

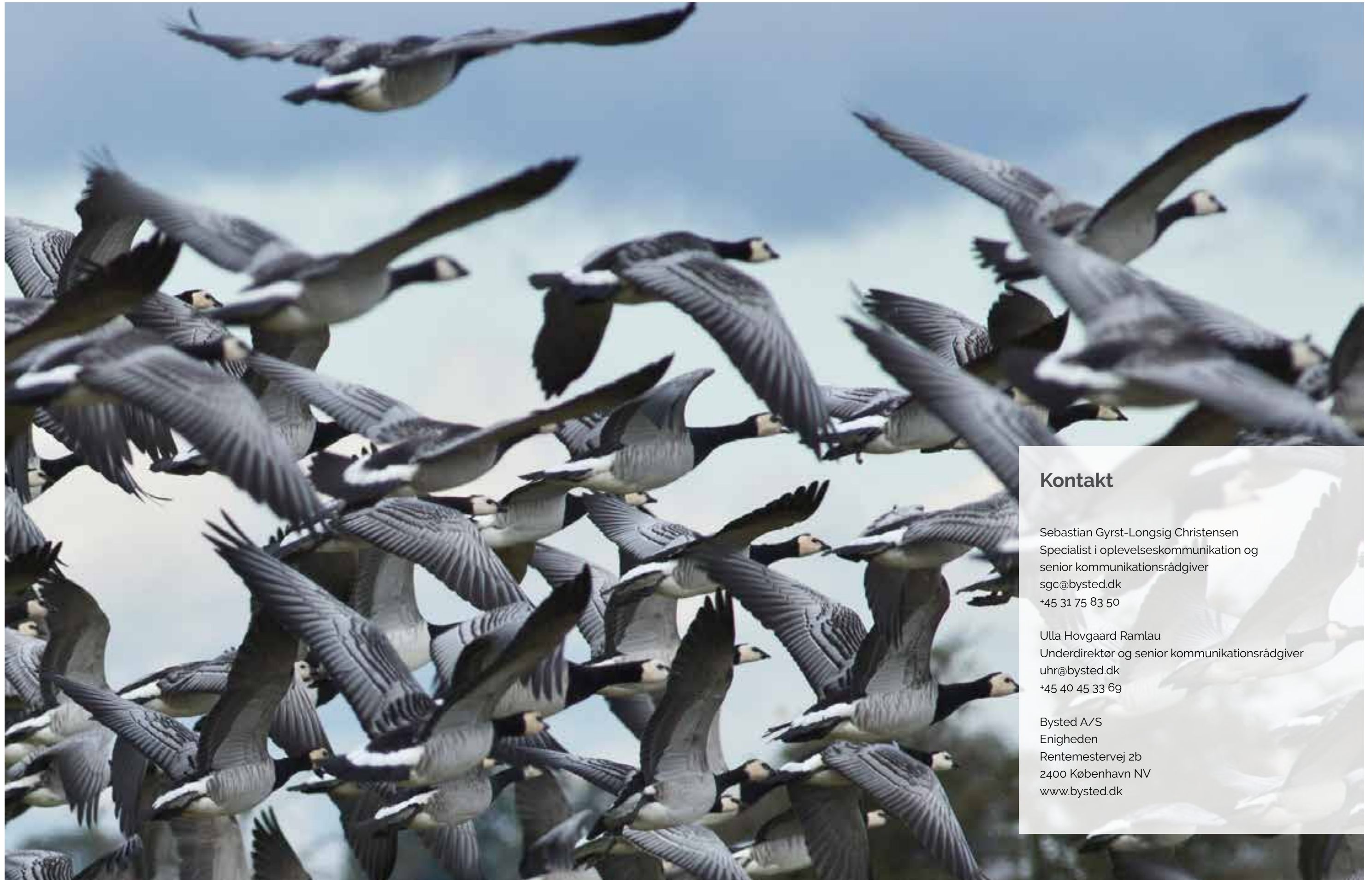


**UNDER THE SKY
BELOW THE SURFACE**

VADEHAVSCENTRET

**VISIONSOPLÆG
MAJ 2014**

BYSTED / REDIA / RUNE FJORD



Kontakt

Sebastian Gyrest-Longsig Christensen
Specialist i oplevelseskommunikation og
senior kommunikationsrådgiver
sgc@bysted.dk
+45 31 75 83 50

Ulla Hovgaard Ramlau
Underdirektør og senior kommunikationsrådgiver
uhr@bysted.dk
+45 40 45 33 69

Bysted A/S
Enigheden
Rentemestervej 2b
2400 København NV
www.bysted.dk

INDHOLD

Under the sky – below the surface	2
Dynamisk visuel identitet	4
Rumlige greb	6
Målgrupper	10
Formidlingsgreb	12
Flow	13
Fra ankomst til velkomst	14
Lab	16
Tema 1 (Tidevand)	18
Tema 2 (Fuglene ankommer)	26
Tema 3 (Livet i vadehavet)	30
Tema 4 (Trækfuglenes tilpasning mv.)	36
Tema 5 (Fuglenes afrejse)	42
Før, under og efter	46
Digitale lag	47
Markedsførings- og kommunikationsplan	48
Proces og organisation	49
CV'er	54



UNDER THE SKY – BELOW THE SURFACE



VORES VISION

At synliggøre Vadehavets hemmeligheder og dramaer "Under the sky – below the surface" - så naturområdets storhed står klart for alle.

Den imponerende verden, som Vadehavsområdet gemmer på skal synliggøres for gamle som unge, danskere som udlændinge, uanset set om du er naturentusiast eller novice. Området gemmer på et ocean af hemmeligheder og dramaer - mange flere end de fleste kan forestille sig. Og var det ikke for fuglenes tilbagevending, havde vi måske slet ikke opdaget hvor unikt et naturområde, vi har i Danmark.

Fuglene er det synlige bevis på den skjulte verden i Vadehavet. En verden som påvirkes af store universelle kræfter, som skaber det mystiske tidevand, der forsyner området med ny næring. En verden som indeholder et imponerende og fascinerende økosystem, der ikke findes mange andre steder i verden, og som beriger området med et rigt dyreliv. En verden som hvert år besøges af enorme mængder af trækfugle, der bruger området som spisekammer på den lange rejse mellem yngleområderne i nord og vinteropholdsstederne i syd. En verden med global betydning, der er fyldt med historier, som giver os lyst til at trække mod Vadehavet – præcis som fuglene længe har gjort.

Derfor skal vi formidle fuglenes historie, men mindst ligeså vigtigt er det vores intention, at alle Vadehavets hemmeligheder og dramaer "Under the sky – below the surface" - bliver synlige for alle.

Vores ambition ligger helt på linje med det Vadehavscentret beskriver: at gæsterne går fra Vadehavscentret med en "wauw-følelse" og en ny erkendelse af Vadehavets globale betydning for trækfuglene og dets unikke økosystem, som strækker hele vejen fra Holland til Jyllands kyst.

VORES MÅLSÆTNINGER

Vadehavscentret har fastsat følgende målsætningerne for udstillingen, suppleret med en enkel af vores anbefalinger.

- At øge det almene kendskab til Vadehavet
- At øge forståelsen for Vadehavets værdi som natur- og økosystem og dets betydning som fouragerings- og rasteområde for 12 mio. trækfugle på gennemrejse
- At øge den besøgendes naturfascination og derigennem ønske om naturbeskyttelse
- At øge den besøgendes forståelse for Vadehavets globale betydning
- At øge kendskabet til Vadehavscentret som et oplevelsescenter i Nationalpark Vadehavet og dermed være gæsternes hovedindgang til oplevelser i Vadehavsområdets enestående natur

Vores vision og overordnede formidlingskoncept har til formål at realisere disse målsætninger. De formulerede målsætninger har i høj grad fokus på at realisere Vadehavets store og uforløste videnspotentialer samt i høj grad at formidle det komplicerede økosystem samt dets globale sammenhæng og betydning. Det matcher vores tilgang. Dertil ser vi det sidste punkt som en meget væsentlig målsætning: At udstillingen er hoveddøren til de enestående naturoplevelser samt at udstillingen klæder de besøgende på til at få netop de oplevelser uden for i Vadehavet.

FUGLENE VISER DIG VEJ – INDE OG UDE

FORMIDLINGSKONCEPT

Når efterårets og forårets sol står lavt, fyldes himlen med store mængder fugle, der danser i den klare aftensol. Fuglene fascinerer og imponerer os med deres ubeskrivelige mængder. De drager os. Men under skyerne og havets bund gemmer Vadehavet på ligeså mange historier, som der er fugleflokke på himlen over havet. **Nu viser fuglene dig vej til den skjulte verden af liv og historier.** Nu trækker fuglene dig og mig til Vadehavscentret.

Vadehavet emmer af liv fra fuglens verden i skyerne til sandormens spisekammer under havets bund. Vadehavscentret bringer dig helt under overfladen på Vadehavets voldsomme naturkræfter og fascinerende dyreliv.

I Vadehavscentret kan du både gå på havets bund og flyve som fuglene, mens du kommer helt tæt på årets ebbe og flod, når de imponerende fugleflokke besøger Vadehavet. Føl tidevandets kræfter, kom ind under fjerene på fuglene og grav dig ned under havbunden mellem sandorme, muslinger og krabber. Få hele Vadehavet helt tæt på.

På din rejse gennem Vadehavscentret samler du alle de skjulte hemmeligheder sammen, så du bagefter er klar til at følge fugleflokkene ud på havets bund og mærke Vadehavets liv over og under overfladen.



DYNAMISK VISUEL IDENTITET

I udarbejdelsen af dette oplæg har vi også arbejdet med en visuel identitet for Vadehavscentret. Ideen med dette er at skabe en identitet som på tværs af centret og på tværs af medier, skaber en visualisering af visionen for oplevelsescentret. Derfor har vi valgt at arbejde med principperne for en dynamisk visuel identitet til Vadehavscentret. Det vil sig at et af grundelementerne – i dette tilfælde det grafiske element – er foranderligt.

Selve navnetrækket til Vadehavscentret er en stabil og robust logotype som står solidt forankret i en langstrakt horisontlinje. På samme måde står Vadehavscentrets bygninger stabilt med et rigt og dynamisk dyreliv omkring sig.

DET GRAFISKE ELEMENT "FLOKKEN"

Det foranderlige grafiske element symboliserer en flok med mange individer, som spiller sammen og bevæger sig dynamisk omkring Vadehavscentret - både over og under overfladen. Umiddelbart tænker man på store fugleflokke og sort sol, når man ser nogle af flokkonstellationerne - men vi har bevidst arbejdet med en neutral individform (trekanten) således at det også kan symbolisere de enorme mængder dyreliv, der lever under overfladen i vadehavet. Trekantformerne i samspil giver også en kobling til flaksende fuglevinger i forskellige vinkler.

TRYK, DIGITALT, INTERAKTIVT OG RUMLIGT

Det grafiske element "Flokken" kan frit antage alle de former, man kan forestille sig. Flokken kan være forskellige farver fra identiten og kan dermed tilpasse sig de sammenhænge de skal indgå i. Den kan både være statisk (til tryk), dynamisk (til skærme, web, apps og udstillingsinstallationer) og rumlig til ophæng/vejvisning igennem hele udstillingen. Som digitalt greb viser vi et eksempel på at flokken optræder i installationen "sort sol" hvor den besøgende kan agere rovfugl og angibe den dynamiske flok som vil forandre sig i forhold til brugerens påvirkning/angreb.

Den visuelle identitet vil gennemsyre hele udstillingsoplevelsen både før under og efter udstillingsbesøget og være et stærkt, genkendeligt og identitetsskabende element i branding af Vadehavscentret.



FARVEPALET

Farvepaletten er stærkt inspireret af den unikke natur, vejret og det rige dyreliv omkring vadehavet.

Sekundærpaletten er opdelt i to grupper. Den ene gruppe består af kølige, friske, vandige farver, som er inspireret af himmel og hav-miljøet, mens den anden gruppe er mere varme, sand, sten, fjerdragter og dyrelivet under overfladen.

TYPOGRAFI

Den valgte identitetsfont hedder Raleway. Det er en ny skrift, som kan downloades gratis på internettet. Med sit åbne, runde formsprog og fine små detaljer er skriften både genkendelig og letlæselig i små punktstørrelser.

Horisontlinjen fra logotypen kan med held bruges på rubrikker og skabe karakter og genkendelighed.

BILLEDUNIVERS

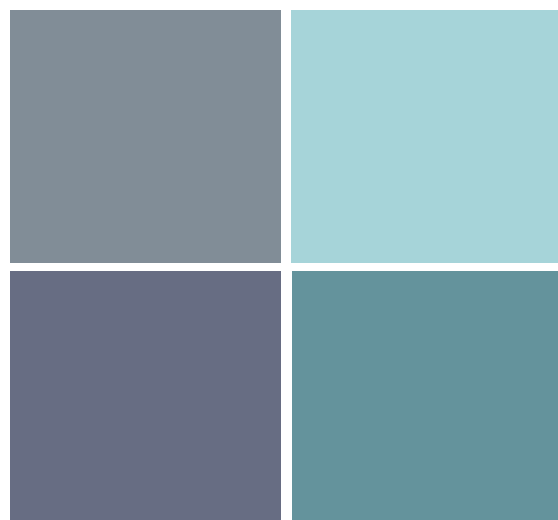
På nedenstående bannere kan man se den billedstil, som vi lægger op til i designet. Der er uendeligt mange smukke fotomotiver i vadehavet, både i dyrelivet og naturens former. Strukturer, mønstre og fantastiske grafiske motiver findes både når man ser tingene **på afstand** (loer, priler, fugleflokke), når man går **tæt på motivet** (fjerdragter, smådyr, skaller og detaljer på dyr og planter), eller når man går helt **mikroskopisk detaljeret** ind i tingene (fugleknogler indeni, algestrukturer og sedimenter).

Primære farver



Vand, sten, himmel, hav, gus

Sekundære farver



Vand, sten, himmel, hav, alger, natur, friskhed og kølighed "under the sky"

Raleway Regular
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÆØÅ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzæøå 123456789

Raleway Medium
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÆØÅ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzæøå 123456789

Raleway Semibold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÆØÅ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzæøå 123456789

Raleway Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÆØÅ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzæøå 123456789

Raleway Extrabold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÆØÅ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzæøå 123456789



Sand, jord, sten, skaller, fjerdragter og dyrelivet "below the surface"



RUMLIGE GREB: LYS OG LYD

Det overordnede rumlige greb til udstillingens fem temaer er en fortolkning af vores forståelse af Vadehavet som rummet **Under the sky – below the surface**. Med de rumlige greb vil vi indfange og præsentere de stærke kontraster og daglige dramaer, som gør Vadehavet enestående og til verdensnaturarv. Mange af de dramaer og fortællinger, som udspiller sig i Vadehavet, ligger under overfladen og er dermed skjulte for det blotte og utrænede øje. Med de rumlige greb kan vi især med scenografiske greb som lys og lyd forstærke eller formindske Vadehavets naturelementer og dermed tilgængeliggøre dem for alle besøgende.

LYS

Vadehavets natur er fyldt med kontraster, der i sig selv er små dramaer. De udgør en optimal æstetisk ramme for at formidle de forskellige temaer, som udstillingen er delt op i, og som tilsammen skaber en rejse med et dynamisk flow fra ankomst til afrejse. For at skabe et rumligt Sense of Place, som en autentisk ramme om temaernes fortællinger, bruger vi derfor dramaerne fra Vadehavets naturfænomener. Disse iscenesættes igennem Vadehavscentret som den rumlige kontekst, der bliver skabt af den flade marsk, den høje himmel, døgnets rytme og årets cyklus, flod og ebbe og den evigt skiftende kystlinje som støder sammen med tidevandet. Disse skjulte og underliggende historier sætter vi sammen med fuglenes rejse til at skabe et udstillingskoncept, som på tværs af sanser, skaber en sammenhængende oplevelse for de besøgende.

