inom ramen för förstudien har de olympiska museerna i Lillehammer och Helsingfors besökts.

4.3 Fastighet, lokaler och gård

Riksidrottsmuseet är inrymt i det som av Statens fastighetsverk benämns som den Norra Stallbyggnaden. Den tillhörde fram till slutet av 1920-talet Kungliga Livregementets Dragoner som var förlagda till området (dagens Mega Mind på Tekniska museet ligger i ett Ridhus som ingick i regementet!). Sedan 1930-talet disponeras byggnaden av Tekniska museet. Efter att Tekniska museet använt huset för magasinering av föremål under många år byggdes det i mitten av 1970-talet om för att inhysa det nya Telemuseum som då flyttade in i lokalerna. Ombyggnaden var omfattande – invändigt byggdes ett övre och ett undre (källaren) våningsplan i betong, ett nytt värme- och ventilationssystem installerades, och en nyhet för tiden, var det



installationsgolv, som fortfarande finns kvar. I samband med att Riksidrottsmuseet flyttade in som hyresgäst 2007 uppgraderades elsystemet och nya skenor för belysning sattes upp i taket. Vidare byggdes enklare mellanväggar för att bland annat skapa utrymmen för garderob, personal och bibliotek. Något omfattande akustikplanering gjordes inte men på vissa ställen i taket på neder- och övervåningen finns akustikplattor uppsatta. 2017, då den senaste ombyggnationen av utställningarna gjordes kompletterades ventilationssystemet med separata fläktar i Konsthall16 och SportLab.

Lokalerna har under förstudien gått igenom tillsammans med Tekniska museets fastighetschef. Efter genomgång konstaterades att elsystem och ventilationssystem är väl dimensionerat och att det inte behöver bytas ut. Möjligen behöver fläktsystemet kompletteras beroende på den nya utställningsmiljöns rumsindelning.

Det som behöver undersökas vidare, i samband med projekteringsfasen, är installationsgolvet som i vissa delar är instabilt (plattor är lösa) och det förekommer vibrationer som fortplantar sig när många rör sig samtidigt. Det kan också noteras att ljud utifrån från bland annat bussar ger upphov till vibrationer i golvet.

Det kommer också att behövas göras en analys av akustiken i rummet för att se hur den kan förbättras för att möta ett större antal besökare (Generellt är ljudnivån hög i interaktiva sportutställningar).

En annan fråga som måste utredas vidare är hur museets servicefunktioner – toaletter, garderober och matsäcksrum kan dimensioneras för att möta en större publik tillströmning.

Även ytor för personal (utökat antal) och andra funktioner i museet som föremålshantering, verkstad med mera bör läggas in i utarbetandet av ett nytt lokalprogram. Här bör även möjligheten att använda museets källare läggas in (används idag av Tekniska museet som magasinlokal).

I förstudien ingår även ett förslag för hur gården utanför museet kan användas och bli en tydligare del av ett museum/center om idrott. Den så kallade Norra gården är idag en gemensam yta för Tekniska museet, Polismuseet och Riksidrottsmuseum. Gården fungerar som ett stråk genom Museiparken och en yta för lek och rekreation. Polismuseet har en populär verksamhet med bland annat trampbilar och lekredskap, Riksidrottsmuseet har fasta träningsredskap och på sommaren sjukamp med utrustning som ställs fram.

Gården har idag lite karaktären av en bakgård – en brokig samling byggnader och installationer, skiftande och undermålig markbeläggning, planteringar (där den ursprungliga tanken är svår att utläsa), olika generationer av belysningsstolpar och så

