

## **DE KROMME RIJN VERTELT: Verhalen van de Kromme Rijnstreek en de geschiedenis van Dorestad** **Een project voor gezamenlijke promotie van en educatie over streek, stad, landschap en geschiedenis**

### **Een idee voor een LEADER-project: De Kromme Rijn Vertelt**

Museum Dorestad wil nieuwe doelgroepen, waaronder jongeren, aanspreken door mooie, boeiende en spannende verhalen te gaan vertellen over de Kromme Rijnstreek en Dorestad (een wereldhaven in de vroege middeleeuwen) en haar illustere bewoners. Meer kennis over en een grotere naamsbekendheid van de streek, de stad en haar bewoners versterkt de identiteit van het gebied, vergroot de trots van de huidige bewoners en maakt het gebied interessanter voor recreanten.

In dit voorstel voor het LEADER-project *De Kromme Rijn Vertelt* licht Museum Dorestad haar idee toe en hoe ze daarbij wil samenwerken met het Hoogheemraadschap De Stichtse Rijnlanden, de gemeenten Wijk bij Duurstede, Houten en Bunnik, de Stichting Kersenpromotie, de VVV Kromme Rijnstreek en het project Stads promotie Wijk bij Duurstede.

### **Marketingcampagne ondersteunt drie andere projecten**

Het voorstel voor het LEADER-project *De Kromme Rijn Vertelt* staat niet op zichzelf maar bouwt voort op het al lopende project *Verhalen de Kromme Rijnstreek* van de gemeenten Wijk bij Duurstede, Houten en Bunnik en de VVV Kromme Rijnstreek, de jubileum activiteiten van het Hoogheemraadschap rondom 900 jaar afdamming van de (Kromme) Rijn en twee projecten voor Museum Dorestad:

- 1) De verbouwing van het oude raadhuis op de Markt in Wijk bij Duurstede als nieuw onderkomen van het museum en de VVV. Het museum zal zich op de bovenste verdiepingen van het oude raadhuis vestigen.
- 2) De nieuwe aansprekende tentoonstelling van Museum Dorestad.

Deze projecten worden gefinancierd door de gemeente Wijk bij Duurstede (verbouwing) en Museum Dorestad (tentoonstelling).

Het LEADER-project waarvoor het museum hier – mede namens de andere betrokken partijen - een aanvraag doet is ter aanvulling en ondersteuning van deze projecten en draagt bij aan meer kennis, een grotere naamsbekendheid, een sterkere identiteit en trots. Door het project wordt de streek interessanter en zal het bezoek en de verblijfstijd van recreanten naar verwachting toenemen. Het museum werkt daarnaast samen met de VVV aan een nieuwe interactieve recreatief toeristische presentatie op de begane grond – een 'Inspiratiepunt' – en een nieuwe gezamenlijke winkel.

### **Mens en rivier in vijf verhalen**

De rivier de Kromme Rijn vertelt vele verhalen. Ze zijn te bundelen in vijf thema's over hoe de mens de rivier door de eeuwen heen heeft gebruikt: als grens (de Romeinse Limes), als handelsweg (opkomst van de 'wereldhaven' Dorestad), als kans voor ontginning (door de afdamming van de Kromme Rijn in 1122), als inlaatkanaal voor de verdediging (onderdeel van de Nieuwe Hollandse Waterlinie) en als basis voor een rijk landbouwgebied (fruitteelt op de oeverwallen).

De Kromme Rijn is in het project *De Kromme Rijn Vertelt* de 'blauwe' draad in de volgende vijf verhalen:

- 1) De Romeinse Limes
- 2) Dorestad, wereldhaven in de vroege middeleeuwen
- 3) Het Langbroekerwetering en de kastelen en landgoederen
- 4) De Nieuwe Hollandse Waterlinie
- 5) Kersen-, appel- en perenteelt

### **Korte projectopzet**

In het project worden de verhalen op een drietal manieren verteld:

- a) in vier voor de doelgroepen aantrekkelijke tijdschriftachtige uitgaven ('glossy's'), als referentie kan gedacht worden aan *Buitenleven* met een vleugje *Quest*,
- b) door een 'Inspiratiepunt' (VVV Kromme Rijnstreek),
- c) met de Dorestad Experience en drie games (Museum Dorestad).

