

Synopsis **Museum Dorestad**

Concept voor een expositie in het voormalig
stadhuis van Wijk bij Duurstede



communiceren beleven leren

1 Inleiding	5	4 Concept grafische vormgeving	26
2 Strategie	6	4.1 Prijsvraag voor logo	26
2.1 De opdracht	6	4.2 Tekst en grafiek op hout	27
2.2 Stadspromotie	6	4.3 Voorbeelden	29
2.3 Doelstellingen	6	5 Vervolgtraject: van ontwerp naar realisatie	30
2.4 Doelgroepen	7	5.1 Ontwerpfase	30
2.5 Uitgangspunten	7	5.2 Realisatiefase	30
3 Expositie	8	5.3 Gebruiksfase	30
3.1 Centraal thema: een handelsstad zonder kerkelijke en bestuurlijke functie	8	6 Conceptplanning	31
3.2 Route en plattegrond	8	6.1 Research/vergaren	31
3.3 Entree <i>begane grond</i>	8	6.2 Tekstfase	31
3.4 Titus vertelt: Romeinse Limes <i>3e verdieping</i>	8	6.3 Productie van applicaties en AV	31
• De helm van Titus	10	6.4 Grafische vormgeving en printwerk	31
• Castellum en Limes	12	6.5 Expositiebouw	31
• Romanisering	12	6.6 Oplevering	31
• Kip, patat en appelmoes: een game	12		
• Mercurius wijst de weg naar Dorestad	12		
3.5 De aankomst van Katla: mindset <i>3e verdieping</i>	13		
3.6 Centrale expositie <i>2e verdieping</i>	16		
• Dorestad in vogelvlucht <i>waarom zag Dorestad er zo uit?</i>	18		
• Knooppunt van kaarten <i>waarom lag Dorestad daar?</i>	19		
• De fibulae vertellen <i>waarom lag Dorestad daar?</i>	19		
• Binnenkijken <i>wie waren de Dorestaders?</i>	20		
• Wil de echte Viking opstaan?	21		
• Themawand <i>wat werd verhandeld en hoe?</i>	22		
• Paspoortenparade <i>wie kwamen er langs in Dorestad?</i>	22		
• Boekrol in poppenkast <i>macht en gezag & waarom is Dorestad verdwenen?</i>	23		
3.7 Wisselexpositie Dorestad <i>2e verdieping nieuwe trappenhuis</i>	24		
3.8 Educatieruimte <i>beletage</i>	24		



1 Inleiding

Voor u ligt de synopsis voor de inrichting van het vernieuwde Museum Dorestad. Deze synopsis bevat het definitieve inhoudelijk plan voor de inrichting van de expositie.

Hierin beschrijven we (in tekst en beeld) hoe de verschillende tentoonstellingsonderdelen (exhibits) eruit komen te zien, welke inhoud er per exhibit behandeld gaat worden en wat er tijdens de realisatiefase zal worden geproduceerd (informatiepanelen, film- en geluidsfragmenten, doe-exhibits, interactieve objecten, meubilair, animaties, computerprogramma's et cetera).

Dit inhoudelijk plan is tot stand gekomen in nauwe samenwerking met conservator Luit van der Tuuk en bestuurslid Martin Vastenhout van Museum Dorestad.

De invulling van de verschillende themaclusters is afgestemd met en gefiatteerd door bovengenoemde vertegenwoordigers van het museum. In een later stadium worden zaken als stroomvoorziening, lichtpunten, tussenwanden, entreeruimte nauwgezet afgestemd met de architect en zullen gebouw en expositie goed op elkaar aansluiten.

Podium heeft met groot enthousiasme gewerkt aan de ontwikkeling van dit inrichtingsconcept voor Museum Dorestad. Wij wensen u veel plezier bij het lezen van dit plan.

Utrecht, juni 2020

2 Strategie

2.1 De opdracht

Museum Dorestad was gevestigd aan de Muntstraat in Wijk bij Duurstede en nu in een tijdelijke locatie bij basisschool de Horn. Begin 2022 zal Museum Dorestad op initiatief van de gemeente op verhuizen naar het oude stadhuis op de Markt in de historische binnenstad van Wijk bij Duurstede. Deze verhuizing is een uitstekend moment om het museum inhoudelijk en ruimtelijk te vernieuwen. Podium is gevraagd hiervoor een concept met begroting uit te werken.

2.2 Stads promotie

De gemeente Wijk bij Duurstede heeft begin 2018 een campagne gelanceerd voor de promotie van de historische binnenstad van Wijk bij Duurstede onder de leus: Wijk bij Duurstede – kleine stad, grote geschiedenis.

Een centrummanager zal van 2017 tot en met 2020 de stads promotie aanjagen, zorgen dat partijen samenwerken en de publiciteit coördineren.

Museum Dorestad heeft in de voorbereiding van deze campagne een belangrijke rol gespeeld. In het logo bij deze campagne zijn de drie perioden verbeeld die in Museum Dorestad aandacht gaan krijgen: de Romeinse Limes en het castellum, Dorestad en de Vikingen en in een later stadium David van Bourgondië.



Een belangrijke rol in de promotie spelen vijf door het museum aangedragen getekende 'vertellers' die de geschiedenis in de binnenstad op aansprekende wijze voor het voetlicht brengen. Deze vijf vertellers zijn: Titus de Romein, Katla, Norse Robrecht (Zwarte Robert) en Rorik voor de Dorestad periode en David van Bourgondië voor de late Middeleeuwen. Al deze figuren komen ook in het museum uitgebreid aan de orde.

2.3 Doelstellingen

Het museum ziet de verhuizing naar de historische binnenstad, de stadspromotie en samenwerking met de VVV als belangrijke kansen voor het realiseren van een hoger bezoekersaantal en een betere exploitatie. Met een hoger bezoekersaantal en naar verwachting meer inkomsten door kaartverkoop kan de toekomst van het museum veilig(er) gesteld worden.

Een aansprekende en vernieuwde museale inrichting is daarbij een belangrijke randvoorwaarde.

Daarnaast wil het museum gedeeld gebruik van het pand stimuleren om in de toekomst de exploitatiekosten van het gebouw over zoveel mogelijk partners te kunnen verdelen.

In de nieuwe situatie blijven er ruimten voor de VVV en de gemeentelijke functies (trouwen) en gebruikt het museum de 2e verdieping en de zolder.





Een nieuwe functie is de 'Zaal-voor-Allemaal' op de begane grond waarin inwoners van Wijk bij Duurstede zelf tentoonstellingen over geschiedenisonderwerpen die hen interesseren in kunnen richten. Daarnaast zijn er ook ruimtes die gedeeld kunnen worden. Bijvoorbeeld voor zaalverhuur (presentaties, vergaderen et cetera) of ontvangst van relaties.

2.4 Doelgroepen

- Gezinnen
- 50-plussers
- Recreanten
- Bezoekers met belangstelling voor cultuurhistorie
- Internationale bezoekers (Frans/Engels/Duits)
- Scholieren en docenten

2.5 Uitgangspunten

Communicatiebureau Podium prikkelt in de door hen ontworpen bezoekerscentra en musea op verschillende manieren de nieuwsgierigheid en de leergierigheid van bezoekers. Deze bezoekers verschillen in de wijze waarop ze informatie tot zich nemen (gebaseerd op verschillende leerstijlen: doeners, dromers, beslissers en denkers). Met een uitgebalanceerde mix van (interactieve) middelen: visueel, tekstueel en auditief spelen we hierop in. Op deze manier is er voor iedere bezoeker wel een aansprekende vorm van informatieoverdracht. We laten de bezoekers de geboden informatie zelf 'ontdekken'.

In Museum Dorestad vinden we het volgende van belang:

- We laten mensen ervaren hoe Dorestad eruit heeft gezien;
- We zorgen ervoor dat de verschillende bezoekers de juiste bril krijgen aangereikt waardoor hij/zij Dorestad en overblijfselen uit het verleden beter begrijpt;
- De vrijwilligers worden gedurende het gehele proces betrokken. Zij zijn een waardevolle bron aan informatie en specifieke kennis. Daarnaast wordt het museum op die manier ook écht van hen, een museum waar ze een belangrijke bijdrage aan hebben geleverd en waar ze straks vol trots nieuwe bezoekers ontvangen;
- Een goede routing door de expositie is belangrijk en is zelfs belangrijker geworden door de museale protocollen die gemaakt zijn voor een verantwoorde openstelling vanwege de Coronapandemie. Ook moet de mogelijkheid blijven bestaan groepen (schoolklassen) te ontvangen en door de expositieruimte te leiden.

3 Expositie

In dit hoofdstuk staat de gehele expositie beschreven, met een globale uitwerking van alle tentoonstellingsonderdelen.

3.1 Centraal thema: een handelsstad zonder kerkelijke en bestuurlijke functie

De rode draad in het bestaan van Dorestad is handel. Handel verklaart zowel het ontstaan, de bloei en het verval van Dorestad. Dorestad kon zich in de 7e eeuw ontwikkelen tot een bloeiende handelsplaats, vanwege de geografisch gunstige ligging. Het lag op de grens tussen het Frankische Rijk en het Friese gebied én op het kruispunt van de belangrijke aanvoerrivieren Rijn en Lek. Dit maakte Dorestad tot een ideale ontmoetingsplek voor handelaren en tot een van de grootste handelsplaatsen van Noordwest-Europa.

Maar de focus op handel bracht ook een keerzijde: het ontbreken van een (geestelijke) ziel. Want ondanks zijn omvang, ontbrak het Dorestad aan noemenswaardige kerkelijke activiteiten. De kerk zat immers in het bisschoppelijke Utrecht.