På de seks følgende billedtableauer er vores umiddelbare bud på, hvordan iscenesat lys kan skabe kontrastfulde stemninger i det samme rum blot ved hjælp at ændre lyssætningen. Med andre ord hvordan stemningsskabende lys omsætter dramaet fra Vadehavets natur til et rumligt, tværgående greb. Det er vores ambition, at vi i hvert rum vil arbejde med dynamisk lys, således at rummene ændrer sig i løbet af dagen for at gøre rummene levende og til små

fortællinger i sig selv. På den måde arbejder vi i selve rummene også med at skabe en stemning af hemmeligheder, som dukker frem for de besøgende.

LYD

Foruden lys arbejder vi også med, at stemningerne i rummene bliver skabt af forskellige lydteper. På samme måde som lyset har en eminent evne til forstærke eller formindske naturelementer og fremhæve skjulte historier, har lydteper de samme identitetsskabende og stemningsskabende egenskaber. Udstillingens lydteper skal understøtte oplevelsen af at blive båret igennem udstillingen af fugleflokkene. Med lydteper kan vi dermed indikere, hvor i fuglenes rejse vi befinder os - om vi er oppe i den åbne himmel eller befinder os under overfladen og godt nede under havbunden.

Lydteperet starter allerede ved indgangen til udstillingen, hvor de besøgende samles op af fugleflokkene. Med blide fuglelyde føres de ind i temarummet Tidevand og Landskab, hvor vandets skvulpen tager over i lydbilledet. Som de besøgende forlader temarum 1 og bevæger sig mod temarummet: Trækfuglens ankomst vender fuglene tilbage i lydteperet og stiger i intensitet. På samme vis skifter lydteperet gennem Livet i Vadehavet og Fuglens tilpasning og anatomi, indtil det i Fuglenes afrejse når sit klimaks for at tone ned til roligt at føre de besøgende ud af udstillingen - ud mod Vadehavet. På tværs af udstillingen arbejder vi med materialer, som skaber en behagelig akustik for besøgende. Arbejdet med udstillingens akustik skal skabe klare lydsoner for de besøgende samt sikre, at støj i udstillingsrummene bliver minimeret.





RUMLIGE GREB: MATERIALITET

Med fokus på oplevelse og formidling til alle sanser er materialevalg en vigtig del af udstillings- og oplevelsesforløbet. Ligesom lyd og lys er med til at skabe en sammenhængende oplevelse, arbejder vi også med et materialevalg, som understøtter det samlede formidlingskoncept.

I udstillingen skaber vi et møde mellem Vadehavets naturlige materialer og et moderne, enkelt udtryk. På den ene side arbejder vi dermed med sand, vand, muslinger, fjer og træ til at skabe dynamik igennem udstillingen og fremhæve aktivitetsområder. Grove og uforarbejdede materialer tages direkte ind fra Vadehavet, og åbner op for forestillingsevnen i de konkrete installationer, hvor en mere hands-on tilgang er omdrejningspunktet. Materialerne skal være med til at skabe et direkte link mellem inde og ude, og indgår direkte som et element i fortællingen om Vadehavets forunderlige verden.

I kontrast til Vadehavets egne materialer arbejder vi med moderne materialer som glas, akryl, stål og autolakerede hvide flader i formgivningen af udstillingens øvrige grundlæggende strukturer. Kontrasten mellem de to materialeuniverser skaber et udtryk, som placerer centret imellem fortidens naturhistoriske arkiver, et moderne oplevelsescenter og hjertet af naturen selv. Samtidig afspejler materialevalget ambitionen om at skabe et oplevelsescenter, hvor fuglene viser dig vej gennem himlen, havet og havbunden. Materialevalget og brugen af naturlige materialer til at fremhæve formidlingen understøtter den rejse, som vi skaber for de besøgende.

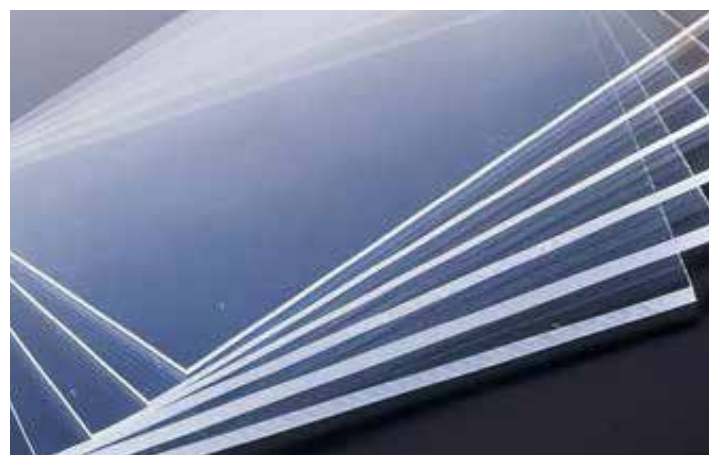
Med vekselvirkningen mellem materialerne markerer vi samtidig overgange og skift i udstillingen understøttende for hele udstillingsflowet, og det fungerer dermed også som wayfinding for de besøgende, således at de nemmere kan navigere rundt i udstillingen.

BÆREDYGTIGHED OG SAMFUNDSANSVAR

Vi er meget opmærksomme på, at det er centralt for Vadehavscentret, at bygningens generelle arkitektur og udstillingen er i overensstemmelse med gældende bæredygtighedsprincipper. Derfor vil vi udarbejde udstillingen, så den så vidt som muligt konstrueres af bæredygtige materialer og løsninger. Derfor vil scenografisk lysætning være LED-belysning og trækonstruktioner være af FSC-certificeret træ. Derudover vil vi tilstræbe, hvor det er muligt, at indkøbe lokale og energineutrale materialer frem for materialer, der er produceret uden for Europa og som belaster det globale CO₂-regnskab.

I valget af udstillingens materialer fokuserer vi af samme grund også på at skabe maksimal holdbarhed og driftvenligheden. Dette afspejler sig særligt i valget af fx akryl.





TRÆKFLUGLENS ANATOMI

Anatomí ommod uléstis as doléndaé nonseric tem lacerché eos atur, que rem abor sim in re dolore verion porta con et essitium quis vendis accum la corumque dolupta ipici illi dolupta sitivel expitem auda.



Anatomí ommod uléstis as doléndaé nonseric tem lacerché eos atur, que rem abor sim in re dolore verion porta con et essitium quis vendis accum la corumque dolupta ipici illi dolupta sitivel expitem auda.

Perque cum harum nudae ornithores andi officium se eum hica non re, bla re qua velli ex essilla volupiditum voluptatur ad erhibita et, etur, aliam Calum qui eadit. Et eum quo haui hénna paréntis avare ex se veligétem la quat quam.

LOREM IPSUM SIT DOLOR

Anatomí ommod uléstis as doléndaé nonseric tem lacerché eos atur, que rem abor sim in re dolore verion porta con et essitium quis vendis accum la corumque dolupta ipici illi dolupta sitivel expitem auda.

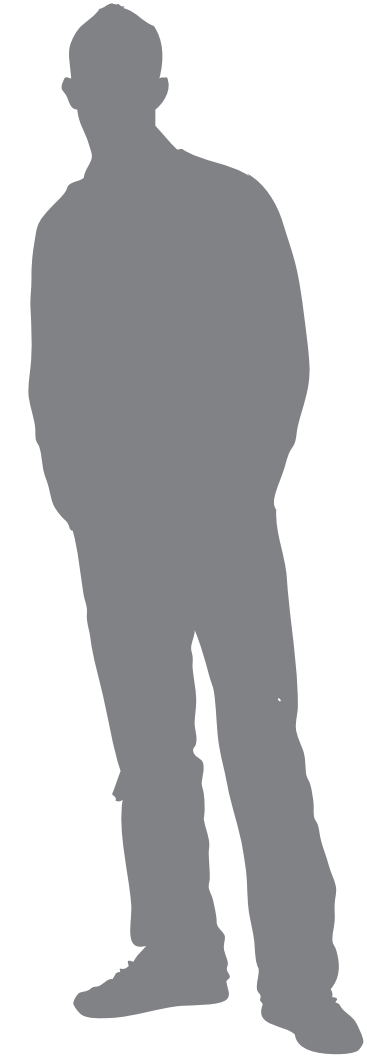
Perque cum harum nudae ornithores andi officium se eum hica non re, bla re qua velli ex essilla volupiditum voluptatur ad erhibita et, etur, aliam Calum qui eadit. Et eum quo haui hénna paréntis avare ex se veligétem la quat quam.

Et eum quo haui hénna paréntis avare ex se veligétem la quat quam. Ad ut mórtaébla bla, nisi illi mórtaébla nódiaé paréntis volupta hártemg volupitum, corumque pligaméit ad ipiditum verion? In re, volupitum sitivel expitem auda. Perque cum harum nudae ornithores andi officium se eum hica non re, bla re qua velli ex essilla volupiditum voluptatur ad erhibita et, etur, aliam Calum qui eadit. Et eum quo haui hénna paréntis avare ex se veligétem la quat quam.

LOREM IPSUM SIT DOLOR


Anatomí ommod uléstis as doléndaé nonseric tem lacerché eos atur, que rem abor sim in re dolore verion porta con et essitium quis vendis accum la corumque dolupta ipici illi dolupta sitivel expitem auda.

Perque cum harum nudae ornithores andi officium se eum hica non re, bla re qua velli ex essilla volupiditum voluptatur ad erhibita et, etur, aliam Calum qui eadit. Et eum quo haui hénna paréntis avare ex se veligétem la quat quam.

TIDEVANDET


Tidevandét ommod uléstis as doléndaé nonseric tem lacerché eos atur, que rem abor sim in re dolore verion porta con et essitium quis vendis accum la corumque dolupta ipici illi dolupta sitivel expitem auda.



Anatomí ommod uléstis as doléndaé nonseric tem lacerché eos atur, que rem abor sim in re dolore verion porta con et essitium quis vendis accum la corumque dolupta ipici illi dolupta sitivel expitem auda.

Perque cum harum nudae ornithores andi officium se eum hica non re, bla re qua velli ex essilla volupiditum voluptatur ad erhibita et, etur, aliam Calum qui eadit. Et eum quo haui hénna paréntis avare ex se veligétem la quat quam.

rem abor sim in re dolore verion porta con et essitium quis vendis accum la corumque dolupta ipici illi dolupta sitivel expitem auda.



Anatomí ommod uléstis as doléndaé nonseric tem lacerché eos atur, que rem abor sim in re dolore verion porta con et essitium quis vendis accum la corumque dolupta ipici illi dolupta sitivel expitem auda.


Perque cum harum nudae ornithores andi officium se eum hica non re, bla re qua velli ex essilla volupiditum voluptatur ad erhibita et, etur, aliam Calum qui eadit. Et eum quo haui hénna paréntis avare ex se veligétem la quat quam.

LOREM IPSUM SIT DOLOR

Anatomí ommod uléstis as doléndaé nonseric tem lacerché eos atur, que rem abor sim in re dolore verion porta con et essitium quis vendis accum la corumque dolupta ipici illi dolupta sitivel expitem auda.

Perque cum harum nudae ornithores andi officium se eum hica non re, bla re qua velli ex essilla volupiditum voluptatur ad erhibita et, etur, aliam Calum qui eadit. Et eum quo haui hénna paréntis avare ex se veligétem la quat quam.

Et eum quo haui hénna paréntis avare ex se veligétem la quat quam. Ad ut mórtaébla bla, nisi illi mórtaébla nódiaé paréntis volupta hártemg volupitum, corumque pligaméit ad ipiditum verion? In re, volupitum sitivel expitem auda. Perque cum harum nudae ornithores andi officium se eum hica non re, bla re qua velli ex essilla volupiditum voluptatur ad erhibita et, etur, aliam Calum qui eadit. Et eum quo haui hénna paréntis avare ex se veligétem la quat quam.




I skiltning og formidling i udstillingen arbejder vi også med bruge de nævnte materialer. Her vist som et eksempel på, hvordan skiltning kan udarbejdes i halvtransparent akryl.

MÅLGRUPPER

MÅLGRUPPER

Skal vi formidle Vadehavets fantastiske natur og dyreliv, er det helt centralt, at vi forstår centrets målgrupper. Vi skal kende dem helt ind under huden, hvis centret skal komme ind under overfladen på dem alle. Derfor skal oplevelsen i Vadehavscentret imødekomme deres forskellige måder at opleve på, deres forskellige behov og interesser. For at forstå Vadehavscentrets målgrupper arbejder vi med teoretikeren John H. Falcks definition af motivationstyper.

Falk har siden 1970'erne beskæftiget sig med den oplevelse folk har, når de besøger et museum. Når Falk beskæftiger sig med museer, er der tale om et meget bredt begreb, der både inkluderer botaniske haver, zoologiske haver og akvarier. Falk har skabt en model for, hvordan man kan forstå museumsbesøgende. Modellen er ikke en klassisk model, hvor de besøgende segmenteres i forhold til parametre som køn, alder eller indkomst. I stedet medtænker Falk andre forhold som tidligere erfaringer, minder og de besøgendes forventninger. Samtidig ser Falk på, hvordan identitet og kontekst i samspil skaber motivation for den besøgende.

Falk har identificeret fem overordnede positioner, der begrunder at man tager på museum:

Genopladeren

Genopladeren søger kontemplation. Det vigtigste for gruppen er derfor rekreative områder, pauserum og hyggelige omgivelser, hvor de kan opholde sig og suge indtryk til sig.

Professionelle/hobbydyrkere

Professionelle/hobbydyrkere har en nær forbindelse til museets indhold. De er typisk motiveret af at få tilfredsstillende et indholdsmæssigt formål. De søger derfor meget konkret information og af et vist niveau, som relaterer sig til deres faglighed eller hobby.

Den opdagelsesrejsende

Den opdagelsesrejsendes er motiveret af en emnemæssig interesse for det indhold, som museet tilbyder. Det vil sige, at de næsten kommer af sig selv. De har dog en forventning om, at de vil møde noget/få en oplevelse, som fanger deres opmærksomhed og inspirerer til videre læring eller refleksion.

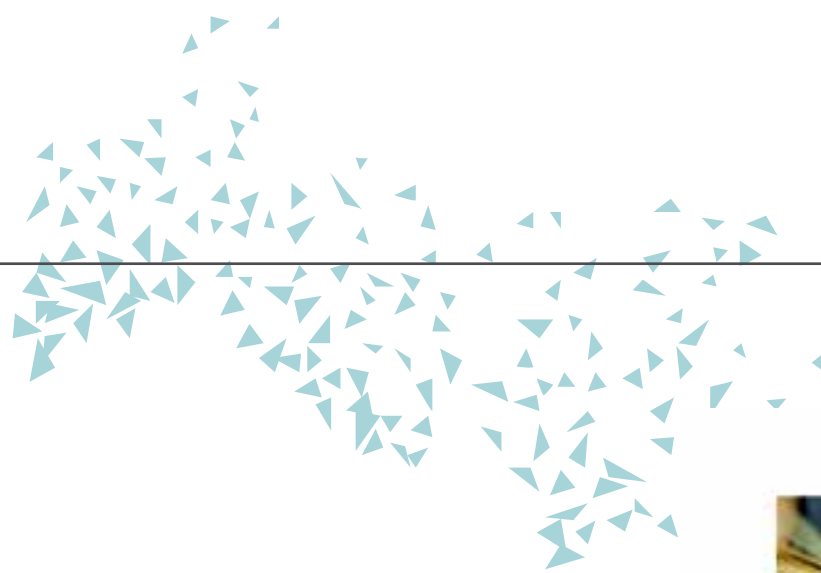
Den oplevelsessøgende

Den oplevelsessøgende er oftest motiveret af, at de anser et museum/sted for at være en betydningsfuld destination, som de efterfølgende kan krydse af på listen. Der ligger ikke nødvendigvis en velovervejet handling eller emnemæssig interesse bag deres besøg – de er mere drevet af lyst og oplevelsestrang.