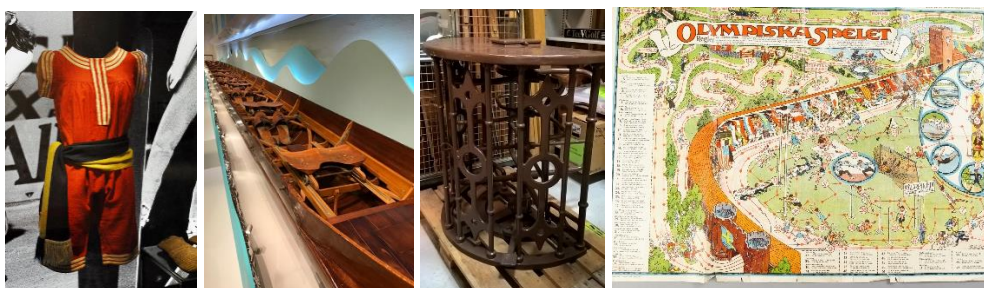
vidare. Sammantaget ger gården ett ”bråttigt” och bortglömt intryck. Det som ger gården dess liv är alla de familjer och barngrupper som tycker om att vistas där.

Detta talar för att göra gården ännu mer populär för målgruppen. I förslaget ingår att förstärka de interaktiva inslagen, öka antalet sittplatser och pic nic ytor och skapa en tilltaladande och sammanhållen utomhusmiljö som binder samman området.

4.4 Föremålssamlingar relaterade till OS

En viktig del av arbetet med förstudien har varit att identifiera föremål som kan användas i en utställning om de Olympiska spelen 1912 i Stockholm och OS generellt.

Till grund för analysen ligger det arbete som Riksidrottsmuseet har påbörjat med att identifiera de samlingar som finns inom området i Sverige för att på sikt kunna föra samman allt i en gemensam databas.



I Riksidrottsmuseumsegna samlingar finns endast ett fåtal föremål som kan härledas till OS 1912 – bland dem en baddräkt som tillhört simhopparen Elsa Andersson och en roddbåt som tillhörde det engelska laget. Från övriga OS finns bland annat kläder, en resväska och ett sällskapspel.





I den olympiska samling - som museet under hösten 2023 inventerat och katalogiserat – finns föremål och arkivalier från olika OS (totalt 4634 föremål) med tyngdpunkten på OS i Stockholm 1912 (1668 föremål). Föremålen utgörs huvudsakligen av souvenirer, trycksaker, kläder och memorabilia. Få föremål är knutna till idrottsutövning eller tävlande i spelen, ett undantag är en bobsleigh från de första olympiska vinterspelen 1924 i Chamonix.



I SCIF samlingar – utställda i föreningens lokaler i Klocktornet på Stockholms stadium och i förvar på Riksidrottsmuseum - finns flera föremål med anknytning till OS 1912, bland annat Eric Lemmings spjut och ett rep som kan ha använts i dragkampen. I föreningens ägo finns även Olle Hjortzbergs originalaffisch och en tidigare version av affischen (som sedan ändrades) och det vinnande bidraget i skulpturtävlingen. I början av 2024 kommer samlingen att gå igenom och registreras av personal från Riksidrottsmuseum.

Göteborgs Idrottsmuseum har ett stort antal föremål med OS anknytning, där flertalet ingår i den samling som skapats av i Lars Hindmar. Riksidrottsmuseum har under åren haft samtal med museet om att gå igenom och registrera samlingen.

SOK har en samling av OS relaterade föremål som även den kommer att gå igenom och registreras av Riksidrottsmuseet. Samlingen innehåller bland annat maskotar, facklor och kläder från olika OS. Under året har även en dialog inletts med Parasport/Paralympics om en liknande inventering.



Malmö museers har ett stort antal föremål med idrottsanknytning. I samlingen ingår bland annat de föremål som ingick i SCIF samlingen som var utställda i museet på GCI och senare på Malmö Idrottsmuseum. Hur många föremål som har OS anknytning kommer att utredas vidare.

I den Internationella Olympiska kommitténs museum och arkiv i Lausanne finns ett stort antal föremål, bland annat de bägge vandringspriser som delades ut till femkamparen Jim Thorpe under OS 1912 och en riddräkt som tillhört guldmedaljören Ernst Casparsson. I det fortsatta arbetet ingår att undersöka möjligheten till inlån.

