

UDKAST

PROJEKTBEKRIVELSE vedr. orienterings sag

Ny udstilling og formidlingstiltag om Storebæltsbroen og tunnelforbindelsen i Isbådshuset på Halskov Rev

INDHOLD

VELKOMMEN til Danmarks største og prægtigste bro og tunnelforbindelse 3

Vision

Ambition og mål

Fremgangsmåde

UDSTILLING 5

Formidling

Sweet Spot

En styret fortælling / Sti- og broforløb med syv 'formidlingsøer'

Ét samlet narrativ med centrale nedslagspunkter

Black Box - film, billeder og lys i et afgrænset rum

Syv formidlingsøer på sti- og broforløb indeholder eksempelvis

Virkemidler

Lys og lyd

Virkemidler til alle aldre

Indretning, udstillingsdesign og materialevalg

Eksempler på aktiviteter, virkemidler og udstillingsdesign

ET HISTORISK MØDESTED FOR ALLE 10

Undervisning og publikumsformidling

Målgrupper

Frivillighed

Samarbejdspartnere og videre formidlingsprojekter

Et attraktivt udeområde

TIDSPLAN 11

VELKOMMEN til Danmarks største og prægtigste bro og tunnelforbindelse

Storebæltsbroen står som et af Danmarks storslåede byggerier i nyere tid og Storebælt har til alle tider været et vigtigt sted for overfart: Lige fra svenskernes vandring over isen med kong Karl 10. Gustav i spidsen for sin hær i 1658, til isbådstransporterne under isvintrene, til Halskovbanen, der forbandt Korsør og Nyborg og til selve byggeriet af Storebæltsbroen – Danmarks største og mest imponerende broforbindelse.

Området omkring Halskov Rev er et historisk centralt møde- og overfartssted - og nu er der store planer for området. Det gamle Isbådshus fra 1600-tallet skal renoveres, og en nutidig udstilling skal formidle historien om Storebæltsbroen og tunnelforbindelsen sammen med forskellige udedørs formidlingstiltag.

Udstillings- og formidlingstiltagene i Isbådshuset er første trin i en samlet løsning. Andet trin vil være Halskov Færgehavn og den tilhørende færgerampe, som også skal indgå i formidlingsprojektet. Endelig udgør tredje trin etablering af en *Memory Lane*, der forbinder de to formidlingsområder og indsætter.

Den nye udstilling vil omfatte både digitale, fysiske og involverende aktiviteter og virkemidler, der taler til alle aldre - og formidlingen sætter spot på dette historiske sted som et vigtigt *møde- og opholdssted* til alle tider.

Isbådshuset er centralt placeret med direkte udsigt til Storebælt og den imponerende bro. Rammen sættes med Storebæltsbroen og tunnelforbindelsens historie i en nytænkende udstilling og formidling med blandt andet personlige beretninger, fysisk interaktion i et iscenesat sti- og broforløb, hvor publikum i bevægelse undervejs får fortællingen om Storebælts vigtige og spændende historie.

Når man ser den majestætiske bro i ude horisonten rammes man af stolthed. Samtidig er det en milepæl på rejsen. Broen skaber nysgerrighed, ærefrygt og undren over ingeniørskabet og broens tilblivelse - alt sammen ting, som man i den nye udstilling og formidling i Isbådshuset vil finde svar på.

Vision

Visionen er at skabe en nutidig udstilling med moderne formidling lokaliseret i Isbådhuset. Her skal historien et af Danmarks største byggerier i nyere tid formidles i nyt udstillingsdesign, blandt andet med brobyggernes personlige beretninger og diverse genstande som indhold.

De besøgende vil få en særlig oplevelse, og komme på en rejse til lands, til vands og i luften, med Storebæltsbroen som det centrale omdrejningspunkt. I Isbådshuset vil man få besvaret alle de spørgsmål man har, og samtidig få pirret sin nysgerrighed og undren. Det er hensigten at formidlingen i udeområder og formidlingen i Isbådshuset hænger sammen og giver de besøgende en særlig helhedsoplevelse.

Formidlingen vil ske ud fra centrale omdrejningspunkter, og de besøgende blive taget med på en rejse, der fortæller om:

- Storebæltsbroen, tunnelen og udformningen af den (grundfundament af viden: fakta, data, højbro, lavbro, Sprogø mm.)
- Brobyggerne og deres personlige historier/erindringer, ingeniørskabet
- Storebælt - Et centralt møde/opholdssted/overfartssted gennem hele danmarkshistorien (Svenskernes overfart, isbådene, jernbanen, bådforbindelsen mm.)
- Involverende prøv-selv-aktiviteter: Fx kan du designe en bro? Flyve over pylonerne via Virtual Reality, gå en tur på de store kabler, tømme en tunnel for vand, være togfører i tunnelen, besøge Sprogø virtuelt, skubbe en isbåd etc.