Formidleren

Formidleren er den museumsbesøgende, som er socialt motiveret. De vil gerne give andre en god oplevelse eller mulighed for at lære noget. De faciliterer andres besøg og oplever typisk gennem gruppen.

De fem positioner – eller typer – udelukker ikke hinanden, men kan kombineres. Vi har sat dem i samspil med demografisk viden om Vadehavscentrets besøgende, og derigennem udviklet fem personaer. De ligger til grund for vores ideer og formidlingsgreb, som gennemsyrrer udstillingen.



HANNE – FORMIDLERN

Hanne er 55 år gammel og skolelærer i Århus. Hun underviser i både dansk, fysik og biologi og bruger ofte alternative måder at formidle stoffet på. Derfor tager hun gerne sine elever med på ekskursion, så de kan lære på andre måder end den klassiske klasseundervisning. Det er vigtigt, at undervisningen er på et passende fagligt niveau, samtidig med at der skal være en ekstra oplevelse i det for ungerne, så de kan lære det faglige gennem opdagelser og oplevelser.

Inden besøget i netop Vadehavscentret, planlægger hun hele turen. De skal både besøge udstillingen, hvor børnene får lov til selv at løbe rundt og gå på opdagelse. Hun har givet dem nogle opgaver, som de undervejs samles om. Efter udstillingen har hun booket en naturvejleder, der guider dem grundigt igennem Vadehavet. Og når hun kommer hjem, bruger hun al den information og viden som både udstilling og naturvejledertur har givet hende, så klassen får samlet op på turen.



HEINRICH – DEN OPDAGELSESREJSENDES

Heinrich er en 65-årig pensionist fra Schleswig i Nordtyskland, og er meget interesseret i fugle. Heinrich tager gerne familien med på tur, og har derfor taget sine børnebørn på 10 og 12 med til Vadehavscentret, så børnene kan få en oplevelse og samtidig lære noget om dyrelivet der, som han selv synes er spændende. Han vil selv gerne se alle fuglene og deres forskelligheder, og samtidig skal børnene også lære noget om hans hobbyinteresse - gerne på en måde, der tiltaler dem.

Der skal være plads til at lege og have det sjovt, mens Heinrich kan fordybe sig i det faktuelle eller se med fra siden. Samtidig skal der også være aktiviteter, de kan lave sammen. Når de har besøgt oplevelsescenteret, tager de sammen gummistøvlerne på og bedstefar fortæller, mens børnene kan blære sig med den viden, de har samlet i udstillingen.

MÅLGRUPPER



JONAS – PROFESSIONELLE/HOBBYDYRKERE

Jonas er 17 år gammel, og går i 3.g på Sct. Knuds Gymnasium i Odense, hvor han har valgt studieretningen biologi, kemi og matematik. Jonas er afsted med resten af klassen i biologi, som en del af et AT-forløb. Efter forløbet skal Jonas og de andre elever aflevere en opgave, så besøget i Vadehavscentret skal give mulighed for at forstå og mærke det ved Vadehavet, som han ikke blot kan læse sig til efter besøget. Egentlig er Jonas fagligt interesseret, og har også set frem til at udforske Vadehavet, men når energien er høj i gymnasieklassen, mister Jonas ofte fokus fra fagligheden en smule. Han læser og fordyber sig derfor heller ikke i skilte og plancher i udstillingen, men synes at det er vildt fedt at interagere med installationerne og sine klassekammerater – helst samtidig. Efter udstillingen går turen ud i Vadehavet eller ind i naturvejledningen, hvor klassen går mere i dybden med stedet.

For Jonas er sociale medier og gadgets en stor del af hans hverdag. Han har altid sin telefon lige ved sig, og udnytter enhver lejlighed til at dele sjove billeder på Instagram eller Snapchat - også mens han er med klassen ved Vadehavet. Så har Jonas også noget at vise sine nysgerrige forældre, når han vender tilbage til Odense med de andre.

JULIE – DEN OPLEVELSESSØGENDE

Julie er 35 år gammel, og bor sammen med sin kæreste og to små børn, Kamma på 5 og Villads på 3, i en stuelejlighed på Frederiksberg i København. Julie er for nyligt vendt tilbage til sit arbejde som arkitekt, og det er derfor kun i weekenderne og ferierne, at familien får tid til at opleve sammen. Men når det så er weekend eller ferie, er Julie bestemt også fortaler for, at familien tager ud og oplever.



Hun elsker alle former for museer og udstillinger, og for Julie gør det ingenting, at oplevelsen er spontan. Dog er besøget til Vadehavscentret en oplevelse Julie og kæresten har besluttet i forbindelse med en sommerhustur til Blåvand. De er begge vilde med at skulle til Vadehavet, primært for at opleve sammen med deres børn, men for Julie betyder det også noget, at Vadehavet er kåret til at være verdensnaturarv. Indenfor i udstillingen går de alle fire på opdagelse sammen, og Julie og kæresten sørger hele tiden for, at børnene har det sjovt, og leger med ved installationerne. Julie er dog glad for, at der i udstillingen også er plads til, at hun kan udforske nogle emner mere, mens far leger med børnene. Julies kæreste sørger for, at opsamle så meget viden som muligt, så han ude i Vadehavet kan aktivere børnene og samtidig lære dem om vandet, jorden og dyrene. Julie tager en masse billeder af familien imens, og sørger samtidig lige for, at familie, venner og veninder kan se på Facebook og Instagram, at familien er på tur til Vadehavet.



JACOB DEN OPLEVELSESSØGENDE MØDER GENOPLADEREN

Jacob og Anne er begge i slutningen af 30'erne, og har ingen børn. De bor sammen i et lille rækkehus i Viborg og arbejder begge som læger i deres fælles praksis. I hverdagen har de travlt, og de sætter derfor stor pris på deres weekender, hvor de ofte er aktive. Specielt Jacob elsker at komme ud i naturen, men ligesom Anne er han også glad for oplevelser indendørs og er åben for alternative museumsoplevelser.

Jacob og Anne vil gerne have plads til at fordybe sig i Vadehavscentrets udstilling og bruger god tid i alle rummene. De elsker specielt at nyde de visuelle oplevelser sammen. Ingen af dem leger og interagerer så meget med installationerne, men de synes, at det er sjovt at observere de andre besøgende ved installationerne. Selvom Anne forinden ikke var meget for turen ud i selve Vadehavet, har oplevelsen i udstillingen alligevel skabt en interesse hos hende, som Jacob glæder sig over.

FORMIDLINGSGREB

SÅDAN OPLEVER DU I VADEHAVSCENTRET

De besøgende i Vadehavscentret skal opleve den enestående verden, som området byder på. Og det er fuglene, der skal vise vej til de mange hemmeligheder, dramaer og historier. Når de besøgende tager derfra, har Vadehavet som globalt natur- og økosystem plantet sig, og sat sig og har sat sig varige spor i de besøgendes bevidsthed på tværs af generationer, målgrupper og interesser. Det vil vi sikre gennem syv overordnede formidlingsgreb, som går igen på tværs i udstillingen. Vi har i konceptudviklingen arbejdet bevidst med grebene for at give de besøgende en sansende, poetisk og faglig helhedsoplevelse på tværs af temaerne i udstillingen. På tværs af de syv greb og som et underliggende lag er det de 12 mio. trækfugle, som trækker de besøgende rundt i udstillingen og knytter udstillingens dele sammen.



UDFORSKNING AF HEMMELIGHEDER

Besøgende skal føle en umiddelbar glæde, som åbner for, at de ser tingene på en ny måde. Formidlingen skal inspirere til spontanitet, og give besøgende lyst til at udforske naturens mange hemmeligheder og dramer.



OPDAG OG OPLEV SAMMEN

Oplevelsen skal invitere til indlevelse og engagement. Besøgende skal åbne op for Vadehavets usynlige verden af liv ved at interagere med hinanden, og på den måde opnå en fælles oplevelse af livet i Vadehavet.

FRA MAKRO TIL MIKRO

De mange historier skal synliggøres ved både at forklare de store sammenhænge samt ved at fokusere på detaljens betydning. Vadehavets storhed skal fascinere, overraske, og smelte sammen med detaljen og gøre mikrouniverserne tilgængelige ved at synliggøre de små detaljers vigtighed i det store perspektiv.



KUNSTEN SOM VEJ TIL INDLÆRING OG INDLEVELSE

Udstillingens elementer og objekter skal emme af æstetik. Oplevelsen skal udfoldes i en kombination af kunst og fakta, som dermed åbner oplevelsen op for følelserne og giver plads til indlæring og indlevelse. Naturens skønhed præsenteres gennem dramatik, æstetik og naturvidenskab.



FAGLIG DYBDE FOR ALLE

En høj faglighed og faglig dybde skal gennemsyre udstillingen, og være tilstede i alle hjørner, på flere niveauer. Fagligheden skal være tilgængelig for alle fra den forudsætningsløse til nørd, og give besøgende plads til fordybelse, og for nogles vedkommende at finde deres indre nørd frem.



NATUREN BRINGES INDENFOR – OG TAGES MED UD IGEN

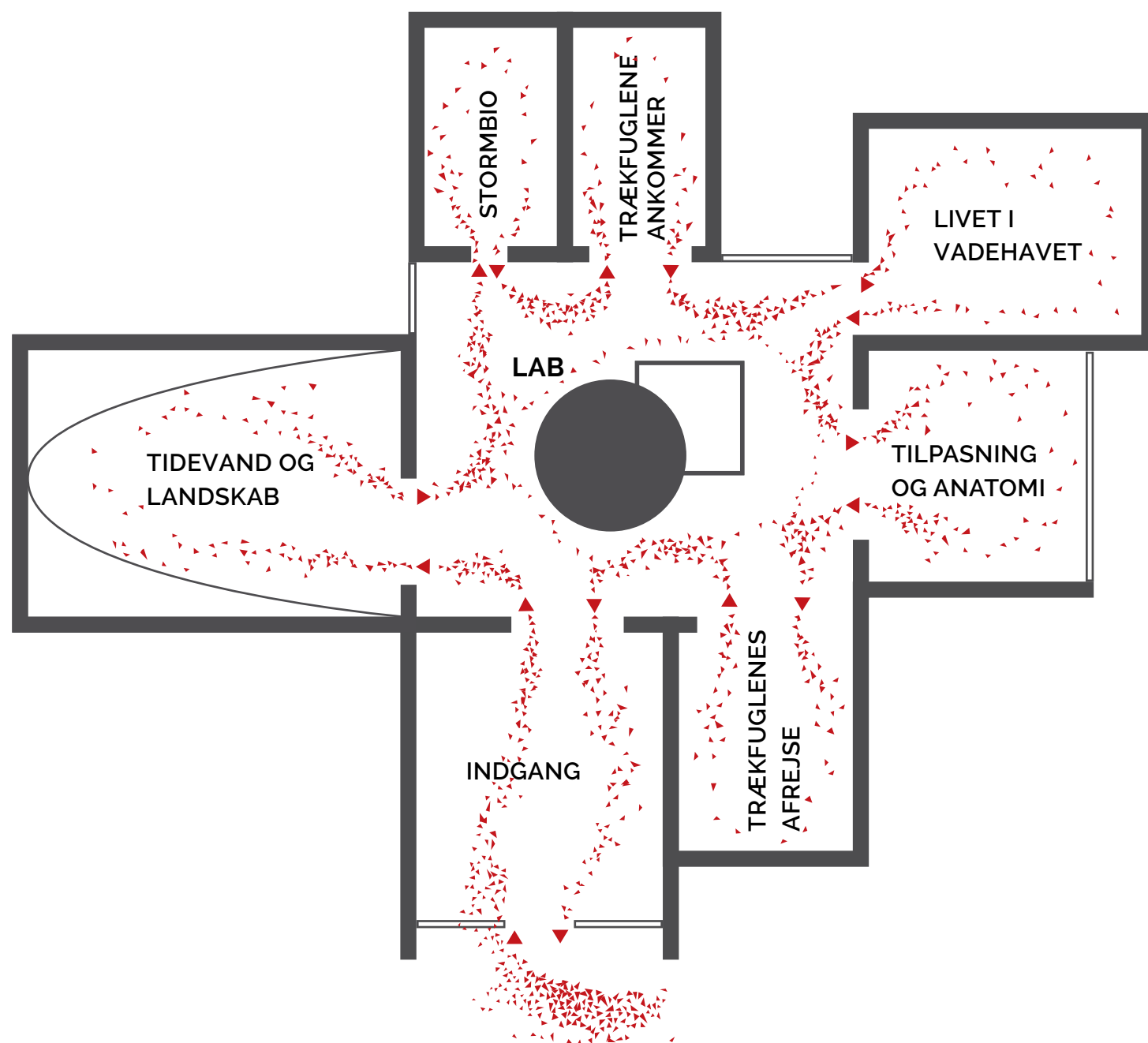
Oplevelsen i Vadehavscentret skal bringe naturen indenfor, og klæde de besøgende bedre på til at forstå det drama og den storhed som Vadehavet er et udtryk for. Naturen opleves nu bedst udenfor, så oplevelsen på Vadehavscentret skal skabe den fornødne bevidsthed og viden til at de besøgende får mere ud af turen ud i det fascinerende Vadehav, så oplevelsen ude bliver større og længere.

OPLEVELSEN APPELLERER TIL ALLE SANSER

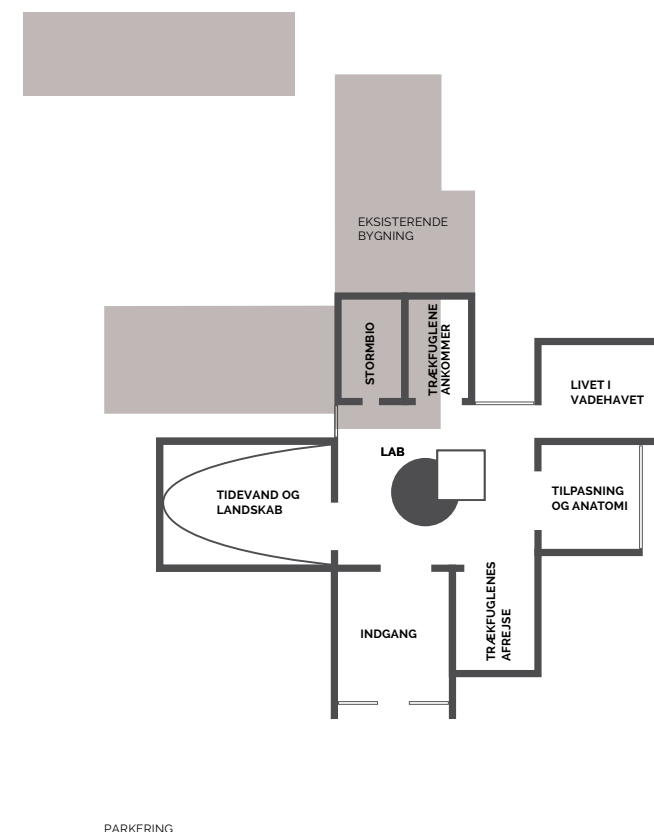
Besøgende skal se, lugte, høre og føle naturen. Oplevelsen skal tænde for alle sanser og kræve nærvær gennem hele udstillingen og dermed få de besøgende igennem naturens mange lag.