För övrigt finns föremål på andra museer (sökbara i databasen Digitalt museum) bland annat Armémuseum som har Oscar Swahns medaljer i skytte från OS 1912 och fäktningsutrustning som tillhört Helge Werner

Bland övriga museer som kan ha föremål med OS anknytning kan nämnas Svenska skidmuseet (ägs och förvaltas av Västerbottens museum) Helsingborgs Idrottsmuseum och Scenkonstmuseet.

I det fortsatta arbetet ingår att kartlägga vilka föremål med anknytning till OS som kan finnas hos enskilda samlare, idrottsutövare som själva deltagit i tävlingarna och släktingar till idrottsmän och kvinnor.

Under 2024 kommer även en inventering av föremål bland RF distriktsförbund att påbörjas - med inriktning av bland annat barn- och ungdomsidrott och damidrott - med målsättningen att täcka luckor i Riksidrottsmuseum samlingar. Detta insamlingsarbete kommer att bli ett värdefullt tillskott till den nya utställningen Plats för idrott.

Sammanfattningsvis kan sägas att beståndet av föremål av souvenirer, maskotar, kläder och trycksaker i stort sett är tillräckligt vad gäller OS-delen av museet, men att fortsatta ansträngningar behöver göras för att få in fler föremål med direkt koppling till idrottsutövning och utövare.

5. Samarbetspartners

Utöver RF/SISU som är museets huvudman.



Sveriges Olympiska Kommitté (SOK)
Parasport Sverige/Sveriges paralympiska kommitté/Special Olympics Sweden
Sveriges Centralförening för idrottens främjande
Gymnastik och idrottshögskolan (GIH)
Stockholms universitet, Historiska institutionen, Idrottshistoria
Centrum för idrottsteknik på KTH (The Swedish Olympic Academy (SOA))

6. Metoder och arbetsformer

För att förverkliga projektet kommer vi att:

Samarbeta med barn och lärare från skolor som är experter på att vara/arbota med barn. En workshop har genomförts inom ramen för förstudien med en årskurs 4 från Sätterskolan.

Genomföra publikundersökningar och arbeta med fokusgrupper med representanter för målgruppen

Samarbeta med idrottsrörelsens organisationer, akademi, näringsliv, med flera som har kunskap och bedriver forskning inom ämnesområdet.

Anlita arkitekt/formgivare/scenograf med erfarenhet av att bygga konstnärliga och pedagogiska miljöer i offentlig miljö för målgruppen.

-Anlita konsulter inom det museitekniska området: media, belysning, interaktivitet med mera.

Uppdraget att konceptualisering och gestalta utställningen utformas i en process i flera steg, där workshops med olika aktörer fokusgrupper är viktiga inslag. Tanken är att såväl form som innehåll ska uppstå i mötet mellan projektets olika aktörer.

Aktiviteterna genomförs inom ramen för en projektorganisation för att garantera att tidsplan, budget och kvalitetsmål uppfylls. Se bilaga.

7. Koncept

Utgångspunkten är att skapa museum som tilltalar breda grupper, förenar gemenskap, samtal och lärande av varandra. Det måste vara roligt för många att besöka museet!

Utgångspunkter för konceptualisering

Utgå från våra målgruppers behov och förväntningar

Rörelse, glädje, gemenskap för alla oavsett förutsättningar

Interaktivitet, hands on och minds on

Sänka trösklarna för att fler ska kunna ta till sig innehållet.

Upplevelser och känslor

Berättelser om människor och föremål som berör,

Lyft fram "hjältarna" de som med olika förutsättningar kämpat väl och övervunnit hinder.

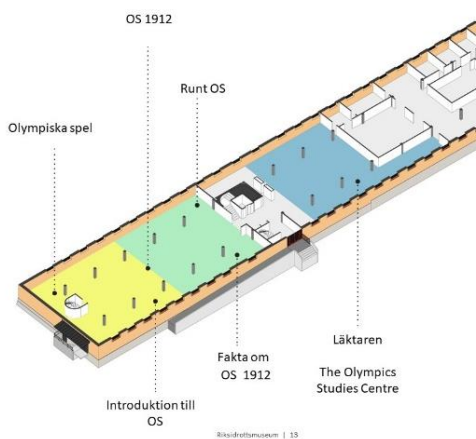
Ett museum som handlar lika mycket samtid och framtiden som historia

Variation och tempoväxlingar mellan olika utställningsdelar.