Had Dorestad naast de handel een kerkelijke en bestuurlijke functie gehad, dan had ze mogelijk blijven voortbestaan. Maar met het verschuiven van de politieke grenzen midden 9e eeuw, verloor Dorestad zijn strategische voordeel en daarmee zijn bestaansrecht. Het verdwijnen van de handel betekende het einde van deze ooit zo machtige plaats.

3.2 Route en plattegrond

De bezoeker koopt bij de gemeenschappelijke balie van de VVV en het museum een toegangsbewijs voor het museum. De 'Zaal-voor-Allemaal' is vrij toegankelijk. Met het toegangsbewijs kan de bezoeker de rest van de expositie betreden. Hij vervolgt zijn weg met de trap of lift naar boven. Op de 3e verdieping start de feitelijke tentoonstelling. Er wordt afgetrapt met De Romeinse Limes, de opmaat naar het verhaal over Dorestad. Daarna volgt de 'mindset': een spectaculaire voorstelling over Dorestad. Via een inpandige luie trap daalt de bezoeker af naar de 2e verdieping: de centrale expositie over Dorestad. In een aangebouwde ruimte bevindt zich de ruimte voor wisselexpositie over thema's uit de geschiedenis. Uiteindelijk eindigt de bezoeker weer op de begane grond. De expositie is ook toegankelijk voor mensen in een rolstoel.

3.3 Entree begane grond

Om potentiële bezoekers aan te sporen om de expositie te bezoeken hangt er een grote full HD-tv in de entreeruimte. Op deze monitor zien we beelden uit de mindsetfilm en de rest van de expositie. Deze ruimte voor het museum kan worden aangevuld door een aantal stukken uit de collectie, eveneens om publiek warm te maken voor een bezoek.

3.4 Titus vertelt: Romeinse Limes 3e verdieping

Voordat de bezoeker zijn tanden kan zetten in de belangrijkste geschiedenisperiode (Dorestad), wordt hem eerst de aanloop daarnaartoe voorgeschoteld: de Romeinse Limes. De geschiedenis van Wijk bij Duurstede is sterk verbonden met de rivieren. Niet voor niets bouwden de Romeinse op deze plek een castellum.

Hoewel concrete resten niet zijn gevonden, blijkt uit vele Romeinse vondsten en verschillende bronnen (historische kaarten, maar ook geschreven bronnen) dat op de splitsing van de Oude Rijn en de Lek een Romeins fort heeft gestaan. Een Romeins castellum leidde in vrijwel alle gevallen tot romanisering van de inheemse bevolking. En dat betekende weer een explosie van ontwikkeling op het gebied van cultuur, taal en geletterdheid, architectuur, nijverheid, landbouw en import van allerlei exotische producten. Op diverse vindplaatsen in het Kromme Rijngebied rondom Wijk bij Duurstede zijn boerderijen, gehuchten, een schip, een laat-Romeinse grafveld en weg-segmenten aangetroffen.

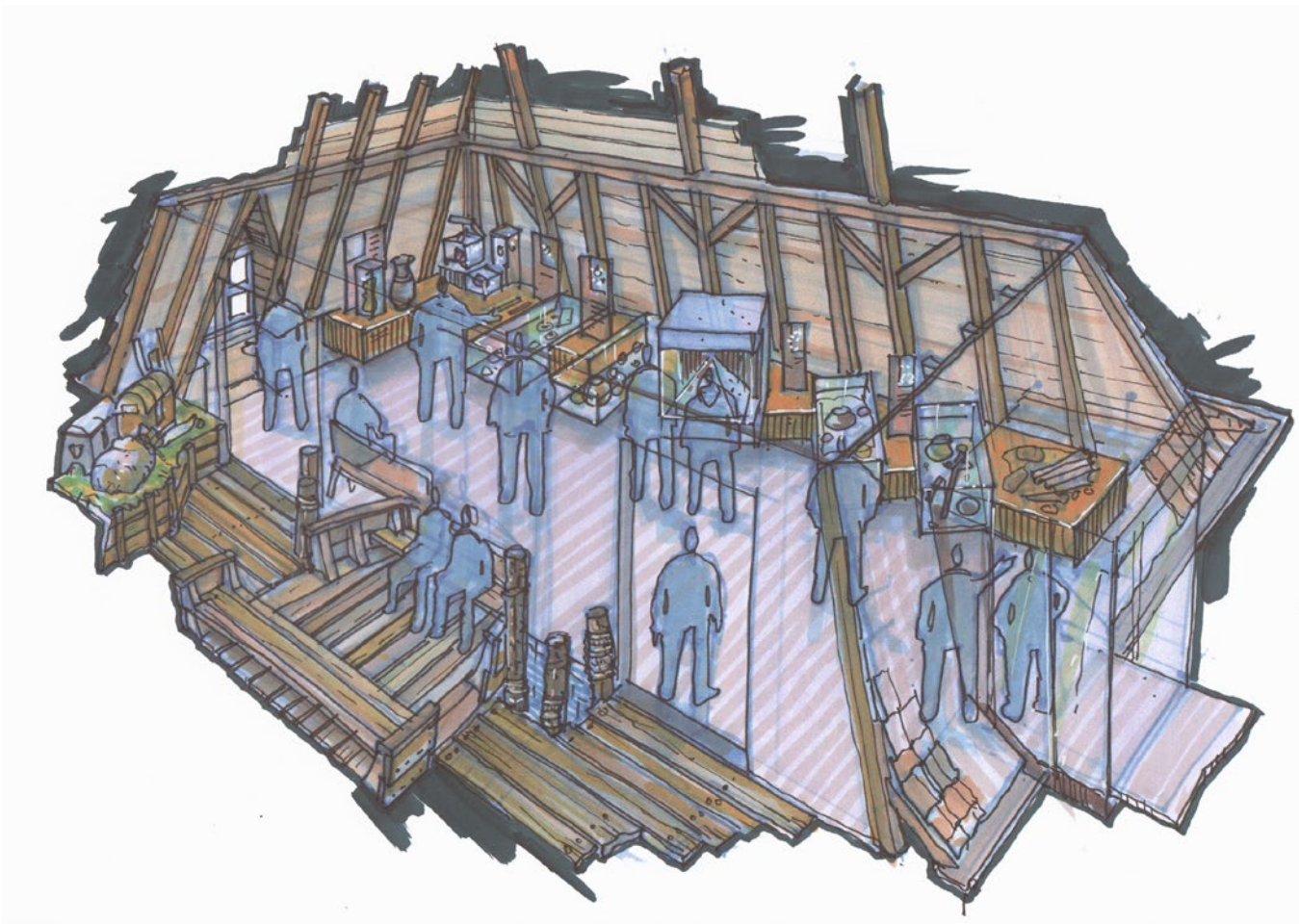
Het vertrek van de Romeinen aan de vooravond van de Vroege Middeleeuwen betekende dikwijls het einde van deze ontwikkelingen. Maar de resten van het castellum zullen nog eeuwenlang op de oevers van de rivieren hebben gestaan. De ruïne zal het decor geweest zijn van de eerste Dorestaders. In de schaduw van de vervallen muren van het castellum ontstond in de 7e eeuw het machtige Dorestad. Een handelshaven die evengoed profiteerde van de strategische ligging tussen de Friese en Frankische rijken en de splitsing van rivieren.

Een hoofdstuk over de Romeinse aanwezigheid in Wijk is dus inhoudelijk zeer op zijn plaats in dit museum. Daarnaast is een expositie in Wijk vanzelfsprekend vanuit het oogpunt van stadspromotie en aansluiting op de interprovinciale communicatie rondom de Romeinse Limes. Wijk bij Duurstede is onderdeel van het Interpretatiekader Romeinse Limes in Nederland, een initiatief van de Nederlandse Limes Samenwerking (NLS) en de Stichting Romeinse Limes Nederland (RLN).

De Nederlandse Limes Samenwerking is een samenwerkingsverband van de Rijksdienst voor het Cultureel Erfgoed en de Provincies Zuid-Holland, Utrecht en Gelderland en richt zich op het beter zichtbaar en beleefbaar maken van de Limes in Nederland.

De drie hoofdlijnen van dit expositie-onderdeel zijn:

1. Het Romeinse castellum, de Limes en het verhaal van verdronken forten.
2. Romanisering van de reeds bestaande Germaanse nederzetting De Horden, de villa in Cothen, innovatie in landbouw door komst Romeinen. Spel: wat hebben de Romeinen ons gebracht?
3. Beeldje van Mercurius: god van de handel. Het bruggetje naar Dorestad handelsstad. Dorestad is ontstaan in de schaduw van de resten van het castellum.

**Afb. 3**

Schets inrichting
Titus vertelt:
Romeinse Limes

Educatief anker

Eén van de kerndoelen in het onderwijs is dat leerlingen leren over het tijdvak van Grieken en Romeinen. In het voortgezet onderwijs wordt expliciet genoemd dat hij of zij voorbeelden herkent van de uitwisseling van de Grieks-Romeinse en de Germaanse cultuur. Deze elementen komen in dit onderdeel expliciet aan bod.

Kerndoelen PO

51. De leerlingen leren gebruik te maken van eenvoudige historische bronnen en ze leren aanduidingen van tijd en tijdsindeling te hanteren.
52. De leerlingen leren over kenmerkende aspecten van de volgende tijdvakken: (...) Grieken en Romeinen (...).

Kerndoelen VO-onderbouw

37. De leerling leert een kader van tien tijdvakken te gebruiken om gebeurtenissen, ontwikkelingen en personen in hun tijd te plaatsen. De leerling leert hierbij over kenmerkende aspecten van het volgende tijdvak: (...) Grieken en Romeinen (-3000 v. Chr. - 500 na Chr.); (...)