UDSTILLINGSFLOW



Her ses forslag til hvordan den nye udstilling kan placeres i forhold til de eksisterende bygninger.



UDSTILLINGSFLOW

Udstillingens opdeling i temarum er inspireret af Vadehavscentret egen ide og tilgang om udstillingens flow og rummets indhold. Besøgende bliver med fugleflokkene ført gennem rummene i en kronologi fra fuglenes ankomst til afrejse. På den måde sørger udstillingens flow for, at besøgende kan bruge deres energi på at fordybe sig og udforske rummene.

Scenografiske greb er med til at antyde en bestemt rute gennem udstillingen, men indretningen med et åbent lab i centrum af bygningen, giver de besøgende mulighed for at udforske temaerne helt, som de ønsker. Her kan man gå til og fra udstillingsrummene og derefter gå i Lab og fordybe sig i de forskellige temaer. Lab er en gennemgående sidevej til udstillingens hovedvej, som er med til at besøgende hele tiden har overblik over udstillingens indhold, og som samtidig skaber et flow, hvor besøgende selv definerer deres oplevelse.

Ved indgangen til hvert temarum vil de besøgende blive mødt af formidling, som rammesætter den oplevelse, de kan forvente at få. Denne formidling sikrer også, at de besøgende har et let overblik over hovedhistorien i hvert temarum. Side- og støttehistorierne i rummene vil de opdage gennem deres udforskning af installationer, aktiviteter og øvrig formidling i hvert rum.

At udstillingsflowet både kan være kronologisk og fleksibelt, er blot med til at understrege fortællingen om Vadehavet og Vadehavets trækfugle. Fortællingen om trækfuglene, deres ankomst til og afrejse fra Vadehavet, afspejler kronologien, mens den daglige cyklus i tidevandet, livet under og over jorden understreges ved udstillingens fleksible flow.

Flowet er en skitse på, hvordan temaer kan placeres i oplevelsescenteret omkring et laboratorium i midten. Flowtegningen skal ikke forstås som fastsat plantegning, men skal give en fornemmelse af, hvordan man som besøgende går igennem oplevelserne. Vi vil i arbejdet med arkitekterne arbejde ud fra konceptet i det udarbejdede flow, mere end vi tager de skitserede rums form og placering som udgangspunkt.

I kraft af at bygningen endnu ikke er defineret, har vi arbejdet med, hvordan man kan integrere den nye udstillingsbygning med de eksisterende bygninger. I den skitserede model er det nemt at gå fra Lab til den eksisterende kulturudstilling og på den måde samle de to udstillinger.

FRA ANKOMST TIL VELKOMST

FRA OKHOLMVEJ TIL OPLEVELSESCENTRET

I dag syner Vadehavscentret ikke af meget, når de besøgende ankommer til området i bil eller bus. Inden du kommer til centeret eller når bilen er parkeret på parkeringspladsen, er det svært at fornemme stedets imponerende naturstorhed og væld af gode historier og fortællinger, som området byder på. Ankomstområdet inviterer ikke gæsterne inden for i udstillingsfaciliteterne. Som gæst bliver du i høj grad overladt til dig selv, og det er efter vores opfattelse uklart, hvornår besøget begynder og slutter.

Det er afgørende, at gæster som besøger Vadehavscentret både for første gang og som genbesøg, føler sig trygge og taget ved hånden, og at de gøres nysgerrige og spændte på det, de skal ind og opleve. Vadehavscentret skal byde sine gæster velkommen. Når besøgende drejer ad Okholmvej fra enten Mandøvej eller Ulvehøjvej, vil fugleflokke følge dem mod centeret. Allerede her vågner Vadehavscentrets visuelle identitet til live i sin rumlige form. På skiltet der peger i retningen af Vadehavscentret, ses også identiteten, som rejser sig op som en fugleflok i luften, og leder hele vejen til centerets parkeringsplads.

På parkeringspladsen vælger de besøgende mellem forskellige fugles rastepladser. Den lille familie kan eksempelvis vælge Pibeandens rasteplads, mens bussen med skoleklassen kan holde på Grågåsens rasteplads. På vej fra rastepladsen vil fugleflokkene igen trække gæsterne mod oplevelsescenterets indgang. I Vadehavscentret skal de besøgende tages godt imod, og det sørger Vadehavets fantastiske trækfugle for.

FØLG FLOKKEN TIL UDS STILLINGEN

Vel ankommet via den visuelle identitet i form af fugleflokkene i oplevelsescenteret tager foyeren imod de besøgende. Her sætter vi scenen for den videre færd rundt i udstillingen og oplevelsen bagefter ude i Vadehavet. Her mødes gæsterne af identitetens massive fugleflok og store farverige plancher, hvor de kan få en forsmag på centrets udstilling. Området pirrer de besøgendes nysgerrighed for, hvad udstillingen har at byde på. Foyeren skal også give det

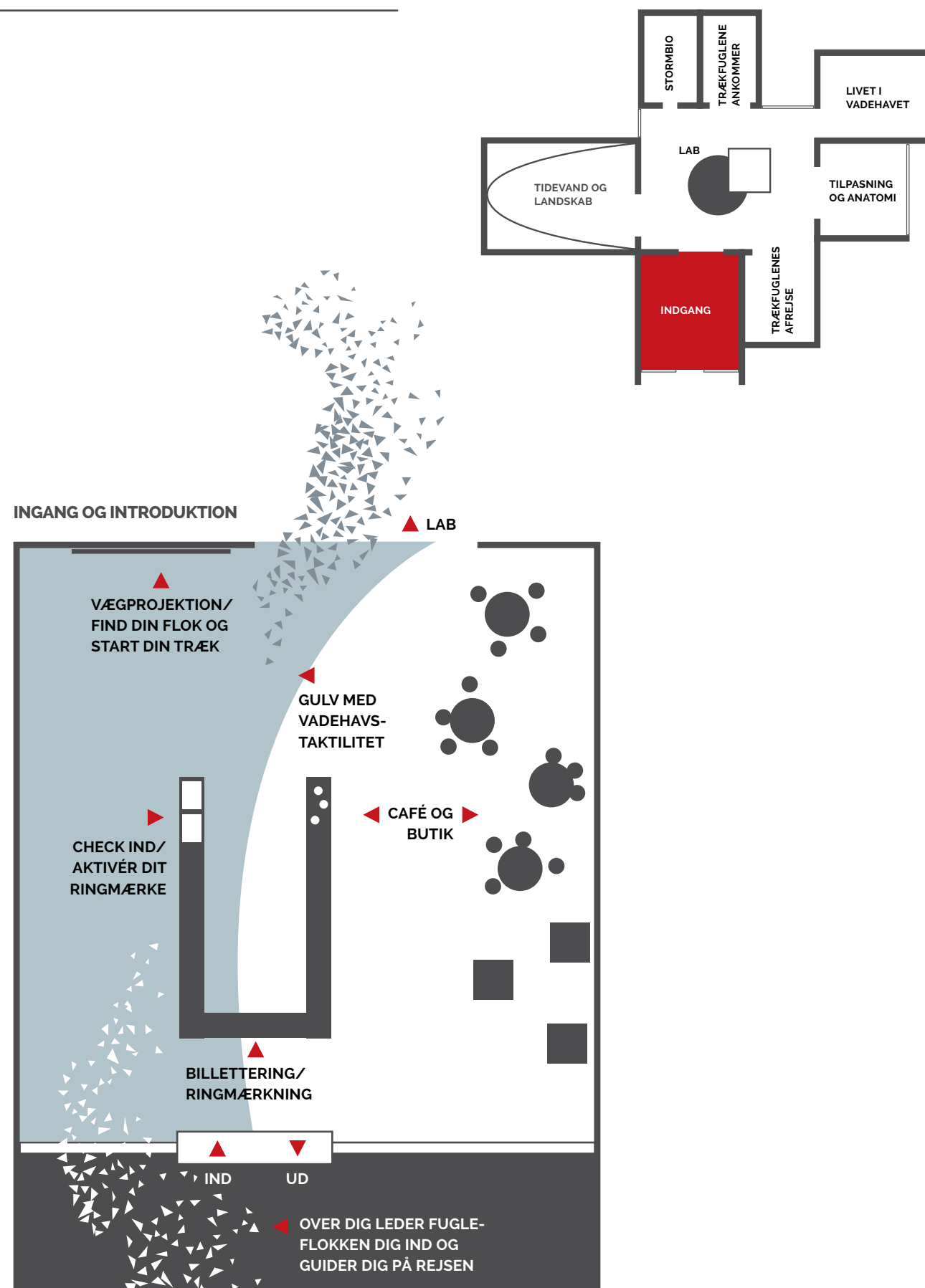
nødvendige overblik, som mange gæster søger, når de træder ind et nyt sted.

På hele væggen, som danner indgang til udstillingen, viser en stemningsskabende projektion tidevandets aktuelle niveau. Projektionen bevæger sig live i takt med tidevandets cyklus, og er på den måde med til både at skabe stemning i rummet, og give de besøgende en oplevelse af naturens motor, som skaber Vadehavet.

Gæsterne bliver mødt af et imødekomende indgangsrum med tilhørende hyggelig café. Ved billetkøbet får de et ringmærke på, som via RFID-teknologi skaber en tværgående digital oplevelse og binder de besøgendes før, under og efter-oplevelse sammen. Senere i tilbuddet vil vi vende tilbage til, hvordan det digitale lag og de besøgendes ringmærke beriger deres besøg.

Når de besøgendes ringmærke bliver registreret, dukker en fugl op projiceret på væggen bag dem. Fuglen venter på den besøgende, og danner en flok sammen med medbesøgendes fugle. På den måde kan fx hele skoleklassen følge med, når hver enkelt elev registrerer sig. Når alle i gruppens flok er blevet ringmærket, får de besked på at følge deres flok. Den projicerede fugleflok flyver nu ind til indgangen af udstillingen, og de besøgende kan sammen med deres flok flyve videre ind i udstillingen og Vadehavets hemmeligheder over og under jorden. Den visuelle identitet er også her med til at vise besøgende vejen ind i udstilling, og er den fugleflok, der viser vejen – hele vejen.

Af praktiske årsager har vi valgt, at indgangen også fungerer som udgang fra oplevelsen inde i selve udstillingen. Når de besøgende er mættet af oplevelser i udstillingen, bevæger de sig ud af udgangen, hvor de kan tage en pause i cafeen, købe minder i butikken og forberede deres besøg i selve Vadehavet. Her kan de også aktivere de digitale informationer, de har samlet sammen igennem udstillingen. Hvordan de gør det, vender vi tilbage til.





PÅ PLAKATEN

I velkomstrådet mødes de besøgende af store plancher, der viser, hvad der er på plakaten i Vadehavscentret. Her pirrer vi nysgerrigheden til ture ud i naturen eller særudstillinger. Kort fortalt hvad Vadehavscentret byder på - både inde og ude.



LAB

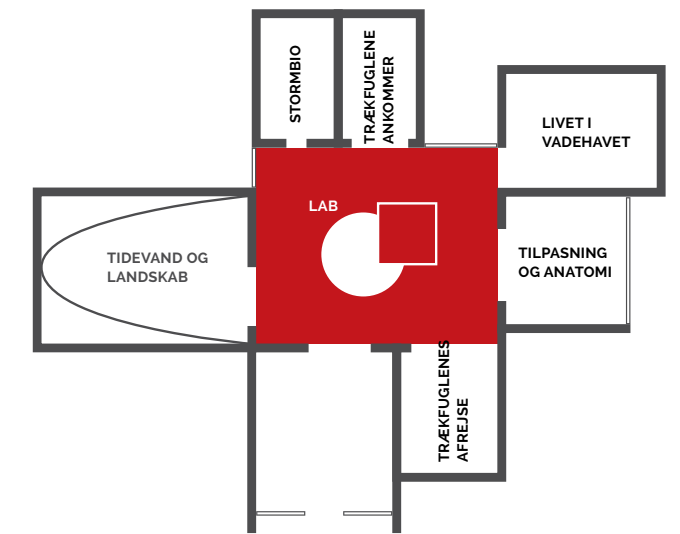
Fra udstillingens indgang kommer de besøgende ind i det samlede Lab-område. Området er samlingspunkt for de fem temarum, ligesom de besøgende herfra også kan finde frem til stormbiografen, kulturudstillingen og de øvrige dele af Vadehavscentrets formidling og oplevelser. Herfra er tydelig wayfinding, som leder de besøgende videre til det første temarum: Tidevand og Landskab. Med andre ord giver Lab dig overblik, og frister besøgende til at bevæge sig videre til det næste temarum.

Din fugleflok trækker dig via Lab rundt i udstillingens fem temarum, hvor du går på opdagelse i Vadehavets hemmeligheder. I Lab kan du så grave flere af disse hemmeligheder frem. I Lab kan de besøgende tage en pause fra den sansemættede formidling i selve temarummene, ligesom de også kan tage dele af temarummene med sig ind i Lab og opdage nye lag i formidlingen. Her kan de fx kigge på alger under mikroskop eller finde bunddyrene skjult i sandet.

På samme vis trækker Lab på aktiviteter og materialer, som bruges rundt i udstillingens fem temarum. Dermed bliver udstillingens styrede flow brudt op, så besøgende kan vende tilbage til rum, de allerede har besøgt, tage en pause eller snakke om hvad de har oplevet igennem udstillingen. På den måde afspejler Lab den puls og dynamik, som bliver skabt på tværs af hele udstillingen.

I Lab kan de besøgende også følge med i forskernes arbejde i deres aflukkede del af Lab. Her kan forskerne vælge at åbne dørene, så de besøgende aktivt kan følge med i det arbejde, som foregår i og omkring dem. De besøgende bliver dermed selv mini-forskere her, og kommer på den måde tæt på arbejdet med at præservere Vadehavets unikke natur.

Hele rummet vil emme af liv fra grupper, der mødes, børn som leger med mikroskoper, skoleklasser som får oplæg og familier på vej rundt i udstillingens temaer.





TEMA 1: TIDEVAND OG LANDSKAB

RUMMETS NARRATIV

For at forstå Vadehavets naturliv skal du forstå tidevandet. På overfladen er tidevand et letgenkendeligt naturfænomen med en synlig betydning for landskabet. Men på trods af sine synlige konsekvenser, er kræfterne bag svære at forstå. Hvordan tidevandet fungerer og hvordan det skaber Vadehavets unikke naturliv kræver mere end bare ord og billeder. Netop dette spørgsmål om 'hvordan' er det centrale spørgsmål i dette tema.

I dette rum skal vi skabe formidling, som omsætter de abstrakte himmellegemebevægelser til interaktive oplevelser, der får tidevandets kræfter ind under huden på de besøgende. Besøgende skal mærke, hvordan tidevandet fungerer. Ellers kan de ikke forstå det naturfænomen, som skaber Vadehavets landskab og puls. Kernen er at få forståelsen af den motor, som skaber Vadehavets fauna og landskab, ind i under huden på de besøgende.