Hierna een korte toelichting op deze onderdelen.

Een eerste globale kostenraming en dekkingsplan voor deze onderdelen staat in bijlage 1.

## *De vier tijdschriften*

In de vier tijdschriften worden de verhalen van de Kromme Rijnstreek op zo'n aantrekkelijke manier verteld, dat lezers ze willen bewaren. De tijdschriften zijn aansprekend voor de doelgroepen, zijn luxe uitgevoerd, hebben een grote oplage en worden met name in de regio wijd verspreid. Naast artikelen en beelden over de vijf thema's worden tijdelijke en vooral blijvende activiteiten genoemd. In alle tijdschriften komen alle thema's aan de orde. Maar per tijdschrift is er een verschillend hoofdthema.

Het **eerste** tijdschrift verschijnt in het voorjaar (de bloesemtijd) en stelt fruitteelt, in het bijzonder de kersenteelt, centraal. De andere vier verhalen komen korter aan bod. Bijzondere gebeurtenissen worden aangekondigd, zoals de opening van Museum Dorestad en de viering van de afdamming van de Kromme Rijn in 1122.

Het **tweede** tijdschrift stelt Dorestad en de opening van het nieuwe museum met de *Dorestad Experience* centraal. Hierin krijgen bijvoorbeeld ook (het varen met) het Vikingschip en de Krommerijnder een plek.

Het **derde** tijdschrift haakt aan op de viering van 900 jaar afdamming van de (Kromme) Rijn (zie bijlage 2).

De afdamming van de Kromme Rijn is een keerpunt in de landschapsgeschiedenis van de Kromme Rijnstreek. Van ver voor de Romeinse tijd tot aan de afdamming was de Langbroekerwetering een groot ontoegankelijk moerasgebied.

De afdamming was de start van het georganiseerde waterbeheer in onze streek (droge voeten) en de geboorte van de voorloper van het huidige Hoogheemraadschap. Dit tijdschrift geeft extra aandacht aan de geschiedenis van het waterbeheer in onze streek en de cruciale rol die de 'vierde bestuurslaag' – de waterschappen – daarin speelt.

Het **vierde** tijdschrift gaat over de periode na de afdamming: de ontginning van het Langbroekerwetering.

Na de afdamming namen kloosters en edelen deze ontginning ter hand. De kastelen en landgoederen zijn blijvende herinneringen aan het bruikbaar maken van dit gebied. In dit tijdschrift komt ook aan de orde wat er heden ten dage op de kastelen en landgoederen gebeurt.

## *Nieuw 'Inspiratiepunt' voor de Kromme Rijnstreek*

Onderdeel van de verbouwing van het oude raadhuis is de herinrichting van de begane grond, waar de VVV en het museum samen als 'gastheer en gastvrouw' optreden. De herinrichting moet bezoekers inspireren tot een bezoek aan het museum en de diverse hoogtepunten in de streek. Dit gebeurt in een nieuwe aantrekkelijke presentatie van de vijf verhalen met interactieve touchtables, kaarten, informatie, foto's en filmpjes. Bij deze make-over kan afgewogen worden of doorgedaan wordt als VVV (met de bijbehorende huisstijl) of als eigenstandige toeristische recreatieve organisatie met een heel eigen gezicht.

## *Dorestad Experience en drie interactieve handelsspellen*

Museum Dorestad vertelt de verhalen van de Romeinse Limes en Dorestad. In de nieuwe tentoonstelling komen beide verhalen uitgebreid aan bod. De Limes heeft een apart zaal. De toenmalige Rijnlopen zullen in verschillende tentoonstellingsonderdelen te zien zijn, onder meer in de maquette en het 'knooppunt van kaarten'. Maar vooral: wat is er spectaculairder dan over de Rijn Dorestad binnen te varen en te eindigen in een herberg? Dat ervaren bezoekers in de *Dorestad Experience*.

### ***Dorestad Experience: aankomst in de stad***

Op de bovenste verdieping van het museum, onder het indrukwekkende en eeuwenoude dak, wordt de bezoeker ondergedompeld in een spectaculaire show over een handelsstad in haar hoogtijdagen. De bezoeker neemt plaats in een nagebouwd handelsschip. Het gedimde licht gaat helemaal uit. Op een brede rivier vaart het schip langzaam stroomopwaarts. Vooralsnog is er niks bijzonders te zien, totdat de bezoeker merkt dat zijn medepassagiers niet uit onze tijd of plaats komen. Ze dragen vreemde kleding en spreken in een andere taal (is het Zweeds?).