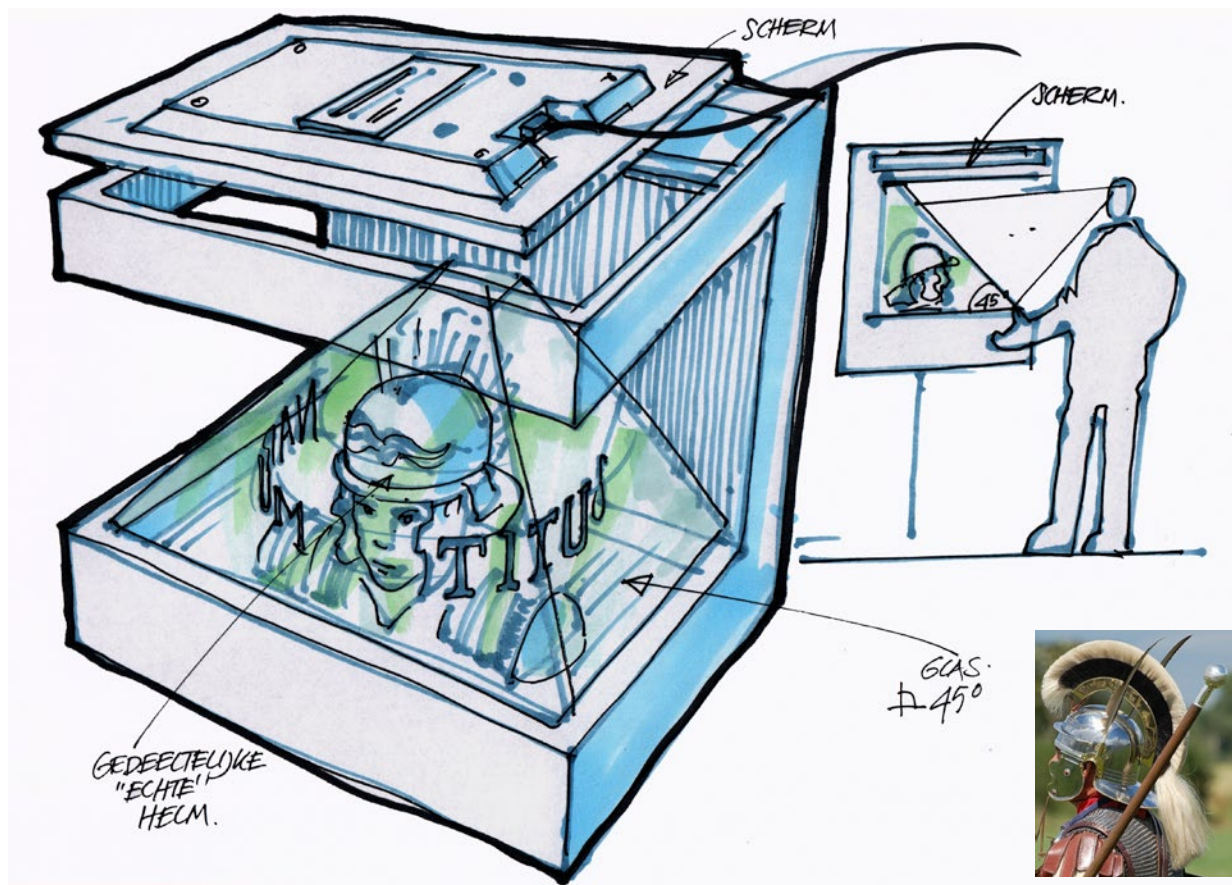
De helm van Titus

Centraal in deze ruimte staat de 'Rijswijkse infanteriehelm' van Titus Allienus Martialis. Deze werkelijk prachtig bewaard gebleven helm prikkelt de fantasie van de bezoeker. Door hem te confronteren met een tastbaar en spectaculair bewijs van de Romeinse aanwezigheid, trekken we de bezoeker direct het onderwerp in.



Naast de mooi aangelichte vitrine van Romeinse helm, zien we in een naastgelegen holografische projectie de context waarin deze helm bestond. Met behulp van een zogenaamde 3D piramide, vertellen we het verhaal van de helm en zijn oorspronkelijke drager: Titus.

De Romeinse helm roteert langzaam in de holografische projectie. Drukt de bezoeker op een knop, dan verandert de helm in hoe hij er



oorspronkelijk uit heeft gezien.

En ten slotte zien we het gezicht van Titus verschijnen, en hij vertelt kort iets over zichzelf, de Limes en het koude Nederland.

Zijn naam is een indicatie voor zijn burgerschap. Vermoedelijk maakte Titus deel uit van een cohors civium Romanorum (een regiment van vrijwillige burgerinfanteristen), terwijl de meeste grensforten bemand werden door

hulptroepen die geen Romeinse staatsburgers waren. Veel van de troepen langs de Rijn waren afkomstig uit andere randgebieden van het Romeinse Rijk, bijvoorbeeld Hispania, Britannia en Thracia aan de Zwarte Zee. Mogelijk was de eigenaar van de helm afkomstig uit de Romeinse provincie Moesia inferior op de Balkan, want daar komt de naam Martialis bovengemiddeld voor.

Castellum en Limes

Zoals gezegd is de helm de trechter waarmee de bezoeker in de rest van het Romeinse verhaal wordt gezogen. Het is aanleiding om te vertellen over het internationale karakter van de Limes. Soldaten werden vanuit heel Europa geronseld en overgebracht naar onze landstreken. Ook vertellen we hier het verhaal van de verdronken forten van Oost-Nederland. Veel van de forten ten oosten van Utrecht zijn door rivieren weggespoeld. Castellum Rijswijk is verdwenen, maar er zijn wel bijzondere objecten, zoals de helmen en bouw materiaal gevonden bij baggerwerkzaamheden. Mogelijke militaire objecten: zool soldatenschoen, lanspunt, slingerkogels, bouwresten fort.

Romanisering

Verder kunnen we aandacht richten op de invloed van de Romeinse aanwezigheid op de omgeving. We laten de romanisering zien aan de hand van drie ontwikkelingen. De eerste is de bouwstijl, waarbij een 'ouderwetse' boerderij eerst houten pilaren krijgt en uiteindelijk naar Romeins voorbeeld verandert in een complete stenen villa. De tweede is de romanisering in de keuken. Potten en kruiken worden meer Romeins en er staan ook nieuwe dingen op het menu. De derde is de omgang met de doden. Waar eerst losse crematiegraven waren, kwam met de komst van de Romeinen een grafveld langs de toegangsweg. Elk onderwerp krijgt een klein cluster met vondsten. Mogelijke civiele objecten: aardewerk, sieraden, zegeldoosje, haarnaalden, baardtang.

Kip, patat en appelmoes: een game

Wat brachten de Romeinen ons nog meer? In een hands-on game raden bezoekers van een bonte verzameling voorwerpen, gebruiken, materialen en gerechten of ze Romeins zijn of niet. De niet-Romeinse elementen moeten voor de komst van de Romeinen (ouder) of relatief kort daarna zijn geïntroduceerd.

NB: de kip en het concept van de (grote) boomgaard als productiemiddel voor 'de markt' zijn door de Romeinen naar onze landstreken gebracht. De Romeinen introduceerden als het ware de 'agro-industrie'. Dat verhaal sluit weer goed aan bij de eeuwenlange traditie van boomgaarden in de Kromme Rijnstreek. De aardappel (patat) is de vreemde eend in de bijt, want niet door de Romeinen geïntroduceerd. De aardappel is weer een leuk bruggetje naar David van Bourgondië (die elders in Museum Dorestad aandacht krijgt). David overleed op 16 april 1496 en is daarmee een overgangsfiguur naar de nieuwe tijd. Columbus stapte immers op 12 oktober 1492 voor het eerst aan land in Amerika, het werelddeel waar de aardappel vandaan komt.

Mercurius wijst de weg naar Dorestad

Tussen de bewoningssporen van nederzetting De Horden is een beeldje van Mercurius gevonden, de Romeinse god van de handel. Het beeldje van Mercurius is daarmee een mooie inhoudelijke brug van de Romeinse Limes naar het middeleeuwse Dorestad.



3.5 De aankomst van Katla: mindset 3e verdieping

Na de tentoonstelling over de Limes begint de bezoeker aan de hoofdtentoonstelling. Om de bezoeker bevattelijk te maken voor de interessante en veelzijdige geschiedenis van Dorestad, grijpen we hem direct bij de keel. Op de bovenste verdieping van het stadhuis, onder het indrukwekkende en eeuwenoude dak, dompelt een spectaculaire show de bezoeker onder in een handelsstad in haar hoogtijdagen. De 'wow-factor' van deze Dorestad Experience zal bezoekers dusdanig aanspreken dat bezoekers dit gaan delen met hun smartphone. Door actieve verspreiding via social media door jongvolwassenen hoopt het museum ook deze doelgroep te verleiden tot een bezoek aan Museum Dorestad.

Aankomst in Dorestad

De bezoeker neemt plaats in de ruimte, de lichten doven en wanneer ze weer aangaan, bevindt hij zich op een schip. Het schip vaart langzaam stroomafwaarts, op een rivier. Vooralsnog is er niks bijzonders te zien, totdat de bezoeker bemerkt dat zijn medepassagiers niet uit onze tijd of plaats zijn. Ze dragen vreemde kleding en spreken in een andere taal (is het Zweeds?). Onder de medereizigers ontstaat enige opwindning wanneer ze in de verte een waaier van dammen over de rivier ontwaren. Wat is dit voor plek? Waar is dit? Wanneer is dit? Als op de rug van een havik stijgen we op, steeds hoger tot we dit zien:

Het lijkt wel of er een wedloop heerst over wie de langste dam kan bouwen. Tientallen van deze 'dammen' lopen evenwijdig aan elkaar, zo ver als het oog reikt... We zien schepen aanleggen bij de dammen, de pakhuizen die erop zijn gebouwd en de drukke handel die er wordt gedreven.