Tidevand og Landskab er med andre ord de besøgendes fundament til at forstå resten af Vadehavscentrets udstilling. Fra indgangens anslag til udstillingen, er det her de besøgende forstår rammen for den rejse, de skal ud på i resten af udstillingen. På samme måde kommer de besøgende udstillingen igennem til at forstå Vadehavets internationale betydning og storhed. I dette tema handler det derfor primært om at slå igennem til de besøgendes begejstring for Vadehavets mystiske naturkræfter.

RUMMETS FORLØB

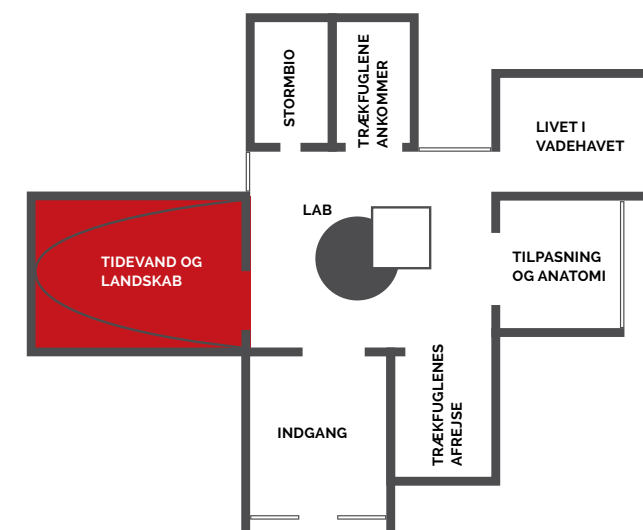
I udstillingens første rum får du mere end bare et overblik over Vadehavets unikke landskab. Du mærker også tidevandets kræfter. På den måde får du de overvældende naturkræfter ind under huden som stærke oplevelser, du deler med dine medbesøgende. Samtidig kan du i hele rummet gå på opdagelse i Vadehavets landskabsformationer. Du ser det hele fra oven; i et perspektiv du ikke kan få, når du besøger Vadehavet på normal vis.

Rummets form og visuelle udtryk skaber en illusion af at være omgivet af tidevandet. Rummet er i sig selv tidevandet, som omslutter dig. På den måde leger rummet med naturens skift mellem det umiddelbart synlige og de usynlige kræfter, der ligger bag.

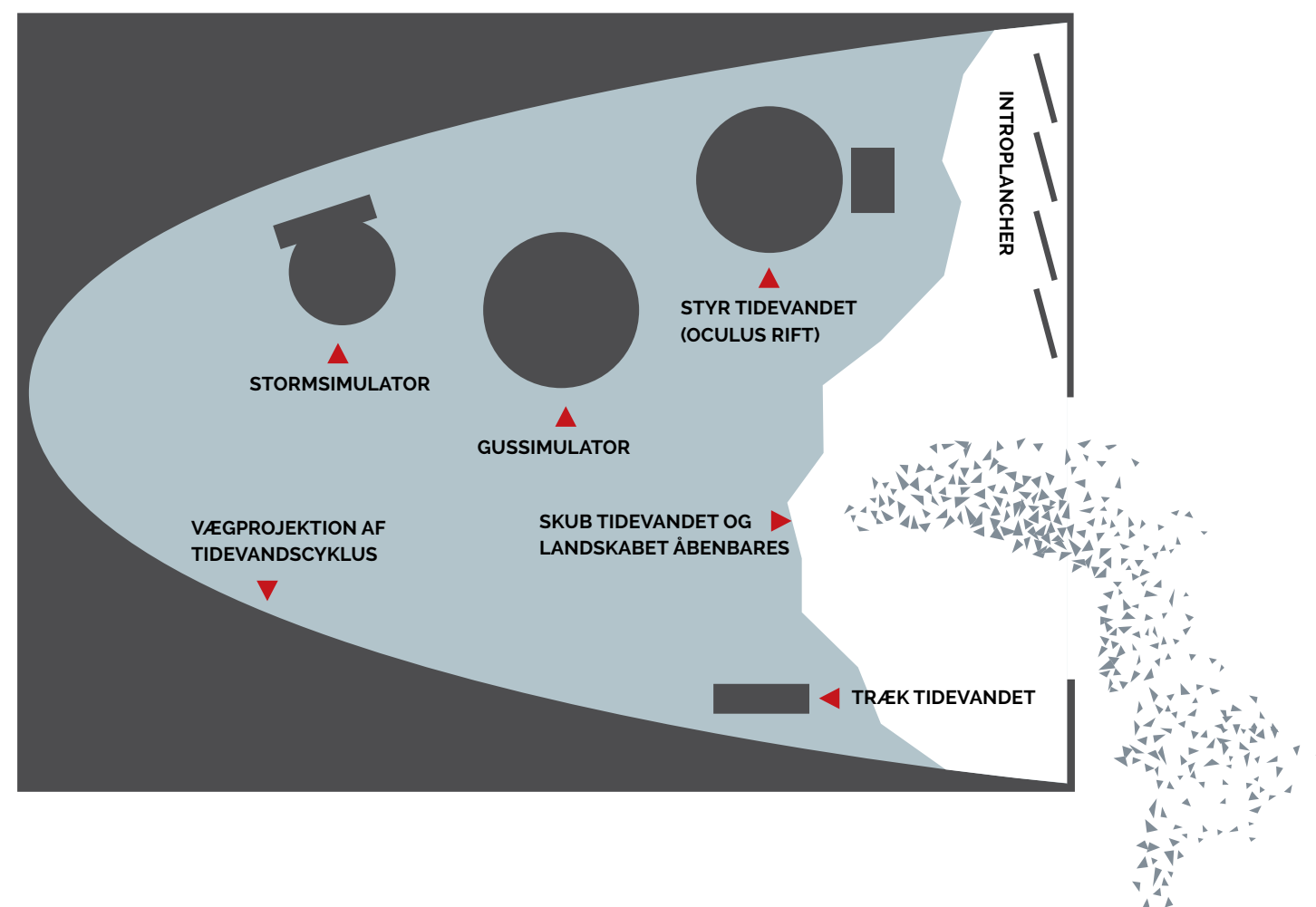
I centrum af rummet kan du gennem fire sansende oplevelser selv mærke tidevandet. Det abstrakte og komplicerede naturfænomen bliver omsat til enkle interaktioner, hvor du bruger dig selv og dine medbesøgende til at forstå fænomenet. Fx kan du sammen med en ven styre tidevandet og se på din egen krop, hvor hurtigt og kraftigt det stiger, mens de besøgende i gussimulatoren får følelsen af, hvordan det er at blive væk i Vadehavets farlige gusbanker. Her bliver I med andre ord også opslugt af alle de naturkræfter, som tidevandet gemmer på, men som ikke umiddelbart kan opleves.

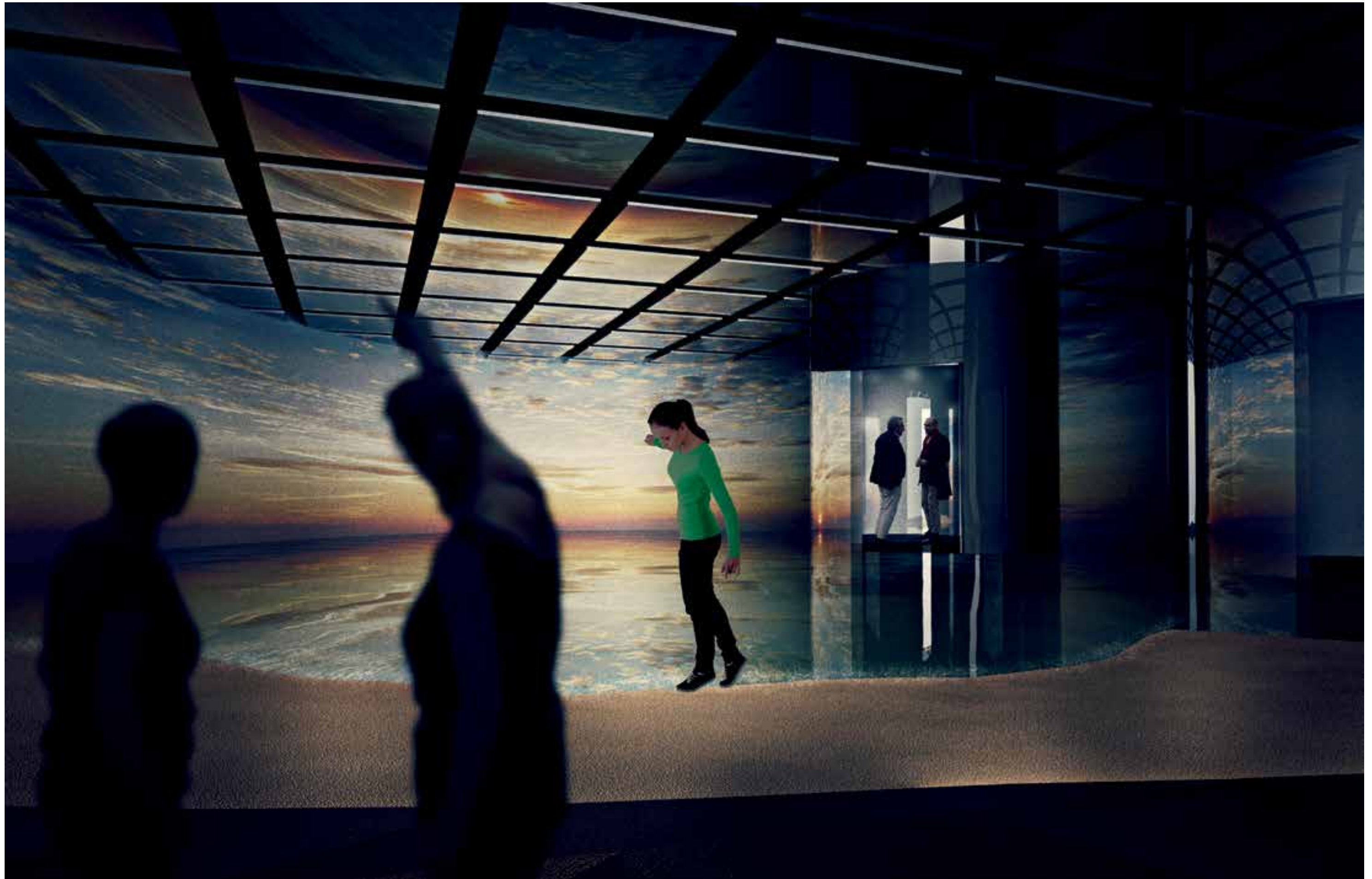
Udover at få tidevandet ind under huden giver rummet i sig selv et overblik over Vadehavets landskab og lag. I en interaktiv installation skubber du tidevandet væk og blotlægger landskabets formationer.

Tidevandsrummet er uden dagslys, er kileformet og formidler ved hjælp af oplevelser det evigt skiftende tidevand. Det er svært at forstå, men forunderligt at opleve.



TIDEVAND OG LANDSKAB







SÆT DIT AFTRYK

Denne installation er selve rummet, som bliver en del af landskabet med andre installationer. Ruminstallationen skal give den besøgende en fornemmelse af de forandringer i landskabet, som tidevandet skaber. Her kan den besøgende selv styre, om tidevandet skal gå op eller ned og dermed selv forme landskabet.

De besøgende træder ind i rummet, hvor hele gulvet er projiceret med vand, og alle installationer står på sandøer. De besøgende går længere ind i rummet mod de andre installationer, og skubber derved tidevandet væk. Når tidevandet bliver skubbet væk, går de besøgende rundt på projiceret sand, hvor de kan se landskabets forskellige

former og fænomener. På den måde kan besøgende også samarbejde om at skubbe så meget vand, så langt væk som muligt, ligesom det skaber en social interaktion imellem dem, når de opdager, at de hver især påvirker installationen. Når de besøgende går mod udgangen, kommer tidevandet igen og hele rummet bliver endnu engang opslugt af det projiceret vand.



TEMA 1: TIDEVAND OG LANDSKAB



FORSTÅ TIDEVANDET

Installationen giver dig en forståelse for og forklaring af de fascinerede kræfter, som skaber tidevandet og dermed tidevandets betydning for Vadehavet.

Installationen består af to dele. I den første del kan du via en touchskærm lege med parametrene for tidevandet. Med fingeren kan du trække i månen, ændre klokkeslættet og dermed se, hvordan tidevandet ændrer sig fra flod til ebbe og omvendt. Det, du gør på skærmen, skaber oplevelsen i installationens anden del.

I den anden del af installationen har en af dine medbesøgende en virtual reality-oplevelse. Den besøgende tager Oculus Rift briller på, hvorefter han eller hun pludselig befinder sig midt ude i vadehavet. Når en besøgende ændrer parametrene på installationens touchskærm, oplever den besøgende med Oculues Rift-brillerne, hvordan tidevandet stiger og falder. Mens oplevelsen "spiller" får den besøgende en masse informationer om tidevandet, hvor hurtigt det bevæger sig, hvor meget det stiger, hvor meget vand flod bringer med sig etc.

I samspillet mellem de besøgende mærker de dermed naturkræfterne, som skaber tidevandet.

TEMA 1: TIDEVAND OG LANDSKAB

OPLEV STORMEN

Installationen skal give et indblik i vindstyrker og forskellige stormes voldsomme kræfter. Storme plejer som oftest at være et billede på ødelæggelse, men denne installation skal give de besøgende en humoristisk, men samtidig informerende, vinkel på vindstyrker.

Den besøgende placerer sig i et lille aflukke med en vindkanon foran sig. Han eller hun vælger selv, om det er en bestemt vindstyrke eller en bestemt storm, den besøgende ønsker at få blæst i hovedet. Andre besøgende kan følge med i, når vinden rammer den besøgende, som prøver installationen. Når vinden er på sit højeste, bliver der taget et billede, som andre besøgende kan se på en skærm og som den vindblæste besøgende kan få med hjem. Den besøgende kan samle sit billede op via sit ringmærke og den indbyggede RFID-læser i installationen.



TEMA 1: TIDEVAND OG LANDSKAB



GUSSIMULATOR

I installationen kan 3-4 besøgende gå ind i et aflukket cylinderformet rum og åbne for havgusen. Installationen formidler derigennem følelsen af at blive omsluttet af havgus i Vadehavet.

Installationen er lavet i et transparent materiale, så besøgende uden for selve installationen kan følge med i, hvordan den bliver fyldt med gus. Oplevelsen skal gå i kroppen på de besøgende og give dem en markant sanselig oplevelse af et af Vadehavets farligste fænomener.

Samtidig med at installationen bliver fyldt med "gus", formidles, hvordan havgusen opstår og dens samspil med Vadehavets tidevand.

TEMA 1: TIDEVAND OG LANDSKAB

TOVTRÆKKERI MED MÅNEN

Installationen er en analog tovtrækkermaskine, hvor de besøgende sammen kan tovtrække mod månen for at få en forståelse af, at det er månens tiltrækningskraft til jorden, der skaber tidevandet.

De besøgende er sammen om at trække i tovet, så månen kan komme nærmere - månen trækker i den modsatte retning. En markør vil vise, om det er de besøgende der vil vinde, og forsage flod - eller om det er månen, der vil vinde tovtrækningen og forårsage ebbe.



TEMA 2: FUGLENES ANKOMST



RUMMETS NARRATIV

Nu lander du sammen med fuglene i Vadehavet. Du er blevet ført videre af tidevandet til Trækfuglenes ankomst. I dette tema skal de besøgende blive overvældet af fuglenes storhed og mangfoldighed. Fra deres ankomst til Vadehavscentret er de blevet ført frem af fugleflokken til nu at kunne gå på opdagelse i fuglenes egen ankomst. Som besøgende undrer du dig over hvorfor, hvorfra og hvordan fuglene finder hertil. Forklaringen finder du i dette tema.