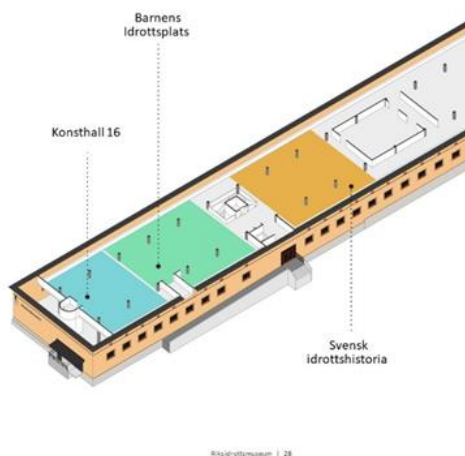
Disposition

De Olympiska och paraolympiska utställningarna är förlagda till entréplanet i Riksidrottsmuseum. Utställningarna på det övre planet (plan1) – med undantag för Konsthall 12 – byggs om för att bli mer attraktiva *men ingår inte i OS-utställningarna*.

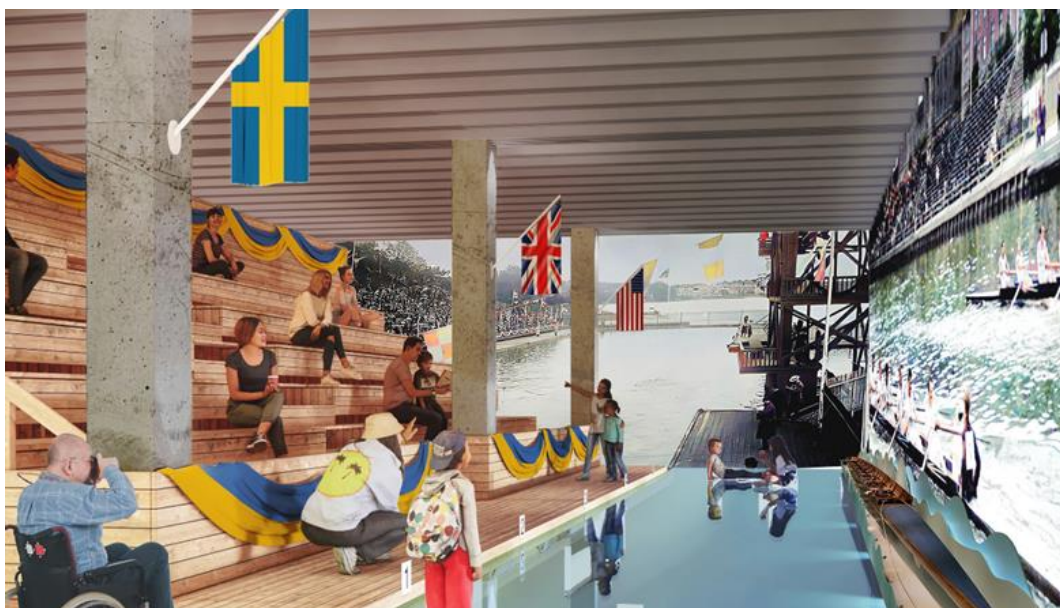
Utställningsrum - entréplan



Utställningsrum - plan 1



Utställningar på entréplanet



Läktaren, i direkt anslutning till entrén, är ett område med flera funktioner: café, reception platsen för talks och möten. Utformas med inspiration från den simstadion som uppfördes vid Djurgårdsbrunnsviken under de Olympiska spelen 1912. Den utriggade roddbåten från OS 1912, är områdets centerpiece. Bakom och runt den kan en digital illusion byggas som visar t ex en rodd på Djurgårdsbrunnsviken



De Olympiska spelen i Stockholm 1912. Tävlingarna – hjältarna – människorna – staden. I centrum av rummet finns en uppbyggd sektion av stadion, den mäktig Maratonporten - Stockholmsolympiadens ikon.