In het kielzog van Katla

We reizen mee met Katla, een welgestelde jonge vrouw uit het Zweedse Birka. Haar moeder heeft op haar sterfbed gevraagd haar aardse goederen te verkopen, en de opbrengst onder de armen van Dorestad te verdelen. Net als Katla verwonderen we ons over deze wonderlijke handelshaven, opdoemend uit het moerassige landschap. We gaan met haar aan land, zien schepen van alle soorten en maten afgemeerd.

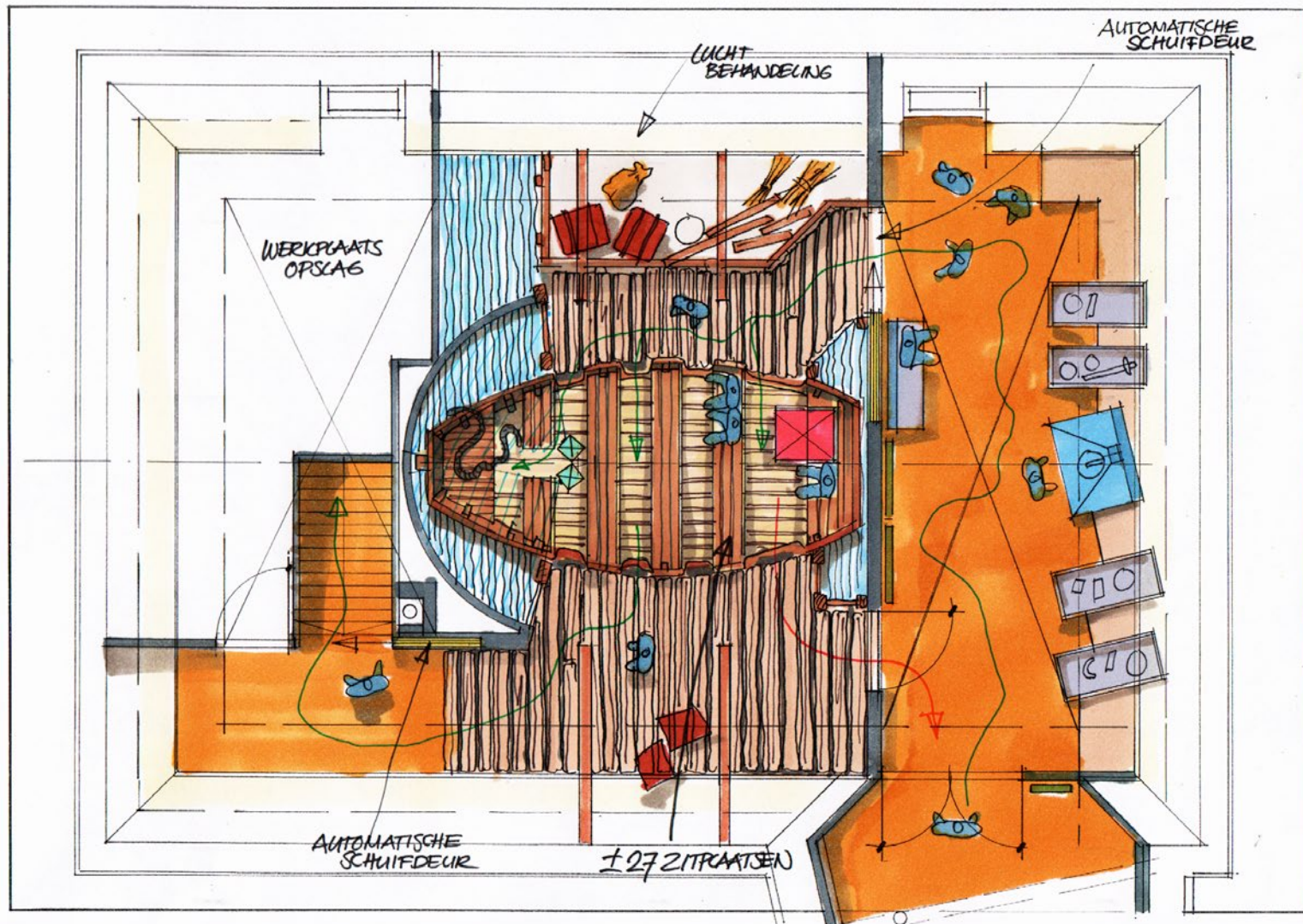
Op de kades is het een wirwar van kleine gebouwtjes, tenten, karren en allerlei producten, zoals vaten, manden, huiden en stapels brand- en timmerhout. Iedereen is in de weer. Goederen worden op karren of lastdieren geladen. Schepen worden gerepareerd en visnetten hangen te drogen.

Op een andere plaats is men bezig huiden te looien en vis te roken. Een rij geketende slaven loopt in een treurige optocht naar hun tijdelijke onderkomen. Vrouwen sjouwen met wasgoed of houten emmers met water, kinderen spelen met honden. Aan de landzijde rijgen de eenvoudige houten behuizingen van de koop- en ambachtslieden zich in lange rijen aaneen, slechts gescheiden door smalle doorgangen waar varkens en kippen scharrelen en mensen hun behoefte doen. Aan de straatzijde zijn

allerlei etenswaren en nijverheidsproducten uitgestald. In een van de huizen is een herberg ingericht. We gaan met Katla en haar gezelschap naar binnen.



Afb. 4
Dorestad in vogelvlucht
(illustratie Monique Prinsen)



Afb. 5
Bovenaanzicht
zolderetage

Techniek

De voorstelling wordt met meerdere full-HD led-beamers geprojecteerd op een half rond doek, dat het gehele perifere zicht van de bezoeker omvat. Ondersteund door

spectaculair surround geluid waant de bezoeker zich in de hoogtijdagen van Dorestad. Op het moment dat Katla de herberg instapt, wordt het dak van de werkelijke zolder van het raadshuis met spots aangelicht. Hierdoor sluit

het echte dak aan op de herberg uit de film. Een bijzonder moment.

De Dorestad Experience wordt gefinancierd vanuit het Europese project De Kromme Rijn Vertelt.

Band met het verleden

Na deze mindset heeft de bezoeker direct een emotionele band met het oude Dorestad. Het is niet langer een abstract of academisch begrip, maar een plek waar mensen leefden, woonden, handelden en werkten. De objecten en verhalen die een verdieping lager worden verteld vallen nu in vruchtbare bodem.

Op deze verdieping bevinden zich tevens de tentoonstelling over de Limes, een werkplaats voor onderhoud en tentoonstellingsbouw en diverse opslagruimtes voor de collectie.

3.6 Centrale expositie 2e verdieping

Wanneer de bezoeker de trap afdaalt naar de centrale expositie, herkent hij de rivier met de waaier van dammen uit de Experience. De rivier is tevens een subtiele leidraad voor de bezoeker, zowel chronologisch als thematisch. Hij komt aan bij het voormalige Romeinse castellum in het zuiden – het oudste bouwwerk, waar de geschiedenis van Dorestad begint – en beweegt zich gestaag via twee eeuwen richting het noorden, waar de geschiedenis eindigt. Westelijk (links) van de rivierkade bevinden zich de woonhuizen en akkers van de bewoners en staat het dagelijks leven en cultuur van de Dorestaders centraal. Oostelijk (rechts) bevinden zich de dammen en schepen, die het verhaal vertellen van de handel en de internationale rol van Dorestad.