Ambition og mål

- Få rejende mm. til at stoppe op (mødested/naturligt opholdssted til alle tider), få viden om Storebæltsbyggeriet og få en særlig oplevelse af broen og naturen, der omkranser den
- Formidle historien om den bedrift det var at bygge Storebæltsbroen og tunnelforbindelsen
- Få tilfredsstillet de besøgenes nysgerrighed og undren og give publikum en særlig oplevelse, der både omfatter historisk viden - men også er en naturoplevelse, med smukt udsyn til broen i profil mm.
- At skabe stolthed gennem det imponerende brobyggeri

Fremgangsmåde

Byrådsmedlem Flemming Erichsen vil på vegne af fonden sikre, at Slagelse Kommune indestår for, at provenu fra udlodning fra Fonden Storebælts Udstillingscenter under likvidation, anvendes til opførelse, etablering og drift af en udstilling om Storebæltsforbindelsen opførelse og anvendelse. Herunder også en tydeliggørelse af forbindelsens betydning set i historisk og aktuelt samfundsmæssigt perspektiv, således at provenuet anvendes til opfyldelse af fondens formål.

Medarbejderne fra Slagelse Kommune, der deltager i projektet skal understøtte ovennævnte og sikre, at der etableres den rigtige totalentreprise, der kan efterleve de meget krævende og specialiserede krav som projektet stiller.

UDSTILLING

Formidling

Sweet Spot / Forudsætninger til den bedste oplevelse

For at sikre den bedst mulige oplevelse for de besøgende, arbejdes der på at opnå *Sweet Spot*. Dette opnås, når fire domæner er opfyldt; *underholdning, læring, æstetik, eskapisme*.

De fire domæner er allerede tænkt ind fra begyndelsen i idéudviklingen af den nye udstilling og formidling af Storebælts- og tunnelforbindelsen:

- **Underholdning =>** Ny udstilling og involverende formidling (fysisk og digital) i Isbådshuset
- **Læring =>** Publikumsinddragende aktiviteter og interaktion. Fx test dig selv. Kan du bygge og designe en bro? Hvad skal der til? Eller hvor mange kræfter skal der til for at skubbe en isbåd over Storebælt? På sigt kan der fx udarbejdes skoleforløb og undervisningsmaterialer
- **Æstetik:** Himmel, hav, natur omkring Isbådshuset, udsigten til Storebæltsbroen, Sprogø, gennemarbejdet, æstetisk, nutidig udstilling, formidling og grafisk identitet (logo, skilte, foldere mm.)
- **Eskapisme:** Virtuel Reality (VR), fx at stå oppe på pylonen, drondeflyvning, Augmentet Reality (AR)

Storebælts og tunnelforbindelsen er "ankret" i udstillingen suppleret med forskellige nedslagspunkter og understøttende historier om dette sted. Det er hensigten at skabe en helhedsoplevelse i udstillingen og lade gæsten undersøge, opleve og mærke historien via et gennemarbejdet narrativ, der er suppleret med fakta og relevante genstande, der understøtter historien.

En styret fortælling / Sti- og broforløb med syv 'formidlingsøer'/universer

Et sti- og broforløb med formidlingsøer/platforme bygges ovenpå pig-stenene i Isbådshuset. På stiforløbet pirres nysgerrigheden og publikum tiltrækkes ubevidst til formidlingsøerne. Stiforløbet kan fx dele sig i to stier eller publikum kan stå ved en korsvej. Stierne snor sig gennem udstillingslokalet, og er en afgørende del af udstillingen og formidlingen - og en formidlende del i sig selv.

Rundt omkring på stiforløbet, der løfter sig fra det eksisterende gulv i udstillingslokalet, er der seks formidlingsøer i det store rum og én i det lille rum, hvor den nuværende elinstallation befinder sig. Via formidlingsøerne kan de besøgende stoppe op få information og fx møde en bro, et fyrtårn, et kabelstykke, en film eller en audio med fortælling mv.

Stiforløbet er bredt og handicapvenligt, varierer i bredde og formes efter indholdet (formidlingen) alt efter hvilken interaktion, der skal være med publikum. Nogle steder er stien/broen så bred som et scene/plateau. Stiforløbet varierer i højde og form, ligesom selve Storebæltsbroen. Det vil sige, at stiforløbet er en del af formidlingen og udstillingsinventaret.