Hovedhistorien er trækfuglenes rejse frem til Vadehavet. De dramaer og faktuelle detaljer den rejse indeholder, skal komme frem i dette rum. Her er det ikke tidevandets drama, men fuglenes drama og storhed, de besøgende skal forstå. De skal forstå fuglenes opslidende lange rejse og deres kamp op langs kysten frem til Vadehavet.

Trækfuglene kommer til Vadehavet fra hele verden. Fuglenes trækruiter og deres overvældende mængder indbyder til, at du selv kan vælge, hvordan du vil dykke ned i deres mange fortællinger. I rummet skal du derfor kunne gå fra overblikket over fx den Østatlantiske trækroute til de enkelte arters rejser og særpræg.

Samtidig skal rummet give dig en forståelse af hvordan fuglene klarer deres rejse. Hvordan flyver de og hvordan ser verden ud set oppe fra trækfuglenes verden. På den måde skal de besøgende kunne veksle mellem overblik og detaljerne i fuglenes ankomst.

RUMMETS FORLØB

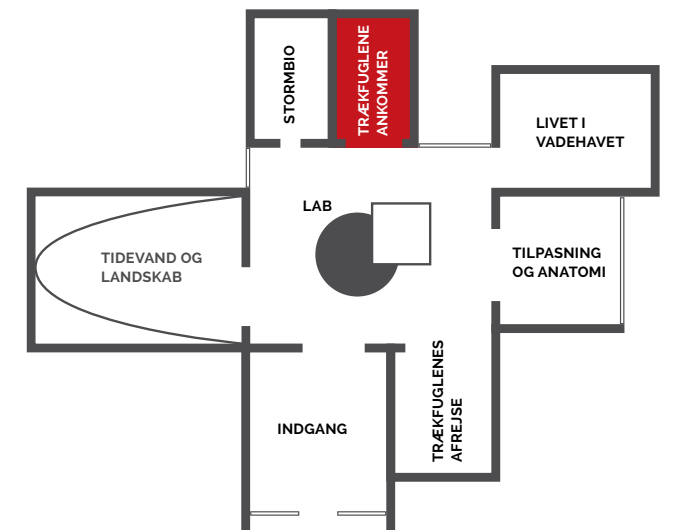
Fuglene og deres flyveegenskaber præger rummet, hvor du også selv kan komme op og flyve med fuglene. Her flyver du gennem trækfuglenes ankomst i et rum, som placerer dig i spændet mellem himmel og jord. Lige midt i fuglenes verden og som skal inspirere til at gå på opdagelse i den øvrige formidling.

Rummets første del giver dig overblik over trækfuglenes ruter. Du kan vælge din egen trækfugl og se dens rute på den store skærm foran dig. På væggene omkring dig fortsætter formidlingen af fuglens trækruiter og årsagerne til deres lange træk. Det er her du kommer tæt på fuglenes lange rejse frem til Vadehavet.

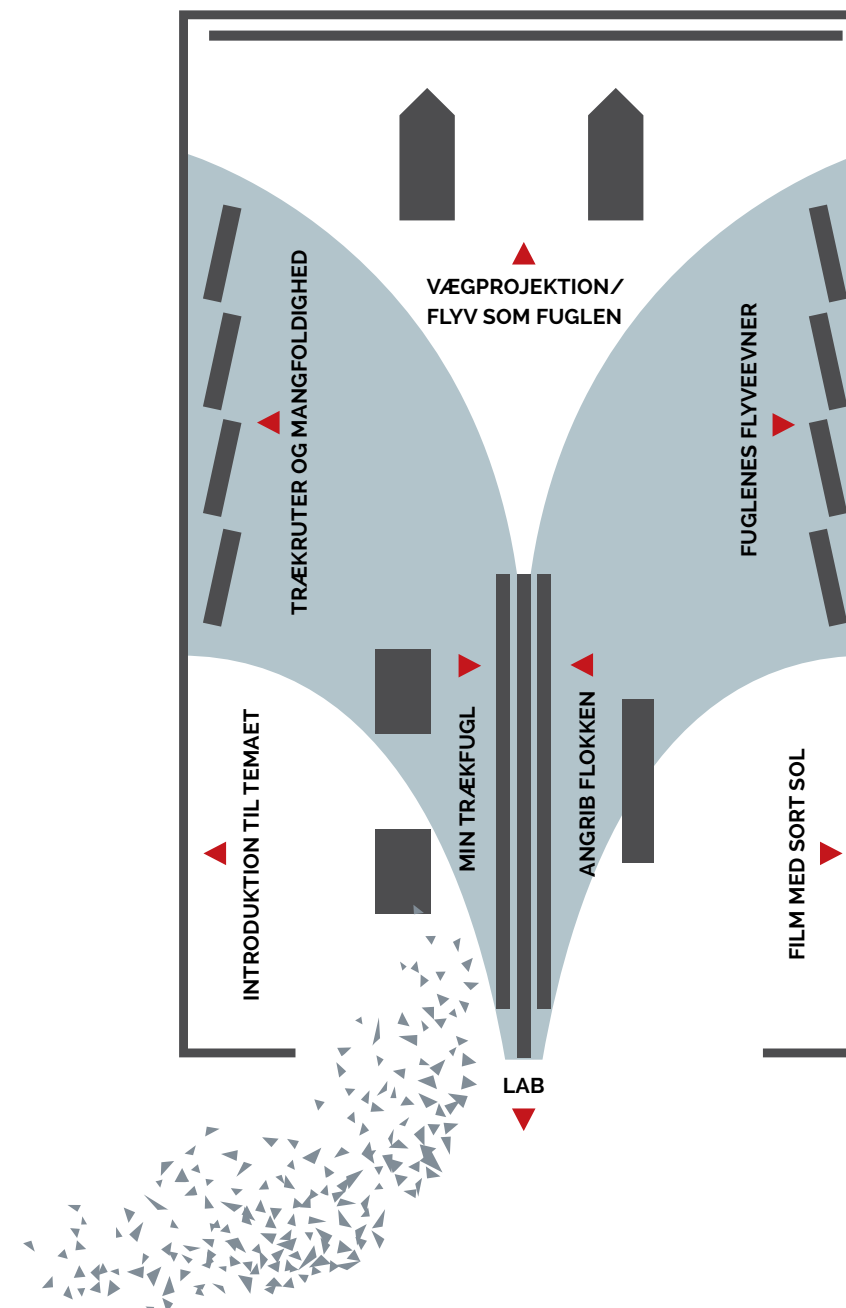
Fra overblikket over fuglenes lange rejse kan du nu selv hoppe i fjerene og flyve ind over Vadehavet med fuglene. Gennem en omsluttende virtual reality-oplevelse flyver du over området, samtidig med at du skal forsøge at navigere efter din flok. Her fortsætter formidlingen af fuglenes flyvemønstre ud i rummet. Her ser du deres forskellige formationer og forstår hvordan det kan lade sig gøre for fuglene at flyve over så lange afstande.

Fremme i Vadehavet er fuglenes flyverier ikke slut endnu. De fouragerer og finder de rette overnatningssteder. Men her lurar farerne fra rovfuglene. Derfor danser fugleflokkene på himlen i fænomenet Sort Sol. Her kan du selv prøve at være rovfuglene som angriber flokken, mens en anden besøgende forsøger at guide flokken væk fra dine angreb. Omkring dig kan du se mere om rovfuglenes angrebsstrategier og fuglenes forsvar.

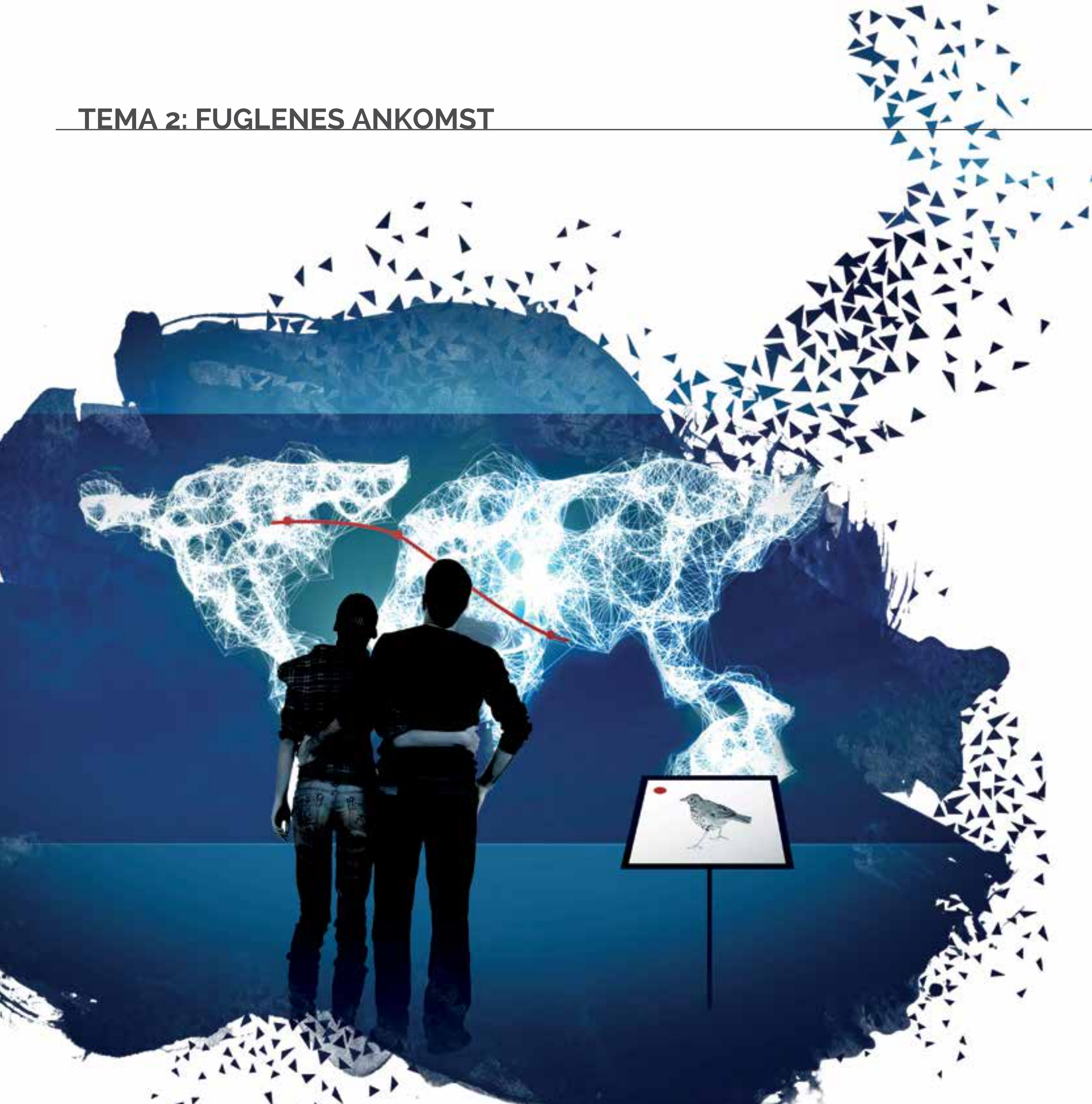
Fuglenes ankomst er opbygget i et regulært rektangulært rum med fokus på de enkelte interaktive installationer.



TRÆKFUGLENE ANKOMMER



TEMA 2: FUGLENES ANKOMST



FØLG DIN FUGL

Forskellige arter af fugle befinder sig forskellige steder på jorden på forskellige tidspunkter. Installationen giver de besøgende et live indblik i, hvor fuglene befinder sig, og hvor de er på vej hen.

Fra en af installationens kontrolstationer vælger de besøgende en fugl, som han eller hun følger på en trækrute. De besøgende står over for et stort verdenskort og kan via en touchskærm på kontrolstationen aktivere forskellige fuglearter og se dem blive lyst op på skærmen. Med en oversigt over trækruterne i verden foran den besøgende, får han eller hun et tydeligt og overskueligt overblik over fuglenes rejser rundt i verden.

Gennem den indbyggede RFID-læseren kan den besøgende med sit ringmærke få sin fugl med hjem og dermed se, hvor fuglen er henne, når han eller hun er kommet hjem efter besøget. Efter sit besøg kan de besøgende følge fuglene via centrets website eller mobilapplikation.

TEMA 2: FUGLENES ANKOMST

FLYV SOM EN FUGL

Vi har alle drømt om, hvordan det ville være at flyve som en fugl. At være en trækfugl, der flyver til de varme lande og ser de fantastiske landskaber oppefra. I denne installation kan de besøgende prøve at flyve som en fugl og se Vadehavet oppefra. Igennem installationen prøver de besøgende indflyvningen til Vadehavet akkurat som trækfuglene.

Den besøgende lægger sig fladt på maven på en plade og strækker armene ud til siden. Herefter får den besøgende Oculus Rift-briller på og ser nu verden i fuglens perspektiv. Med armene kan han eller hun styre retningen på flyvningen. Under sin flyvetur skal de besøgende følge sin flok, og på den måde mærke, hvordan den rette flyveformation skaber fremdrift i fuglenes rejse. På en stor skærm kan andre besøgende se flyvningen, som den opleves af den person, der prøver installationen.



TEMA 2: FUGLENES ANKOMST



SORT SOL

I denne installation kan den besøgende prøve at være en rovfugl, der angriber en fuglefolk, og dermed selv være med til at skabe en sort sol-oplevelse. Den besøgende kan interagere med en skærm, hvor en stæreflok flyver på himlen. Via kinnect-teknologi kan den besøgende ved hjælp af den virtuelle falk angribe fugleflokken, påvirke deres flyvning og dermed deres formationer.

I installationen kan der være flere besøgende, som arbejder sammen og agerer som angribende rovfugle. På den måde bliver installationen en social oplevelse, hvor man sammen påvirker, hvordan fuglene flyver. Sammen skaber de bjergtagende sort sol-oplevelser og forstår dermed, hvordan og hvorfor fænomenet opstår.

TEMA 3: LIVET I VADEHAVET

RUMMETS NARRATIV

Vadehavets trækfugle er det synlige bevis på, at der i Vadehavet over vandet, i vandet og under havets bund, findes liv nok til at bispise 12 millioner fugle. Men det liv er for os mennesker umiddelbart usynligt og utilgængeligt. Vi kan ikke se den overflod af liv, som Vadehavet gemmer på. Det liv skal dette rum gøre synligt for de besøgende. De bliver lukket ind i det gigantiske spisekammer fuglene er landet i.

Her ser de livet i et nyt perspektiv, når de mindste organismer vokser til et makro-perspektiv. Rummet skal invitere til, at de besøgende selv går på opdagelse i det for at bevæge sig fra de mindste organismer til Vadehavets største pattedyr. De kan komme tæt på sælerne, men de zoomer også ind på algerne og slikkrebsen, for pludseligt at stå ansigt til ansigt med dem.

Besøgende skal forstå sammenhængene i Vadehavets fødekæder og dermed se, hvordan de forskellige dyr og organismer er afhængige af hinanden. På den måde skal temaet også formidle skiftet og sammenhængen mellem livet over og under havets overflade, mellem pattedyr og bunddyr, fugle, fisk og mikroorganismer. Igennem den formidling af Vadehavets fødekæder får de besøgende også en forståelse af de enorme mængder af liv, der gemmer sig på havets bund og skaber fuglenes fødekammer.