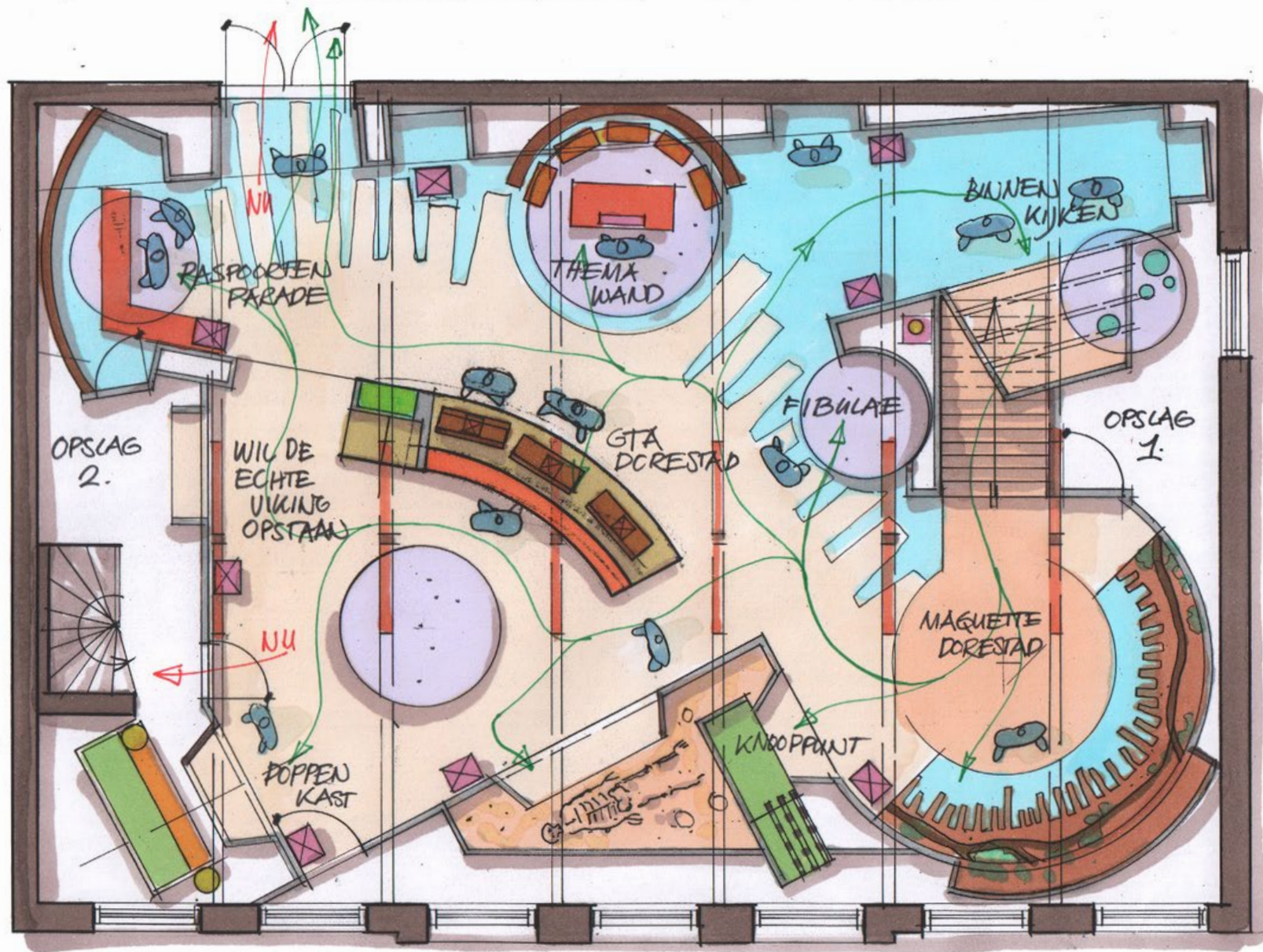
Deze slagader van de expositie is de drager van de algemene tijdslijn. Op de vloer worden met gobo spots in chronologische volgorde de belangrijkste wapenfeiten en mijlpalen van Dorestad geprojecteerd: jaartal en gebeurtenis.

Het verhaal van Dorestad wordt verteld aan de hand van een aantal kernvragen. De antwoorden op deze vragen worden aan weerszijden van de centrale lijn in verschillende onderdelen gegeven. Elk antwoord heeft een opbouw van relatief oppervlakkig naar steeds meer verdiepend. Grofweg ziet die indeling er als volgt uit:

1. Samenvatting (in de vorm van een animatie)
2. Activiteit (de bezoeker kan iets 'doen')
3. Relevante collectie
4. Verhalen horend bij collectie

Op deze manier kunnen we elke bezoeker bedienen, of deze nu weinig of veel tijd heeft, een leek of kenner is, visueel of tekstueel is ingesteld, of juist meer hands on. De vragen die gesteld worden zijn:

1. Waarom zag Dorestad er zo uit?
2. Waarom lag Dorestad daar?
3. Wie waren de Dorestaders?
4. Wat werd verhandeld en hoe?
5. Wie kwamen er langs in Dorestad?
6. Wie had macht en gezag?
7. Waarom is Dorestad verdwenen?



Afb. 6 Bovenaanzicht eerste etage

Dorestad in vogelvlucht**waarom zag Dorestad er zo uit?**

Het hoe en waarom van de indeling van Dorestad wordt verteld aan de hand van een prachtige maquette van Dorestad op haar hoogtepunt. We zien de stad in vogelvlucht, net als in de animatiefilm in de Experience. Met behulp van projection mapping worden de belangrijkste onderdelen van Dorestad uitgelicht en toegelicht.

Met behulp van projection mapping worden de belangrijkste onderdelen van Dorestad uitgelicht en toegelicht. Projection mapping is een techniek waarbij ruimtelijke objecten door een beamer worden aangelicht en er een extra informatielaag ontstaat. Specifieke onderdelen kunnen bijvoorbeeld worden gearceerd of geanimeerd. Op deze manier kun je zelfs ontwikkelingen door de tijd laten zien, zoals de groei van Dorestad.

Langs de rand van de maquette loopt een informatiestrook bestaande uit korte teksten en afbeeldingen, horende bij de hotspots op de kaart. Door een van de hotspots te activeren, worden deze op de maquette aangelicht en voor zien van extra informatie. De onderwerpen zijn:

- Opbouw en groei van Dorestad
- De dammen
- De rivier
- Het castellum
- De hoofdweg
- Boven- en benedenstad
- Lintbebouwing
- Pakhuizen
- Ambachtswoningen
- Akkers en boerderijen

Collectie

Maquettes van dam met pakhuizen, interieur woonhuis.

Sub-onderwerpen

Het landschap, de rivieren, de eerste bewoning, oeverwallen met bebouwing, dammen met pakhuizen, lintbebouwing langs de rivier, ontbreken van echt centrum met centraal plein.

Knooppunt van kaarten waarom lag Dorestad daar?

De maquette van Dorestad wordt in een groter kader geplaatst, namelijk dat van Nederland en de rest van Europa. Het succes van Dorestad kan zowel worden verklaard vanuit zijn politieke als geografisch strategische ligging. Door meerdere transparante kaarten van hetzelfde gebied over elkaar heen te leggen, blijkt dit in één oogopslag. We onderscheiden 5 kaarten:

1. De basiskaart (hierop zien we de hoogtekartaat/satellietkaart van Europa)
2. Loop van de rivieren
3. Andere belangrijke handelsplaatsen
4. Indeling van 'rijken' (zie afbeelding)
5. Herkomst van grondstoffen/producten

Als alle panelen over elkaar liggen, zie je Dorestad centraal in een complexe structuur van geografische, politieke en economische factoren. Zo zie je in één oogopslag hoe logisch het was dat Dorestad op die plek lag. Bekijk je de panelen afzonderlijk, dan ontdek je welk onderdeel welke bijdrage leverde aan het succes van Dorestad. Op elk paneel staat een beknopte toelichting (circa 100 woorden).

Sub-onderwerpen

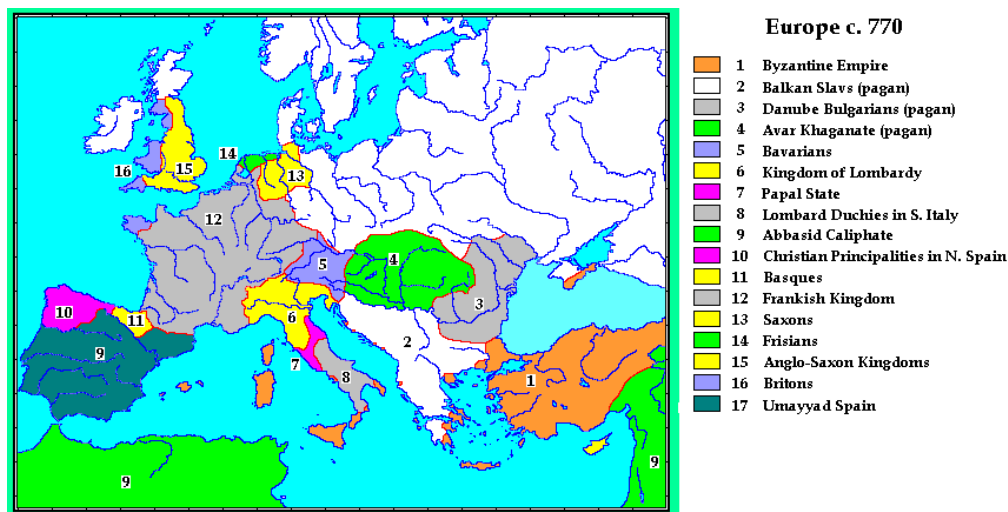
Grens en strijd tussen Franken en Friezen.
Splitsing Rijn en Lek.

Collectie

Vroege Frankische en Friese artefacten (Domburgfibula, vogelfibula, Friese ring et cetera).

De fibulae vertellen waarom lag Dorestad daar?

De Domburgfibula (Fries) en de vogelfibula (Frankisch) geven aanleiding voor een hoorspel, waarbij de verhoudingen tussen het Frankische en Friese gebied duidelijk worden. Deze objecten worden prachtig tentoongesteld in een vitrine. Met een druk op de knop start een kort hoorspel, waarin de toenmalige eigenaren kibbelen over welke fibula de mooiste en bijzonderste was. De meest zuidelijk gevonden Friese Domburg Fibula (met gietmal!) en de rijkelijk versierde Frankische Vogelfibula zijn in Dorestad gevonden. Samen vertellen ze over de strijd tussen de heersers van beide gebieden, maar ook over Dorestad als ontmoetingsplaats: de handel ging onverminderd voort.



Afb. 7 Indeling van rijken rond 770

Binnenkijken wie waren de Dorestaders?

Het leven van Dorestaders wordt in dit onderdeel gepresenteerd aan de hand van een Pepper's ghost projectie. In een grote kijkdoos zien we het interieur van een ambachtswoning (schaal op 1:10). We zien het reilen en zeilen van een doorsnee familie uit Dorestad. Vader scherpt zijn bijl, moeder is bezig met het bereiden van eten, oma spint wol, en kinderen verzorgen dieren of spelen een spel. Het is een gemeedelijk en alledaags tafereel. Maar er gebeurt meer...