Ét samlet narrativ med centrale nedslagspunkter på de syv formidlingsøer

De besøgende kan fx møde Sprogø og få historien om denne særlige Øs historie - før, nu og i fremtiden. Hvad er Sprogø's historie? Formidlingsøerne formidler forskellige historier uden at falde ud af det samlede narrativ. Fx fyret på Sprogø, kroen, overnatning, pigefængsel, ønsket om at besøge øen, når man kører over Storebæltsbroen, tunnelen. Sprogø's funktion i dag?

Et andet eksempel på en formidlingsø kan være historien om beslutningsprocessen i forhold til at få broen bygget. Klager fra borgerne over færgerne skal væk, de personlige beretninger, folkestemningen for og imod, historisk gennemgang af de forskellige idéer til en fast forbindelse. Hvordan blev det modtaget at det var slut med færgeoverfarten og broen skulle bygges? Hvordan gik det sidenhen med

Korsør og arbejdspladserne? Sygnede Korsør/Nyborg hen uden færgerne, og hvordan med de mistede arbejdspladser? Eller blev der i virkeligheden skabt udvikling eller noget helt andet ..?

En tredje formidlingsø kan fx fortælle om selve brobyggeriet og arbejdernes historier. Det vil sige formidlingsøerne er rum i rummet eller tableauer. Det kan være alt fra en skurvogn til det lille tog der fragtede arbejderne ud til broen, hvor publikum kan sætte sig på togvognens sæde og få fortalt historien om brobisserne eller høre historien om "første tur i byggeelevatoren" eller "tunnelen under vand".

En fjerde formidlingsø kan handle om alle tiders overfartssted og udfolde alle de typer overfart der har været fx gennem et tidsforløb. Fx Svenskerne der gik over isen. Hvor tyk var isen? Hvor koldt var det? Var Danmark var ved at ophøre som stat på grund af Storebælt frøs til?

På stiforløbet er vi på vej. Ligesom når vi kører over Storebæltsbroen. Stien/vejen leder hen til fortællinger, fikspunkter og oplysende historier, som er vigtige at formidle til publikum. Fx historien om isbådene.

Black Box - film, billeder, lyd, og lys i et afgrænset rum

I det lille rum med den nuværende elinstallation laves der fx Black Box. Det vil sige, et mørkt rum, hvor det er muligt at styre narrativet med lyd, lys, film og billeder. Dette rum kan benyttes til filmvisning, skærme, fx med hologrammer.

Syv formidlingsøer på sti- og broforløb indeholder eksempelvis:

- Visning af droneoverflyvning over Storebæltsbroen
- Aktive modeller, fx "togbane"
- Infografik på plancher
- Film, uddrag fra tv-udsendelser og diverse optagelser
- Grafiske plancher med bearbejdet fotomateriale
- Skærbåret formidling fx på iPads
- Virtual Reality (VR), hologrammer mm.
- Augmentet Reality (iscenesat virkelighed) AR- visning på udstillingsgæstens mobil eller iPad
- Digitale installationer
- Analoge installationer
- Black Box filmvisning, skærme og audio

- Droneoverflyvning
- Aktive modeller
- Plancher
- Montrer mm.
- Film
- Fotovisning
- Skærme
- Virtual Reality
- Augmentet Reality

Genstande

Grafik

- Plancher
- Genstandstekster
- Billetter
- Foldere
- Grafisk identitet
- Formidlingsstationerne, grafik
- Klar og brugervenlig hjemmeside

Virkemidler

Lys og lyd

Lyd og lys er indbegrebet af selve iscenesættelsen af en bestemt stemning og atmosfære. Lyd og lys er altafgørende i en nutidig udstilling og formidling - og er medvirkende til at det er et godt sted for publikum at være, det vil sige lyd og lys har betydning for den gode oplevelse.

Samspillet mellem lyd og lys slår stemningen an, supplerer og understøtter formidlingen og definerer en grundtone i udstillingen. Lyd og lys taler til sanserne, synssansen, høresansen og er med til at påvirke selve oplevelsen. En god lyd og lyssætning gør følelsesmæssig indtryk på de besøgende - indtryk der måske sætter sig i publikum lang tid efter udstillingsbesøget.

Virkemidler til alle aldre

Der vil være et bredt udvalg af virkemidler i udstillingen, der taler til alle – både børn og voksne. Alle kan være med, og virkemidlerne understøtter narrativet. Virkemidlerne skal muliggøre interaktion mellem de besøgende: familie, venner, klassekammerater og det tilfældige møde udstillingsgæster imellem.

Udstillingstekster skal være afpassede i længde og forståelse. Fremstillingerne skal være imødekommende for publikum og bidrage til, at udstillingens sprog og tone er umiddelbar tilgængelig for de fleste.