Detta är utställningens mittpunkt och centerpeice, det som lockar besökare att vilja gå in, på samma sätt som det gjorde sommaren 1912.

Framför portalen ligger den inhägnade park (som fortfarande finns kvar). Här stiger olika hjältar fram i form av skulpturer från sommaren 1912. Hjältarna och personliga öden blir utgångspunkten för olika berättelser om alla de som var engagerade i spelen: deltagarna, funktionärerna och publiken.



Denna del av utställningen berättar om vad besökare kunde möta i Stockholm under sommaren 1912. Scenografiskt en miljö från området runt Stureplan och Norrmalms torg – centrum för Stockholms exklusivare nöjesliv med shopping, restauranger, biografier och barer. Spännande varierad utformning som har karaktären av en stad, med fasader, ljusskyltar och skyltfönster.



Olympiska spelen, den olympiska rörelsen och dess historia; I denna utställningsdel ges en introduktion till de Olympiska spelen:- rötterna i antiken, de moderna spelens födelse i slutet av 1800-talet och hur spelen har förändrats fram till i dag. Här berättas också om OS rörelsen utgångspunkter, värderingar, symboler, traditioner med mera. Några OS lyfts fram och presenteras med föremål, film och bild.



OS-labbet och TestLab I ett antal interaktiva stationer får besökare testa på olika olympiska och paralympiska idrotter. I anslutning till de olika stationerna presenteras idrotten som OS- och Paralympicsgren. Hjältar - medaljvinnare och andra - som deltagit i OS lyfts fram porträtteras. Utrustning och andra föremål från olika OS presenteras i anslutning till de olika stationerna. I TestLab får man mäta sin förmåga och lära mer om idrottsforskning.



Ögonblicket är en 180 graders bio där man får se några av de främsta ögonblicken i den Olympiska historien. Upplev spänningen och jublet!

Utställningar på plan 1



Plats för idrott är en hybridutställning - med föremål och interaktiva inslag - om svensk idrottshistoria. Här finns något för alla – oavsett funktions-nedsättningar



Ytan kan användas på olika sätt, fritt för besökare, inbokade skolklasser och för uppvisningar av olika idrotter. Ytan ligger strategiskt placerad vid ingången från Tekniska.



Gården. I förslaget ingår även en omdaning av gården utanför museet med interaktiva inslag, ytor för idrott, rekreationsytor, och planteringar. Gården utarbetas i samarbete med Tekniska museet och Polismuseet. Det förslag som tagits fram av Arkitema landskapsarkitekter innehåller bland annat ytor för rekreation och för olika OS relaterade sportaktiviteter som t ex 3x3 basket, volleyboll, skateboard, dans, kähästrace och parkour.

I Arkitemas förslag finns också idéer om hur museet utifrån skulle kunna få en tydligare identitet bland annat genom linjer i mark som hjälper besökarna att hitta fram.

Plats för idrott Pop-up är utformad för att kunna monteras upp tillfälligt i ett bostadsområde, ett köpcenter eller någon annan plats i samband med t ex en festival, eller ett temaevenemang.

Syftet med projektet är att nå grupper, som normalt inte besöker Riksidrottsmuseum, och genom att prova på aktiviteter stimulera intresset för idrott och motion. Man kan tänka sig att projektet delvis inriktas mot så kallade idrottssvaga områden, det vill säga utsatta områden där föreningsidrotten inte är lika framträdande som i andra områden.

Man kan också tänka sig att en version byggs för att turnera runt på museer som en vandringsutställning. Den skulle då kunna anpassas för lokala förhållanden och t ex den idrottshistoria som finns på platsen.

Till det som behöver utredas vidare hör frågor kring att inrätta ett Olympic studies center.