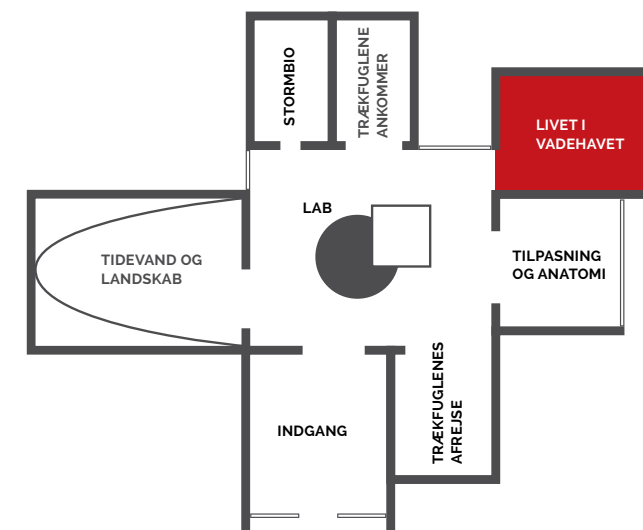
RUMMETS FORLØB

I Livet i Vadehavet kan de besøgende fysisk skifte mellem livet i havet og på havets bund. De kan simpelthen gå under vandet, ned i dybet til livet i undergrunden. Rummets horisontale opdeling skaber et rum, hvor besøgende både kan udforske livet over og i havet, og gå på opdagelse under overfladen. Oplevelsen over overfladen skaber overblik i normalperspektiv, mens de i underverdenen møder en forstørret virkelighed i det hemmelige liv under overfladen.

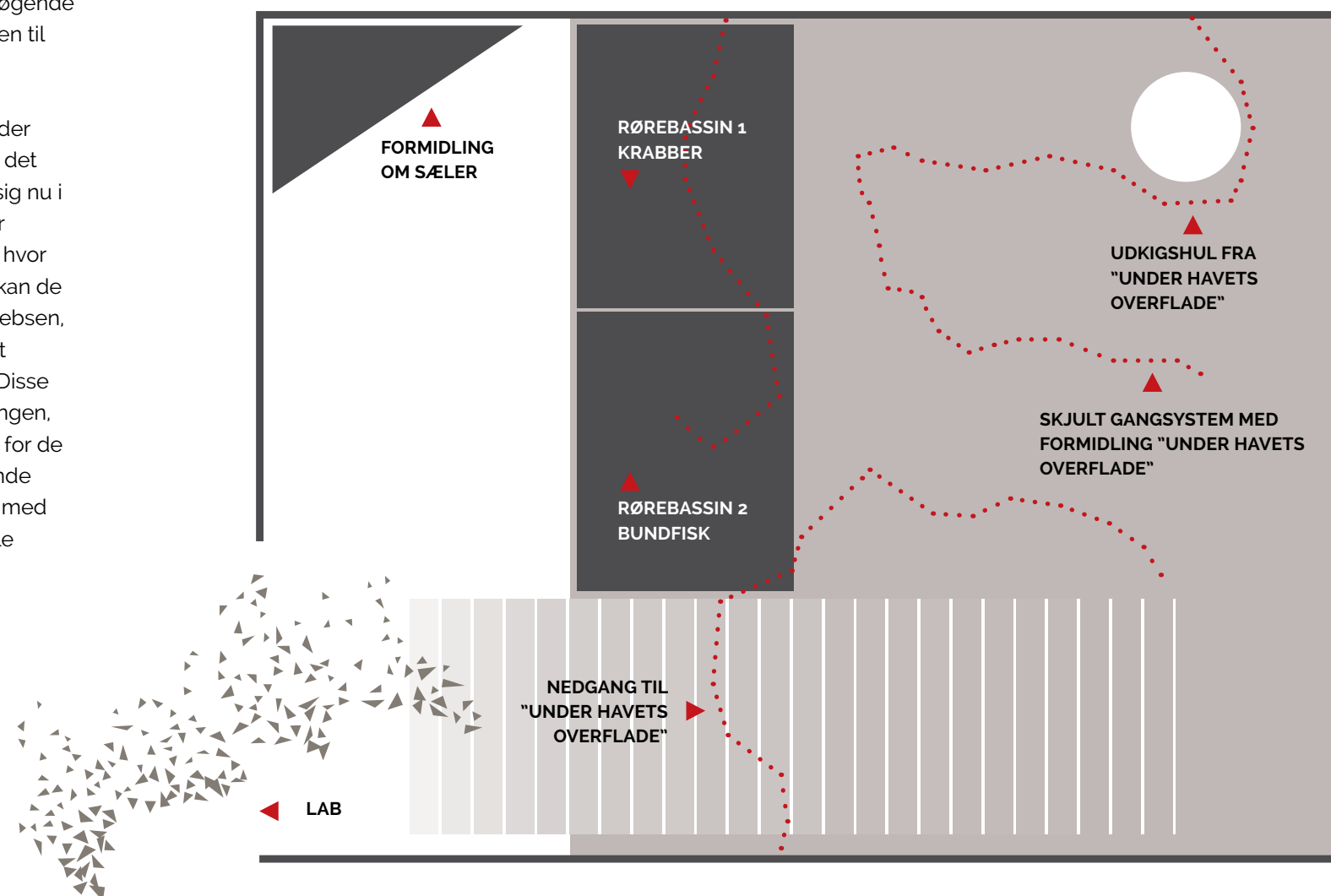
Over havets overflade er rummet lyst og åbent, hvor det store rørebassin åbner rummet op, og giver en følelse af, at rummet går i et med selve Vadehavet. Over overfladen kan de besøgende komme tættere på sælerne via billeder og tekst. I rørebassinet står informationsskilte ude i vandet, som formidler om de dyr, de kan se i de enkelte områder, mens de i resten af rummet kan gå på opdagelse i Vadehavets fødekæder og livet i havet. De kan møde krabberne og mærke de camouflerede fladfisk. Herfra kan de besøgende gå ned under havets overflade. Ned under havbunden til bunddyrenes verden.

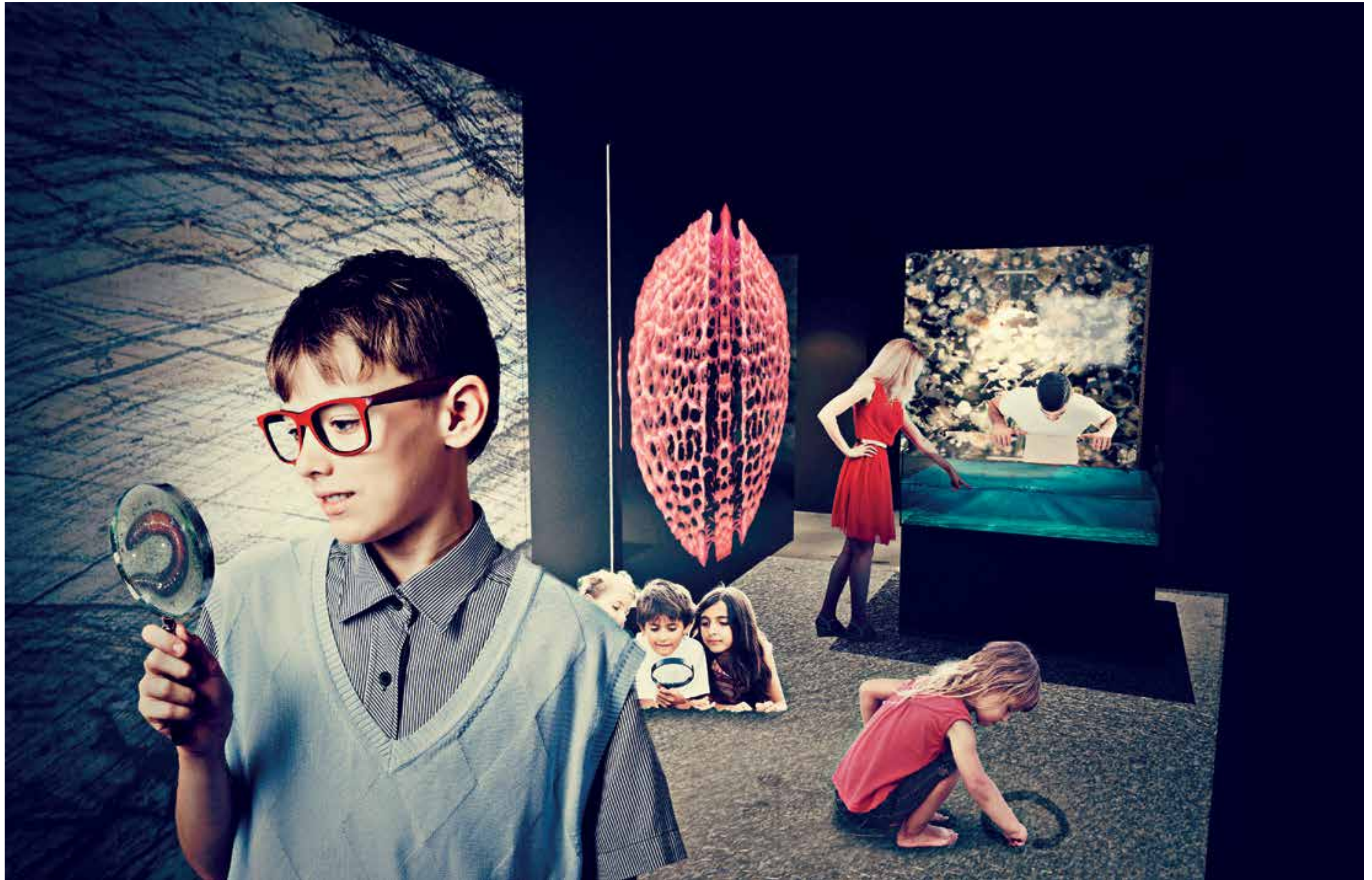
De besøgende går igennem rørebassinet og ned under havbunden. Hernede skifter rummet karakter, og fra det åbne, lyse rum over vandets overflade, befinder de sig nu i en labyrint af mørke gange. Rummets vægge skaber underjordiske sandgange med en dunkel belysning, hvor der gemmer sig liv rundt om alle hjørner. I gangene kan de gå på opdagelse og finde en makro-version af slikkrebsen, pludselig stå midt i en algesky, stikke hovedet op i et udkigshul eller kravle igennem sandormens tunnel. Disse formidlingszoner ligger som udstikkere fra hovedgangen, og er markeret med lys, der virker som pejlemærker for de besøgende. Undervejs på væggene kan de besøgende finde fakta om mængderne af dyr under overfladen med deres lup. Luppen åbner op for undergrundens skjulehemmeligheder.

Livet i vadehavet udspiller sig i et rum under vandet, hvor man bogstaveligt talt bevæger sig under havets overflade af en trappe under et stort vandbassin. Under bassinet er der dunkel belysning hvor man kan gå på opdagelse i små labyrintiske rum og et sted stikke hovedet op i en kuppel og se ud over vandet.



LIVET I VADEHAVET





TEMA 3: LIVET I VADEHAVET

UNDER HAVBUNDEN

I rummets underjordiske niveau kan de besøgende gå ad en hovedsti rundt i rummet. Undervejs dukker der sidestier op, der kan vise sig at være blindgyder eller åbninger med formidling. Disse blindgyder er oplevelser, hvor dyrene under overfladen er med til at vække følelser og skabe stemninger. Information og fakta om dyrene vil være at finde i resten af rummet langs med hovedstien.

GRAV I SANDET

Vadehavets havbund er fyldt med millioner af bunddyr. I denne aktivitet kan de besøgende selv grave i en kasse havbund. De fylder en kube med sand, og kan nu tage den med sig op i Labet, hvor de kan se, hvor mange bunddyr der gemmer sig i deres prøve.

ALGESKY

En af sidestierne vil blive smallere og smallere hen med enden, og vil til sidst, ved hjælp af spejle og projektioner af tusindvis af mikroskopiske alger, omslutte den besøgende. Den besøgende vil få fornemmelsen af, hvor mange dyr der rent faktisk lever side om side under overfladen i Vadehavet, ved selv at kunne gå ind i algeskyen. Her kan de besøgende samle en prøve op fra et vandbassin, og bagefter gå op i Lab for at finde algerne i et mikroskop.

FIND PERLEN

Vadehavets havbund er fyldt med østers. Det er endda her, du finder Danmarks største østers. I denne installation kan de besøgende selv grave efter østers-atrapper. Når de finder østers-atrapper i installationen, kan de tage dem med op i Labet og se om de har fundet perler. Inde i østersene kan også gemme sig fakta og små historier, som de besøgende kan tage med sig ud af udstillingen.



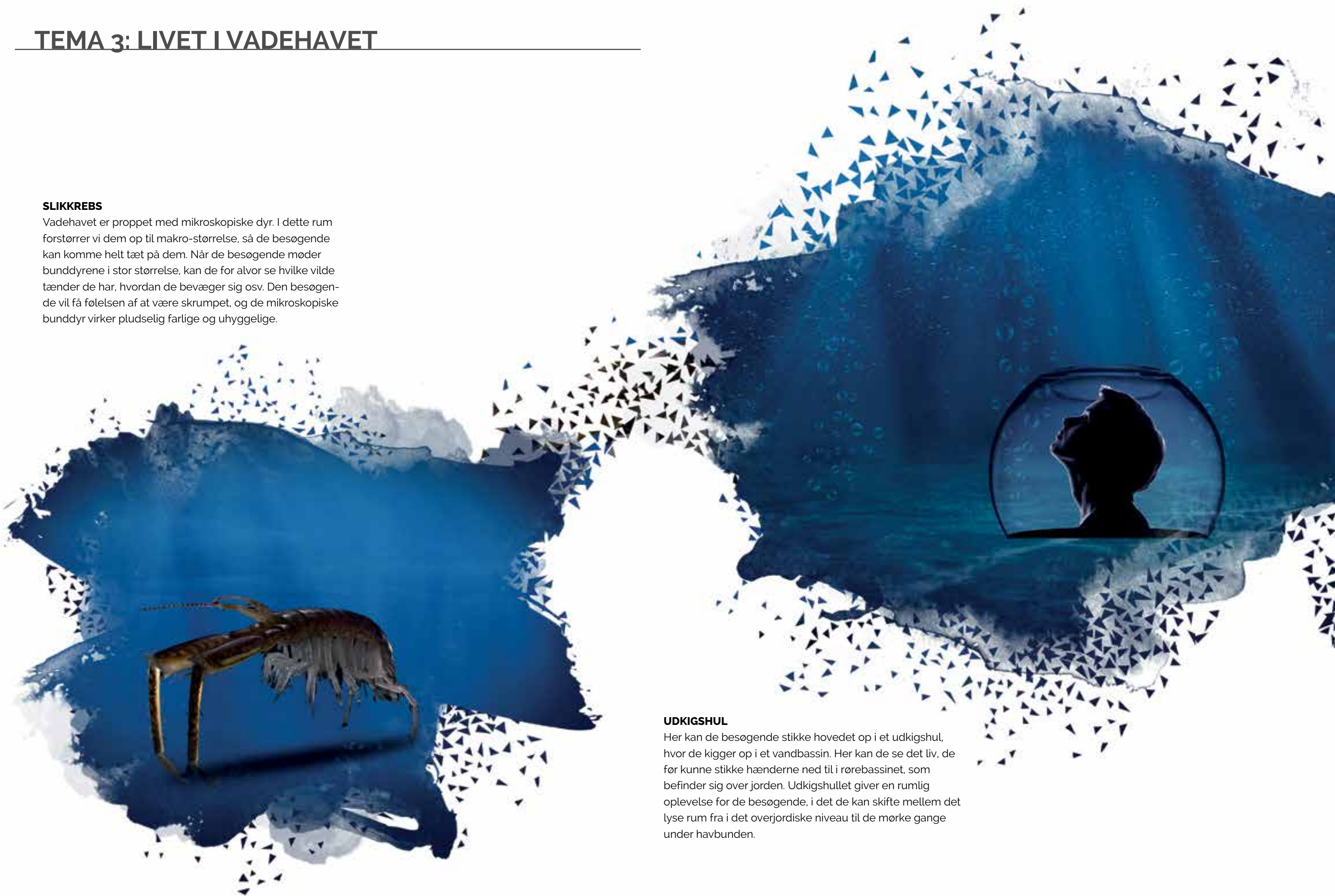
TEMA 3: LIVET I VADEHAVET

SLIKKREBS

Vadehavet er proppet med mikroskopiske dyr. I dette rum forstørrer vi dem op til makro-størrelse, så de besøgende kan komme helt tæt på dem. Når de besøgende møder bunddyrene i stor størrelse, kan de for alvor se hvilke vilde tænder de har, hvordan de bevæger sig osv. Den besøgende vil få følelsen af at være skrumpet, og de mikroskopiske bunddyr virker pludselig farlige og uhyggelige.