I udstillingen arbejdes der med rummelighed. Ved hjælp af forskellige formidlingsformer dannes større eller mindre universer via de forskellige formidlingsøer.

Flader skal i brug som gulv, loft, vægge. Det vil sige, at der lægges op til utraditionelle løsninger, der bidrager til at fremme historien, stemning og atmosfære.

Formidlingen i Isbådshuset vil på sigt vil være med til at forbinde udendørsområdet sådan, at der formidles på hele Halskov Rev.

Indretning, udstillingsdesign og materialevalg

Der skal sigtes højt og laves den bedste formidling på stedet via styrede fortællinger gennem et gennearbejdet narrativ. Indretning og udstillingsdesign samt valget af materialer skal være gennemtænkte og vælges ud fra krav, der understøtter stedets historie med referencepunkter og respekt for Isbådshuset og narrativet.

Tilsvarende skal der som tidligere nævnt være en professionel lyssætning, der supplerer og styrker stemningen og atmosfæren i udstillingen og i formidlingen. Det vil sige, der skal skabes et rum til fortællingen, der giver en helt særlig oplevelse, hvor fx følelser, sanser og viden kommer i spil.

Formidlingen vil også ske via film, fotos og div. genstande: værktøj, genstande fra brobyggeriet mm. Det hele skal gå op i en højere enhed, og give en helhedsoplevelse i udstillingen, være bindeled og skabe nysgerrighed på Storebæltsforbindelsen og medvirke til at knytte an til selve udeområdet.

Eksempler på aktiviteter, virkemidler og udstillingsdesign

- Via en drone filmes Storebæltsbroen udefra og det at stå i selve pylonen
- Virtual Realty-brille, som de besøgende kan tage på, og som giver dem en oplevelse af at arbejde på broen, fx i forbindelse med vedligeholdelse, eller stå i pylonen, opleve at flyve rundt om broen, de besøgende kan kigge op og ned ... og dermed anskueliggøres det enorme brobyggeri
- At bruge Isbådshuset bygningsmæssigt taktilitet som afsæt til at bygge en æstetisk, faglig, moderne kvalitetsudstilling, der understøtter forskellige måder at opleve og tilegne sig viden på

ET HISTORISK MØDESTED FOR ALLE

Undervisning og publikumsformidling

På sigt kan udarbejdes undervisningsmateriale og samarbejde med skoler og andre institutioner. Publikumsformidling kan fx varetages af stedes frivillige.

Målgrupper

Målgruppen er alle der er på rejse og har brug for at stoppe op. Der skal etableres en wayfinding/skiltning, der skaber nysgerrighed og for de rejsende, til at tage et ophold. Det naturlige mødested får en renæssance og bliver igen et mødested - nu for viden og oplevelser.

Frivillighed

En stor gruppe frivillige er tilknyttet Isbådshuset - nu og i fremtiden. De frivillige ønskes også fremover inddraget på en måde, der både skaber begejstring og ansvarlighed omkring arbejdet med formidlingen af Storebælt. Et væsentligt middel til dette, er involvering i de faglige aspekter omkring formidling etc.

Foreløbig har der været gennemført to ekskursioner om museumsformidling og udstillingsopbygning og design/virkemidler til Lejre Museum og Ragnarock - Museet for pop, rock og ungdomskultur i Roskilde med stor succes.

Samarbejdspartnere og videre formidlingsprojekter

Undervisningsmateriale, tværgående samarbejde med relevante institutioner i fremtiden ..?

Et attraktivt udeområde

- Udsigt til Storebælt og broen
- Isbådshuset
- Caféområdet / Ishus (?)
- Færgerampen
- Minihavnebad
- Aktivitetsområde
- Memory Lane / Tidslinje i udeområdet (evt. produceres og forbinder området omkring Halskov Rev til formidlingen i Isbådshuset, selve udeområdet og dets aktiviteter mm.)

Området omkring Isbådshuset og selve Halskov Rev er et oplagt rekreativt område. Det er et tidligere picnic-udflugtsmål og jernbanen gik direkte dertil i gamle dage. Områdets betydning: transport, isbåde om vinteren, rekreation og nydelse, afslapning om sommeren. Det vil vi genskabe.

TIDSPLAN

Tidsplan

Processen med hensyn til etablering af udstillingsfaciliteterne inklusiv Halskov Færgehavn og Memory Lane vil foregå over en periode på 10 måneder.

Fase 1: Udvikling og etablering af udstilling i Isbådshuset - medio april til ultimo november 2019.

Fase 2: Færgerampen - ultimo november til ultimo januar 2020.

Fase 3: Memory Lane - ultimo januar til ultimo marts 2020.

*