För fördjupad beskrivning av konceptet se bilaga 4

7.1 Tillgänglighet

Tillgänglighet – både fysiskt och kognitivt – är en central del i projektet. Det handlar om att efter givna förutsättningar som finns skapa en miljö som fungerar smidigt för alla oavsett funktionsförutsättningar och bakgrund. I praktiken innebär det att ”Alla kan inte göra allt men alla ska kunna göra något.”

Checklistor som tagits fram inom ramen för Tekniska museets interna tillgänglighetsprojekt (i samarbete med Funka) kommer att följas i projektet liksom manual från Svenska Parasportförbundet.

Tillgänglighetsaspekten bevakas genom extern tillgänglighetskonsult.

7.2 Mångfald o jämställdhet

Den olympiska rörelsen och idrottsrörelsen speglas mot bakgrund av samhällsförändringen i stort och ur olika perspektiv med inriktning mot aspekter som rör bland annat kön, klass, funktionsförutsättningar etnicitet, generation och nation.

7.3 Miljö- och klimatpåverkan

Utställningen kommer att utformas och drivas i enlighet med RF:s klimat och Miljöpolicy.

Miljö och klimattänkande ska styra val av material och tekniska lösningar så långt som möjligt vid produktionen av utställningen, men också för andra aspekter som rör museet i stort.

Även Verktyglåda för museer i klimatkrisens tid (2023, MISTRA, SLU med flera) är ett stöd i arbetet.

Samarbete med Statens historiska museer har påbörjats om en manual för klimatval vid utställningsproduktion.

7.4 Säkerhet

Utställningarna ska vara en god och säker miljö att vistas i för besökare och den personal som kommer att arbeta i utställningen.

Utställningen ska också uppfylla krav på säkerhet/krav för exponering av föremål. Arbetet ska övervakas av konservator.



8. Pedagogiska program

Museets/centrets pedagogiska huvudtanke är att besökare ska vara aktiva och genom interaktivitet, upplevelse och samtal lära tillsammans

I anslutning till utställningen kommer ett särskilt pedagogiskt program att utarbetas för olika skolgrupper som bokar ett besök i utställningen eller väljer att besöka museet på egenhand. Tanken är också att samordna SOK:s skolprojekt med museet.

9. Program och publika aktiviteter

Ett särskilt programutbud kommer att utarbetas i anslutning till utställningen tillsammans med projektets samarbetspartners.

Exempel på program kan vara möten mellan publik och olympiska och paralympiska idrottsmän och kvinnor. Ett särskilt program kommer att tas fram i samarbete med SOK och Sveriges Paralympiska kommitté. Andra aktiviteter kan vara uppvisningar i olika Olympiska och paralympiska idrotter (Plats för idrott, och Gården) och att i samarbete med SOK arrangera OS dagar på Gärdet och delta i OS-festivaler..

10. Tidplan

Eftersom projektet är avhängigt finansiering är det svårt att göra en tidplan för hela projektet genomförande. En etappindelning kommer att bli nödvändig där de första delarna kan vara färdiga tidigast under 2025.

Se bilaga 1, tid-, arbets- och resursplan

11. Budget och finansiering

En kostnadsram för projektbudget (programskrivning, projektering och produktion av utställningen) är satt till preliminärt 37 miljoner kronor. Därutöver tillkommer kostnader för drift, personal och kommunikation.

Finansiering huvudsakligen genom bidrag från stiftelser, och genom sponsring/gåvor från företag och privatpersoner, bland annat sådana knutna till RF/SISU och SOK:

Möjligheten att få ett bidrag från RF/SISU, liknande det som gavs i samband med ombyggnaden 2017, (7 miljoner) bör också undersökas. Erfarenheten är att det är svårt att söka hela finansieringen utan att bidra med egna.

För finansiering och samarbetspartners se bilaga 5



12. Kommunikation

Kommunikation före, under och efter projektet är helt avgörande för att nå ut till målgruppen. Idag är kännedomen om museets låg, även bland idrottsintresserade. Målgruppen ska förstå att det nya museet är lika roligt som t ex Tekniska museet och att stegen däremellan inte är många. Separat kommunikationsplan utarbetas efter hand.