Het bijzondere aan deze Pepper's ghost is dat bezoekers zélf invloed hebben op het verloop van het verhaal. In een ronde schijf worden in kleine vitrines een zestal archeologische voorwerpen gepresenteerd: een mes, een sleutel, een wetsteen, een kookpot, etensresten, et cetera. De vitrines met de voorwerpen kunnen in de kijkdoos worden geschoven en verschijnen dan ineens in het woonstalhuis. Eén van de bewoners van het huis pakt het voorwerp aan en vervolgens start een nieuwe scène waarin dit voorwerp centraal staat. Tijdens de verschillende scènes kunnen ook nieuwe personages het huis betreden en verdwijnen anderen weer. Zo kan bijvoorbeeld Norse Robrecht (Zwarte Robert) op bezoek komen, mopperend over al die 'opportunisten' die in Dorestad hun geluk komen zoeken.

In een andere scene zeuren de kinderen over het eten en krijgt de bezoeker een passant mee wat er in die tijd gegeten werd en hoe dit werd bereid. Zo kunnen verschillende onderwerpen uit het dagelijkse leven in Dorestad op een laagdrempelige, spannende en interactieve wijze worden gepresenteerd.

Sub-onderwerpen

Kleding, eten, rituelen (rondom dood), geloofsleven, nijverheid, handel, wonen, Zwarte Robert.

Collectie

Spin/weef/naaigereedschappen, kookpotten, barnsteen, maalsteen, kammen, smidsgereedschap, 2 skeletten, gereedschappen (bijlen), ijzerslakken, gietmallen, smeltkroesjes, wetstenen, etensresten (botten, schelpen, etc), sleutels.

Wil de echte Viking opstaan?

Het clichébeeld van de woeste, plunderende Viking met gehoornde helm spreekt bij veel bezoekers tot de verbeelding. Echter, dit beeld behoeft nuance. De hoorns op de helm zijn een mythe, alsook de enorme bloeddorst. Jazeker, ook Dorestad is een aantal keer geplunderd door deze noordelijke figuren, maar ze zijn niet verantwoordelijk voor de ondergang van Dorestad, zoals vaak gedacht. De bekende prent van J.H. Isings van een brandend Dorestad is debet aan dit beeld. Hoe gaan we dit beeld bijstellen? Dat doen we door middel van lenticulaire techniek. Lenticulair maakt het mogelijk om 2 of meerdere beelden in één beeld te vatten en te laten veranderen afhankelijk van de positie van de kijker. Op een formaat van circa 1 meter breed en 2 meter hoog presenteren we de cliché Viking ten voeten uit. Verandert de kijker zijn positie, dan verandert ook het beeld van de Viking in hoe hij er werkelijk uitzag. Uiteraard wordt het geheel in korte teksten toegelicht.



Afb. 8 De beroemde plaat van J.H. Isings

Educatief anker

Dit tentoonstellingsonderdeel sluit goed aan bij de 21e-eeuwse vaardigheden zoals: 'kritisch denken', 'informatievaardigheden' en 'mediawijsheid'. Dit onderdeel toont aan dat wat nu 'fake news' heet – en vroeger nog gewoon propaganda – van alle tijden is. Het is aan de bezoeker c.q. scholier om altijd kritisch te blijven denken. 'Is het wel waar, wat ik hier zie.' En dat je met behulp van goed ontwikkelde informatievaardigheden weet hoe je goede en feitelijke informatie kunt vinden. Met dit onderdeel kan uitgelegd wat het verschil is tussen 'imago' (het beeld dat van iemand of een groep bestaat) en 'identiteit' (wie of wat je werkelijk bent). Bij de uitwerking van dit onderdeel wordt gebruik gemaakt van het afstudeeronderzoek van Heleen van der Tuuk uit 2020 voor Museum Dorestad over het (bijstellen van (het beeld van) de Viking.



Het tentoonstellingsonderdeel 'Wil de echte Viking opstaan?' sluit aan bij de volgende kerndoelen:

Kerndoelen PO

51. De leerlingen leren gebruik te maken van eenvoudige historische bronnen en ze leren aanduidingen van tijd en tijdsindeling te hanteren.

Kerndoelen VO-onderbouw

36. De leerling leert betekenisvolle vragen te stellen over maatschappelijke kwesties en verschijnselen, daarover een beargumenteerd standpunt in te nemen en te verdedigen, en daarbij respectvol met kritiek om te gaan.
38. De leerling leert een eigentijds beeld van de eigen omgeving, Nederland, Europa en de wereld te gebruiken om verschijnselen en ontwikkelingen in hun omgeving te plaatsen.
40. De leerling leert historische bronnen te gebruiken om zich een beeld van een tijdvak te vormen of antwoorden te vinden op vragen, en hij leert daarbij ook de eigen cultuurhistorische omgeving te betrekken.

Exameneenheden VO-bovenbouw

- Sub domein C5: Massamedia en cultuur (vwo)
12. De kandidaat kan de invloed en macht van de media analyseren aan de hand van cultuuroverdracht, beeldvorming en beïnvloedingstheorieën.

Sub domein A1: Beeldend werk van kunstenaars en vormgevers

1. De kandidaat kan mede op basis van bronnenmateriaal het beeldend werk van kunstenaars en vormgevers beschrijven, onderzoeken en interpreteren, rekening houdend met visies, doelen, tijd, plaats, functie, kunstopvattingen, normen en waarden en de historische ontwikkeling.

Themawand

wat werd verhandeld en hoe?

Als het gaat om de handel en nijverheid in Dorestad, is er een ruime collectie van voorwerpen beschikbaar. Deze collectie presenteren we op een heel mooie manier. Centraal in de opstelling is een groot touchscreen, met daaromheen de presentatie van de verschillende objecten. Op het touchscreen worden drie hoofdcategorieën onderscheiden:

1. Functie
2. Materiaal
3. Herkomst

Als de bezoeker een van drie categorieën aanklikt, rangschikken de producten zich op basis van gemeenschappelijke eigenschappen. Wordt bijvoorbeeld gekozen voor materiaal, dan schikken objecten met dezelfde materiaaleigenschappen zich bij elkaar: hout, steen, metaal et cetera. Drukt met vervolgens op herkomst, dan schikken de artefacten zich op basis van hun geografische oorsprong. Samen vormen de objecten zo een stilleven, gebaseerd op hun gedeelde eigenschappen. De objecten zijn ook individueel aan te klikken, waarna een korte beschrijving en eventueel relevante illustraties worden getoond. Met lijntjes wordt verbinding gemaakt naar de echte objecten in de omringende vitrines.

Sub-onderwerpen

(Opbouw) havenwerken, pakhuizen, schepen, producten, herkomst, collectie, internationaal, infrastructuur.

Collectie

Scheepsnagels, vaarbomen e.d., scheepsmodellen, amforen, glas, barnsteen, balans, glissen.

Paspoortenparade

wie kwamen er langs in Dorestad?

Dorestad werd veelvuldig bezocht door mensen uit heel Europa. Dit internationale karakter krijgt uiting in deze exhibit. In het decor van een douanekantoor liggen op een bureau tientallen modern uitziende paspoorten. Echter, deze paspoorten bevatten de portretten en informatie van bezoekers (en een aantal bewoners) van Dorestad uit de vroege middeleeuwen: Friezen, Franken, Saksen, Arabieren, Angelsaksen en Noormannen. Dit zijn gewone handelaren, maar ook meer bekende figuren als Redbad, Katla, Zwarte Robert, Rorik en Bonifatius. Elk paspoort bevat de volgende gegevens: naam, nationaliteit, geboorteplaats, beroep, geboortedatum, geslacht, lengte. Daarnaast zijn er wellicht stempels uit andere streken, een korte beschrijving en natuurlijk een portret. De paspoorten kunnen ook aanleiding geven voor een leerzame en leuke speurtocht voor kinderen.

Sub-onderdelen

De belangrijkste passanten waren Friezen, Franken, Angelsaksen, Scandinaviërs (Noormannen) en soms Vikingen.

Collectie

Typisch 'buitenlandse' artefacten en munten uit verre oorden.

Boekrol in poppenkast macht en gezag? En waarom is Dorestad verdwenen?

Dorestad is gedurende zijn bestaan speelbal geweest van lokale en internationale machthebbers. Deze 'poppenkast' is een komen en gaan geweest van politieke en kerkelijke figuren. We presenteren een boekrol met daarin twee vakken (één boven en één onder). Als de bezoeker aan de slinger draait, openen de gordijnen en begint het verhaal van Dorestad.

Op een boekrol trekt het verhaal van Dorestad chronologisch voorbij. De boekrol is rijkelijk geïllustreerd met bij elke illustratie een kort bijschrift. De bezoekers bepalen zelf het tempo door de snelheid waarmee ze aan de boekrol draaien.

1. De handelaars (beginperiode): in eerste instantie was Dorestad het domein van handelaars.
2. Kunibert (630): deze Keulse bisschop had grote invloed op het Nederlandse rivierengebied en speelde een grote rol bij de Frankisering van Dorestad.
3. Koning Radbod of Redbad (650 – 689): toen halverwege de zevende eeuw het Frankische Rijk door interne machtsstrijd verzwakte, namen de Friezen hun kans waar en wisten Dorestad in handen te krijgen.
4. Pippijn van Herstal (689 – 714): deze krachtige Frankische hofmeier trok de macht over het gehele Frankische Rijk naar zich toe. Meteen richtte hij zijn aandacht op Dorestad, waar hij de Friese 'koning' Radbod versloeg.
5. Radbod (716 – 719): had nogmaals de macht

tot zijn dood in 719.