Onder de medereizigers ontstaat enige opwinding wanneer ze in de verte een waaier van dammen over de rivier ontwaren waar het één en al bedrijvigheid is. Wat is dit voor plek? Waar is dit? Wanneer is dit?

De experience is een prachtig verhaal over de Kromme Rijn en een ijzersterke inleiding tot de tentoonstelling. Maar zonder financiering uit het LEADER- project *De Kromme Rijn Vertelt* kan Museum Dorestad de Experience niet realiseren. Aanvullend kunnen met dit project drie educatieve games worden verwerkt voor kinderen van 10 tot 14 jaar. Een doelgroep waarvoor musea moderne media moeten inzetten die aansluiten op de belevingswereld van pubers. Dat doet Museum Dorestad met 'Serious gaming'. Met de games leren de kinderen meer over de handel vanuit Dorestad met de rest van (Noord West) Europa. De games die Museum Dorestad samen met de tentoonstelling bouwer zal ontwikkelen sluiten aan op de kerndoelen van de onderbouw in het Voortgezet Onderwijs. Meer informatie over de Experience en de games is te vinden in bijlage 3.

### ***Nota bene***

*Een serious game is een spel met een ander primair doel dan puur vermaak. Het voornaamste doel is dan bijvoorbeeld communiceren, werven of selecteren, onderwijzen of het verwerven van inzicht. Een serious game kan gebruikmaken van meerdere media: het kan een*

*papieren bordspel of kaartspel zijn, een gefaciliteerd management-spel of een computerspel. Het vermaak in een serious game dient om de beleving te versterken en daarmee ook de overdracht van informatie. Daartoe worden de doelen impliciet ingebouwd in het spel, zodat de speler volledig kan opgaan in het spelen. De ontwerper van het spel (gamedesigner) zal om dit doel te bereiken nauw moeten samenwerken met de ontwikkelaar van het spel en een deskundige op het gebied van het primaire doel.*

## **Achtergrondinformatie over de projecten van Museum Dorestad**

### **Project 1 - Nieuwe functies voor het monumentale raadhuis op de Markt in Wijk bij Duurstede**

De tweede verdieping en de zolder van het oude raadhuis op de Markt staan leeg. Dit wordt de nieuwe huisvesting van Museum Dorestad. Hiervoor wordt het raadhuis verbouwd en verduurzaamd. De begane grond en de eerste verdieping worden ook aangepast aan de eisen van deze tijd. Voor de VVV komt een nieuwe inrichting waarin ook de museumwinkel een plek krijgt. De VVV en het museum voegen hun vrijwilligers voor de ontvangst samen. Dit wordt een gezamenlijke groep van gastheren en -vrouwen die de verhalen van de Kromme Rijnstreek zullen vertellen aan bezoekers. Bezoekers kunnen vervolgens de streek en de stad intrekken en/of Museum Dorestad bezoeken.

De verbouwing en verduurzaming van het gebouw worden bekostigd door de gemeente Wijk bij Duurstede. Het definitieve ontwerp is bijgevoegd in bijlage 4.

### **Project 2 – Dorestad, wereldhaven in de vroege middeleeuwen**

De doelstelling van Museum Dorestad is:

*“Bekendheid geven aan en het ontsluiten voor een breed publiek van de geschiedenis van de handelsplaats Dorestad in het bijzonder en van de vroege middeleeuwen in het algemeen.”*

Een aansprekende interactieve tentoonstelling is het belangrijkste middel om die doelstelling te realiseren. Museum Dorestad zorgt voor de financiering van de tentoonstelling. Het tentoonstellingsplan is weergegeven in bijlage 5. De tentoonstelling kost 435.000 euro (*exclusief* de experience en games). Museum Dorestad heeft inmiddels 338.000 euro verworven (dd. 31 maart 2020). De fondsenwerving gaat onverminderd door. Bij de aanvraag bij de diverse vermogensfondsen zat een uitgebreide motivatie. Deze is bijgevoegd als bijlage 6.