~~Een bijzonderheid die buitengewoon veel free publicity voor het nieuwe Museum Dorestad zal opleveren is de nieuwe Nederlandse speelfilm over Redbad. Deze speelfilm verschijnt donderdag 28 juni in de Nederlandse bioscopen. Op woensdag 27 juni is er een voorvertoning in Wijk bij Duurstede ten bate van Museum Dorestad.~~

6. Karel Martel (719): verdreef de Friezen na de dood van Radbod uit Dorestad.
7. Pippijn de Korte en Karel de Grote (741 – 814): regeerden als koning tijdens de Gouden Eeuw van Dorestad.
8. Bonifatius (754): De werkelijke machthebber in Dorestad was naast de koning de Utrechtse kerk. Bonifatius heeft in de laatste jaren van zijn leven (+754) een belangrijke rol gespeeld om Utrecht onafhankelijk van Keulen te maken. Dat had ook gevolgen voor Dorestad.
9. Rorik van Dorestad (839): sloot een deal met Lotharius I en heeft jarenlang over Dorestad geheerst.
10. Koning Zwentibold (896): lokte de laatste kooplieden uit Dorestad naar Deventer en Tiel met privileges. Daarmee tekende hij het doodvonnis voor Dorestad.

De chronologische vertelling wordt dynamisch aangevuld met een passende soundscape en belichting.

Sub-onderwerpen

Radbod of Redbad, Pippijn van Herstal, Karel de Grote, Harald en Rorik, geld, rangen en standen, Kerk Utrecht. Redenen voor verdwijnen zijn regionalisering en politieke veranderingen.

Collectie

Wapens (zwaarden, lansen), stijgbeugel, gouden broche (replica).



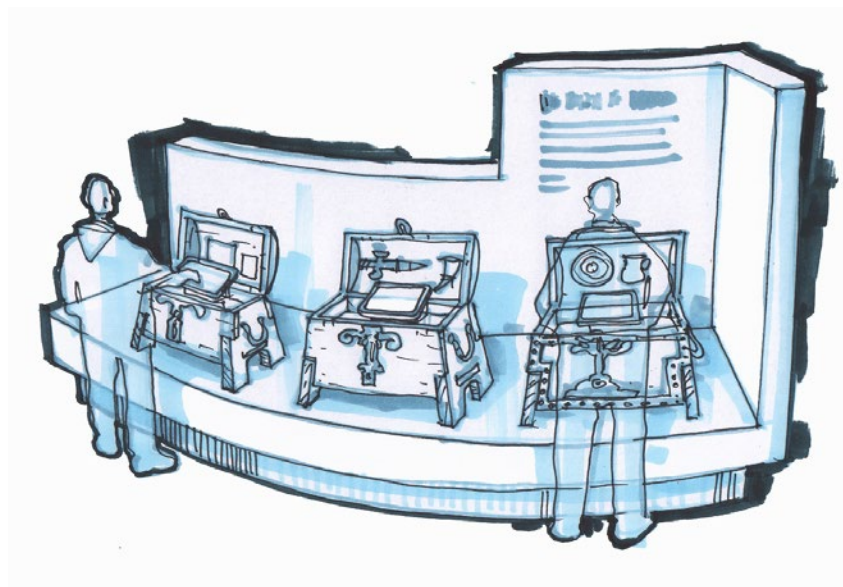
Afb. 9 Joshua boekrol

Drie educatieve games – op avontuur in Dorestad

Zoals eerder gezegd was Dorestad een echte handelsplaats. Schepen uit verre en nabijgelegen streken meerden aan de dammen van Dorestad aan. De handelswaar werd opgeslagen in de pakhuizen en verhandeld op de kade en langs de havenweg. Er werd in Dorestad ook tol geheven. Eén van de bedreigingen van het gunstige handelsklimaat was wanneer de Vikingen Dorestad binnenvielen en plunderden. Deze activiteiten geven aanleiding voor een spannende en dynamische game, die zich afspeelt op de straten en dammen van Dorestad. Op drie touchscreens zijn drie games te spelen die zich in dezelfde 3D-omgeving afspelen. De games hebben wel iets weg van de succesvolle spellenreeks Grand Theft Auto (GTA). De speler kruipt in de huid van een jonge Doresteder en moet een aantal missies uitvoeren. Deze zijn:

1. Kopen en lopen
2. Hier met die tol!
3. De Vikingen komen!

In het eerste spel is de opdracht om binnen een bepaalde tijd zoveel mogelijk producten van de ene plek naar de andere plek te brengen. Dit kunnen producten zijn van lokale nijverheid, maar natuurlijk ook producten uit den verre. In het tweede spel moet bij binnenkomende schepen tol geïnd worden. In het derde spel is het zaak om zoveel mogelijk mensen te waarschuwen en kostbare spullen te verstoppen voor de Vikingen. In alle drie de varianten zijn er natuurlijk de nodige obstakels en gevaren die het leven van een loopjongen of –meisje moeilijk maken.



Educatief anker

In deze game komt de bezoeker op interactieve wijze in aanraking met verschillende aspecten van hoe mensen vroeger leefden. Niet alleen door middel van tekst en beeld, maar in een dynamische leefwereld. Door middel van het strooien van allerlei in-game educatieve weetjes, gebruiken we de principes van serious gaming om de bezoekers kennis bij te brengen. Bijpassende kerndoelen zijn:

Kerndoelen PO

52. De leerlingen leren over kenmerkende aspecten van het tijdvak: (...) monniken en ridders; (...)

Kerndoelen VO onderbouw

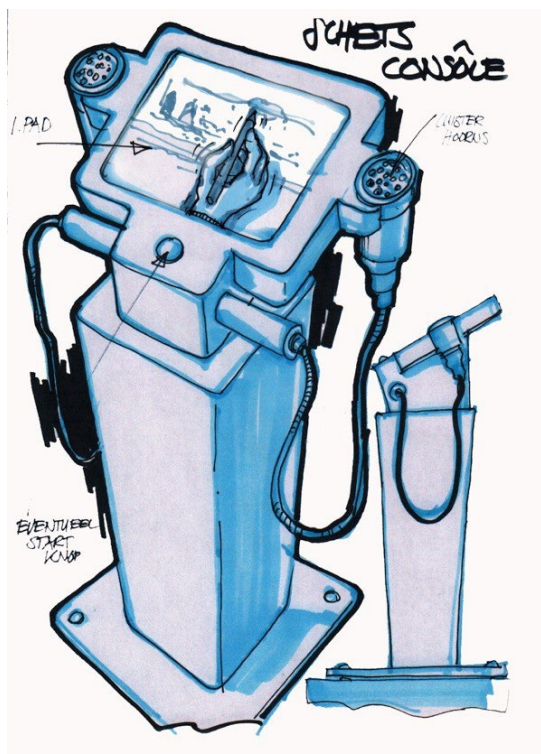
37. De leerling leert een kader van tien tijdvakken te gebruiken om gebeurtenissen, ontwikkelingen en personen in hun tijd te plaatsen. De leerling leert hierbij over kenmerkende aspecten van het volgende tijdvak: (...) tijd van monniken en ridders (500 – 1000); (...)

De games zijn extra onderdelen van de tentoonstelling die gefinancierd zullen worden via het Europese project *De Kromme Rijn Vertelt*.

Zeven informatie zuilen

– de geschiedenis van Dorestad vertelt

De tentoonstelling is thematisch ingericht. Per thema is er verdieping en worden tijdslijnen en verbanden geschetst. Een chronologisch overzicht van de geschiedenis van de opkomst en ondergang van Dorestad is nog niet gegeven. Er is een groep bezoekers (vaak wat ouder) die dat totaaloverzicht prettig vindt en een meerwaarde. Met zeven informatiezuilen met een iPad wordt ook in deze behoefte voorzien.



3.7 Wisselexpositie Dorestad **2e verdieping nieuwe trappenhuis**

In de kamer naast de educatieruimte is plek voor een wisselexpositie. Een nieuwe opstelling is eenvoudig te realiseren, door het gebruik van flexibel in te richten vitrines en metalen wanden. Op een metalen plaat kan met behulp van magneten printmateriaal worden bevestigd. Voor het maken van koppen, bijschriften en tekst zal een beknopte huisstijl worden ontwikkeld, alsook diverse sjablonen geleverd.

3.8 Educatieruimte **beletage**

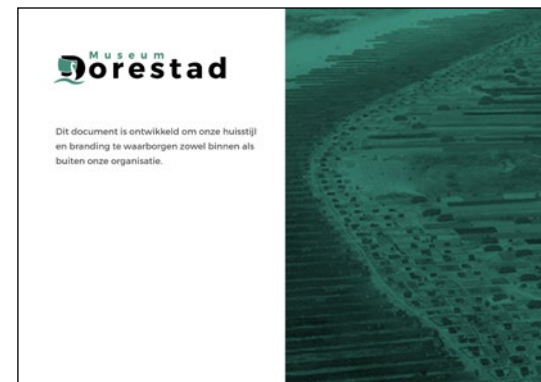
In de educatieruimte kunnen schoolklassen worden ontvangen. Het moet een flexibele ruimte zijn waar meerdere opstellingen van tafels en stoelen mogelijk zijn. In een grote wandkast worden alle educatieve materialen opgeborgen, en eventueel ook het meubilair. Een digiboord en presentatie-pc of laptop zijn hier aanwezig.

4 Concept grafische vormgeving

Voor de expositie zal een grafische huisstijl worden ontwikkeld. Deze zal nauw aansluiten bij de ruimtelijke vormgeving. Hierin worden bepaald een logo, huisstijlkleuren, stramien, typografie, drukmaterialen et cetera. De basis zijn natuurlijk materialen, die ten tijde van Dorestad ook werden gebruikt.

4.1 Prijsvraag voor logo

Museum Dorestad heeft in 2020 via het vormgevers platform Crowdsite een prijsvraag voor een logo voor het museum georganiseerd. Totaal zijn 120 logo's van 28 ontwerpers ingezonden. De winnende ontwerper heeft onderstaand logo en style guide geleverd.



Logo



Beeldmerk los



Typografie

Montserrat

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Light
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor.

Regular
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor.

Bold
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor.



Kleurgebruik

Primair



HEX #458b74
CMYK 75 - 23 - 56 - 4
RGB 69 - 139 - 116



HEX #000000
CMYK 0000
RGB 000

Support



HEX #B8860B
CMYK 25 - 25 - 40 - 0
RGB 191 - 191 - 153



HEX #4682B4
CMYK 70 - 15 - 0 - 0
RGB 77 - 217 - 255



HEX #FF0000
CMYK 0 - 100 - 100 - 0
RGB 255 - 0 - 0



4.2 Tekst en grafiek op hout

Logo en lijntekening gelaserd

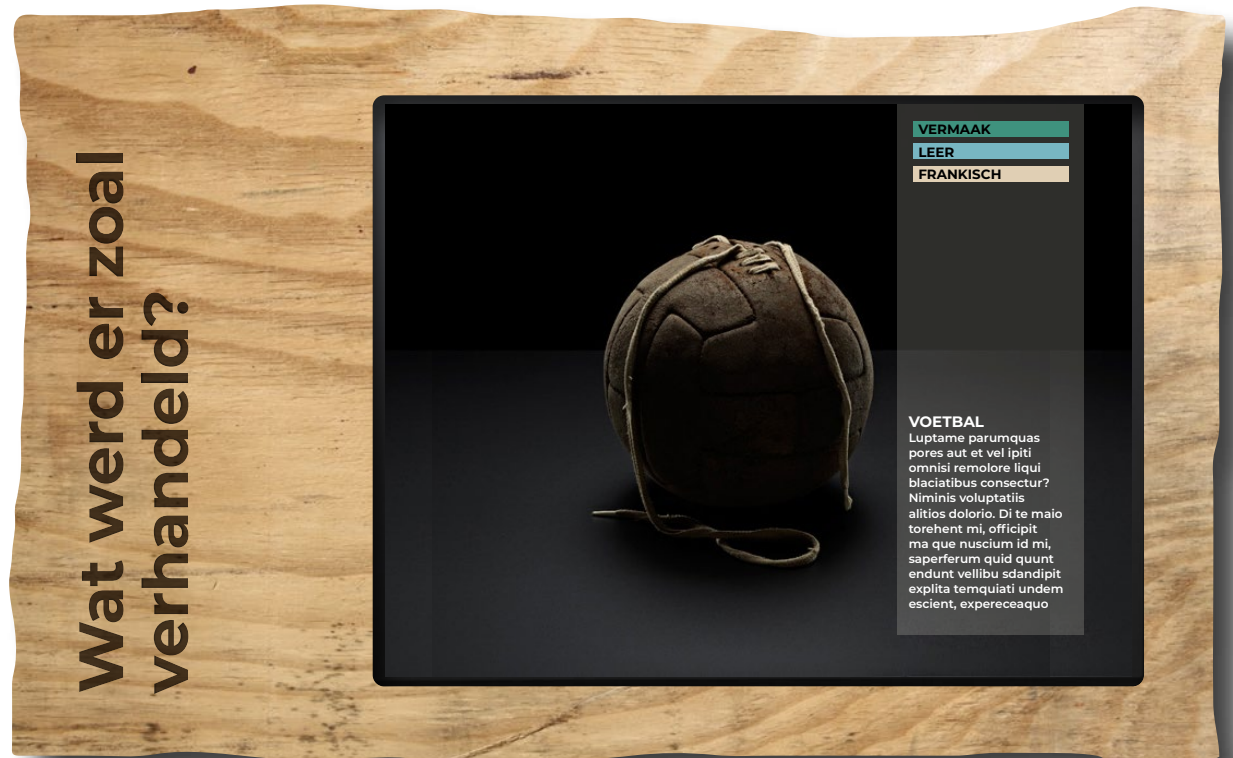


Karel Martel

Hij verdreef de Friezen na de dood van Radbod in 719 uit Dorestad. Het jaar daarop kon Pippijns zoon Karel Martel aan het hoofd van de Frankische adel orde op zaken stellen. Een van zijn eerste wapenfeiten was, in navolging van zijn vader, de verdrijving van de Friezen - en nu voorgoed - uit Dorestad en het rivierengebied.



Een fraaie combinatie van moderne middelen
gevat in traditionele materialen.



Aanvullend op de tekstbordjes zijn tekstbordjes van plaatstaal. Typografie hierop is gezeefdrukt.



Luptame parum-
quas pores aut
et vel ipiti omni
remolore liqui

Luptame parum-
quas pores aut
et vel ipiti omni
remolore liqui
blaciatibus con-
sectur? Niminis
voluptatis alitios
dolorio. Di te
maio torehent

Dorestad

op haar hoogtepunt
omstreeks 850

4.3 Voorbeelden

Laser op hout, laser door hout, print op hout en combinatie hout en staal.



5 Vervolgtraject: van ontwerp naar realisatie

In deze synopsis heeft u kunnen lezen hoe de expositie in het nieuwe museum er globaal uit komt te zien en welke thema's per tentoonstellingsonderdeel worden behandeld. De volgende stap in het proces is de definitieve uitwerking. Zowel op het gebied van inhoud als op het gebied van vormgeving en realisatie. Het vervolgtraject wordt als volgt opgebouwd:

5.1 Ontwerpfase

In deze fase wordt door de ontwerper de 2D en 3D vormgeving gedetailleerd. De grafische vormgeving (een 'huisstijl' voor de expositie) wordt verder uitgewerkt. Daarnaast worden alle onderdelen uitgewerkt in definitieve ontwerptekeningen met daarbij een omschrijving van de gebruikte materialen, kleuren en dergelijke.

5.2 Realisatiefase

Als alle onderdelen in werktekeningen zijn gevat, wordt het tijd om daadwerkelijk te gaan produceren. Tijdens de realisatiefase vinden de volgende werkzaamheden plaats:

- projectmanagement;
- tekstschrijven;
- verzamelen of vervaardigen van beeldmateriaal;
- ontwikkeling van (interactieve) media;
- inrichting;
- expobouwbegeleiding.

In de realisatiefase zorgt Podium voor de coördinatie en begeleiding van alle activiteiten, alsmede voor tekstschrijven en het inventariseren en verzamelen van alle benodigde informatie en beeldmateriaal. Uiteraard met terugkoppelmomenten naar de opdrachtgever voor een akkoord. Het is onze verantwoordelijkheid het projectmanagement te voeren en samen met opdrachtgever te komen tot een informatievoorziening die voldoet aan alle door opdrachtgever gestelde eisen van kwaliteit, tijd en geld.

De (interactieve) onderdelen worden grotendeels in de werkplaatsen van de expobouwer geproduceerd. De opdrachtgever/werkgroep is welkom om in de werkplaatsen een kijkje te nemen. Vervolgens wordt er gedurende een aantal weken opgebouwd op locatie. Er vindt een vooroplevering plaats en een definitieve oplevering met de opdrachtgever.

5.3 Gebruiksfase

De gebruiksfase vangt aan wanneer het museum daadwerkelijk geopend wordt voor het publiek. Uiteraard kan Podium en/of de expositiebouwer tijdens de gebruiksfase zorgen voor onderhoud, eventueel herstel, of actualisering van de onderdelen. Bezoekerscentra moeten tegen een stootje kunnen. De praktijk wijst helaas uit dat veel bezoekers het een uitdaging vinden de middelen te testen op stevigheid. De gebruikte materialen en middelen zijn daarom altijd zorgvuldig afgestemd op de gebruiksfunctie en de intensiteit van gebruik: duurzaam, robuust, niet onderhoudsgevoelig, vandaalbestendig en eenvoudig schoon te houden.

6 Conceptplanning

Voor de realisatie van Museum Dorestad geldt een globale doorlooptijd van circa 8-10 maanden. Deze synopsis is te beschouwen als het concept tentoonstellingsplan.

6.1 Research/vergaren

- Verzamelen informatie
- Opdrachtgever levert (tekstuele) informatie, foto's, illustraties en beschikbare films/animaties voor exhibits
- Inventarisatie beschikbaar materiaal (tekst en beeld)
- Globaal tekst/inhoudelijk voorstel gereed
- Akkoord op inhoudelijke en illustratievoorstellen

Doorlooptijd: **1,5 maanden**

6.2 Tekstfase

- Conceptteksten gereed
- Definitieve teksten gereed
- Akkoord definitieve teksten
- Tekst en beeld vormgeefklaar maken

Doorlooptijd: **1,5 maanden**

6.3 Productie van applicaties en AV

- Functioneel ontwerp
- Akkoord op functioneel ontwerp
- Conceptteksten gereed
- Definitieve teksten gereed
- Akkoord definitieve teksten
- Bouw applicaties
- Akkoord applicaties

Doorlooptijd: **3 maanden**
(overlap met Tekstfase)

6.4 Grafische vormgeving en printwerk

- Concept/stramien vormgeving panelen, applicaties en AV
- Aanleveren tekst en beeld naar vormgever
- Vormgeving panelen en ander printwerk
- Akkoord panelen en ander printwerk
- Printwerk gereed

Doorlooptijd: **2 maanden**

6.5 Expositiebouw

- Bouwtekeningen maken
- Voorbereiding expositiebouw
- Voormontage van expositieonderdelen
- Installatie en montage op locatie

Doorlooptijd: **3 maanden (overlap met Productie van applicaties en AV en Grafische vormgeving en printwerk)**

6.6 Oplevering

- Vooroplevering
- Oplevering

Doorlooptijd: **2 weken**



communiceren beleven leren