UDKIGSHUL

Her kan de besøgende stikke hovedet op i et udkigshul, hvor de kigger op i et vandbassin. Her kan de se det liv, de før kunne stikke hænderne ned til i rørebassinet, som befinder sig over jorden. Udkigshullet giver en rumlig oplevelse for de besøgende, i det de kan skifte mellem det lyse rum fra i det overjordiske niveau til de mørke gange under havbunden.



TEMA 3: LIVET I VADEHAVET



FIND DET HEMMELIGE LIV

Denne installation giver den besøgende informationer og viden om den verden, der befinder sig under vadehavets overflade. Informationen om de forskellige dyr gemmer sig, ligesom vadehavets hemmeligheder gør, og den besøgende vil skulle lede efter dyrene og viden om dyrene.

Den besøgende vil ved installationen kunne se noget information og nogle dyr med egne øjne, men ved hjælp af forskellig farvede glas, som den besøgende holder op foran sine øjne som en lup, udfolder sig nu den helt store verden under vadehavets overflade.

Det røde glas giver udsyn over alle skaldyrerne, det gule over alle bløddyr og det grønne over små organismer, alger og dyr man ikke kan se med det blotte øje. Den besøgende får med de forskelligfarvede glas op foran øjenene adgang til hemmelige beskeder, skjulte muslinger, østers, orme mv. og yderligere information. Glasset forstørrelser og lyser dyrene op, så vadehavets verden bliver fremhævet og den hemmelige verden afslører sig.

TEMA 3: LIVET I VADEHAVET

RØREBASSIN

Over overfladen kan besøgende se og føle, hvad der gemmer sig i vandet og i havbundens første lag. Røre-bassinet lader besøgende opleve, blandt andet hvordan krabberne gemmer sig og skifter skal, hvordan fiskene og rejerne lever i det lave vand og camouflerer sig, og hvordan sandormene filtrerer enorme mængder af sand. Da rummet visualiserer overgangen fra over til under overfladen, kan de besøgende gennem sideruder opleve dyrelivet i vandet og i jordlagene under.

Rørebassinet skal vise besøgende, hvordan dyrene i virkeligheden bevæger sig rundt i Vadehavet. Nogle dyr vil være mulige at lege og røre ved udenfor i Vadehavet, men ikke i rørebassinet. Der er derfor ved rørebassinet skilte med "Prøv det derude", der giver gode råd til, hvad de besøgende kan gøre med dyrene ude i Vadehavet. Disse gode råd kan besøgende skanne med ringmærket og tage den med ud i deres smartphone efter besøget i udstillingen.



TEMA 4: FUGLENES TILPASNING OG ANATOMI

RUMMETS NARRATIV

Fra en fascinerende rundtur i livet i Vadehavet kommer den besøgende videre til Trækfuglenes tilpasning og anatomi. Her graver du dig ned i fuglenes verden, og finder svar på alle de spørgsmål, som har rejst sig, mens du oplevede Trækfuglenes ankomst og Livet i Vadehavet. Igennem temaet bryder vi fascinationen af fuglene ned i deres enkelte dele, så de besøgende kan opdage alle fuglenes hemmeligheder. Hvordan flyver de, spiser de og tilpasser de sig? Denne overflod af fakta kaster du dig ud i dette rum.

Temaet består af flere lag af viden, som de besøgende kan åbne op for. De får overblik over de mange arter, og kan se deres forskelligheder. De kan prøve fuglenes evner og på egen krop, mærke hvordan fuglene har hvert deres unikke karaktertræk. Og de kommer tæt på fuglenes sanser og ser, hører og griber verden som fuglen. På den måde ser de nu også, hvordan Vadehavet og fuglene er en del af den samme skabelseshistorie.

I dette rum kan de besøgende fordybe sig i detaljen og i den mangfoldighed de forskellige fugle repræsenterer i deres måder at tilpasse sig livet i vadehavet. Derfor er der i rummet repræsenteret et stort antal genstande og materialer, ligesom der er et væld af forskellige ting, man kan afprøve og undersøge, alene eller sammen med dem, man besøger Vadehavet med.

Ligesom Livet i Vadehavet gør rummets overflod af historier og fakta, at det er fleksibelt, og indholdet kan udskiftes og ændres løbende. Dermed skabes der løbende nye oplevelser for de besøgende.

RUMMETS FORLØB

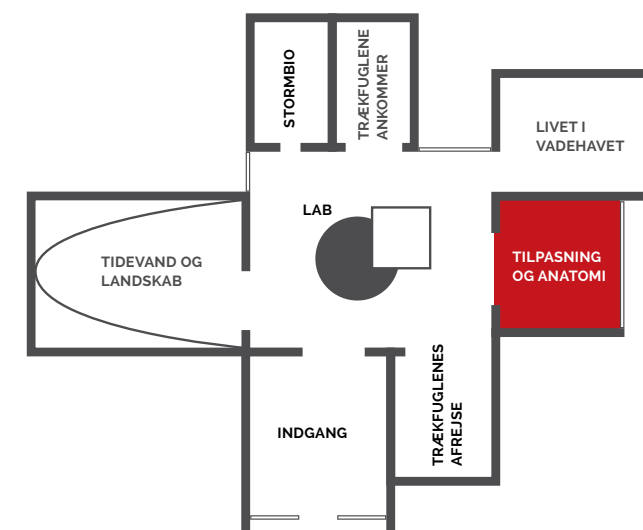
Hele rummet er et naturligt skridt fra fortidens fascinerende raritetskabinetter til, hvad vi kalder, et nutidigt variationskabinet. Her kan besøgende gå på opdagelse i videnskabelige fakta, modeller, prøve fysiske aktiviteter og have taktile oplevelser med knogler, fjer og fuglenes anatomiske dele.

Rummet er lyst og aktivt, hvor lyset guider de besøgende til de enkelte installationer kombineret med identitetsskabende lys der indbygges i de enkelte inventardele. Til opbygning af podier og udstillingsmøbler bruges en kombination af egetræ, glas og hvide autolakerede overflader, så rummet på en gang fremstår moderne og let, men med referencer til den naturvidenskabelige historie.

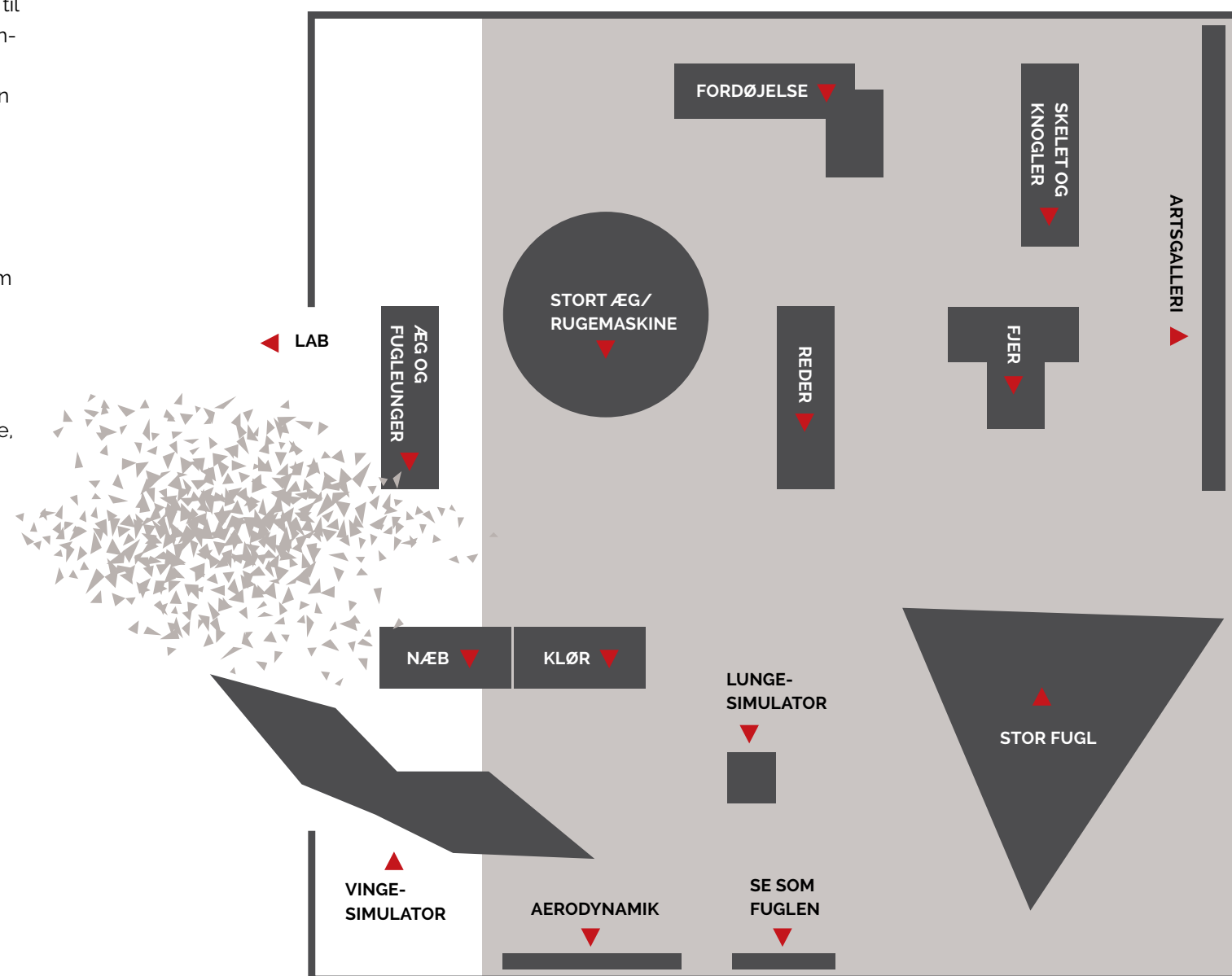
Rummet er opdelt i en aktiv zone og en zone der ligger mere op til fordybelse. Den aktive zone smelter i dette rum sammen med det samlende lab, mens de mere rolige funktioner ligger bagerst i rummet.

I aktivzonen kan du blandt andet sætte dig ind i den store rugemaskine og sammen med din medbesøgende opleve, hvordan fuglen udvikler sig i sit æg, eller du kan prøve fuglenes evner i hands-on-området. Her kan fx styre den store fuglevinge, der hænger fra loftet. I fordybelseszonen kan du gå på opdagelse i et massivt artsgalleri over alle Vadehavets fuglearter eller åbne lågerne til variationsarkivet og mærke på alle fuglenes enkeltdele.

Fuglenes anatomi vises i et kvadratisk rum med dagslys fra den ene facade, her kan man både se ud og ind til de omgivelser der har været med til at forme fuglene.



TILPASNING OG ANATOMI





ARTSGALLERI

Artsgalleriet er fuglenes Hall of Fame. Her kan de besøgende se gengivelser af alle de fuglearter, de kan opleve i Vadehavet. Hver art udfylder sin plads og er bevis for det fantastiske liv, der udspiller sig over havets overflade i Vadehavet.

Galleriet udgør en hel væg, som er placeret bagerst i temarummet, og er opbygget som et realsystem af glas og egetræ oplyst af opale glasflader. Her kan de besøgende beundre og interagere med alle fuglene.

TEMA 4: FUGLENES TILPASNING OG ANATOMI



X-RAY-FUGLEN

Fuglene er det tætteste, vi kommer på dinosaurerne. Men når man besøger en udstilling om dinosaurerne, er det kun skeletterne, vi kan se, mens vi må gætte os til resten. Med fuglene kan se stadig se, hvordan de ser ud. Det leger denne installation med.

Installationen består af en kæmpe fjerklædt fugl, som rager helt op til rummets loft. Ved installationen kan de besøgende samle en interaktiv lup op og med den se ind under fjerene på fuglen. Med luppen kan de besøgende med andre ord kigge ind i fuglens fascinerede anatomi.



ARTSGALLERI

Artsgalleriet er fuglenes Hall of Fame. Her kan de besøgende se gengivelser af alle de fuglearter, de kan opleve i Vadehavet. Hver art udfylder sin plads og er bevis for det fantastiske liv, der udspiller sig over havets overflade i Vadehavet.

Galleriet udgør en hel væg, som er placeret bagerst i temarummet, og er opbygget som et reolsystem af glas og egetræ oplyst af opale glasflader. Her kan de besøgende beundre og interagere med alle fuglene.

TEMA 4: FUGLENES TILPASNING OG ANATOMI



RUGEMASKINEN

I installationen kan besøgende opleve, hvordan fuglen udvikler sig fra æg til fugleunge. Installationen består af et kæmpestort æg, hvor tre personer sammen kan opleve transformationen frem til ægget klækker.

Besøgende, som står uden for ægget, bliver en del af oplevelsen, i det ægget er beklædt med en touch-følsom film. De kan dermed slå på ægget, når det er klar til at klække og derigennem påvirke oplevelsen for både dem selv, og dem som befinder sig inden i ægget.

Inde i det store æg viser en 3D-hologram-projektion af udviklingen i et fugleæg. På grund af installationens form skaber det samtidig en social oplevelse for de besøgende, som befinder sig inden i ægget. De kommer simpelthen hinanden ved på en ny måde ved at dele oplevelsen tæt på hinanden.

TEMA 4: FUGLENES TILPASNING OG ANATOMI



HANDS ON

Området består af en række installationer, hvor de besøgende kan afprøve forskellige funktioner i forhold til fuglenes anatomi og funktioner. De fremstår generelt med samme identitet i forhold til materialevalg, glas, egetræ, og hvidt autolakeret metal.

I Lungesimulateren kan de besøgende puste en model op af fuglenes lugesystem, der er syet op i en stor model af tyndt skind. Modellen fremstår som en stor skulpturel og organisk form i en montre, der tydeligt viser opbygningen af lunger og luftposer. Installationen formidler dermed, hvordan fuglenes anatomi er konstrueret, så den kan bære luft til, når den skal flyve.

Med Vingesimulatorens kan besøgende aktivere rummets store vinge manuelt ved at dreje på et håndtag. Ved at dreje på håndtaget kan de se, hvordan ergonomien i en vinge

virker. Materialerne er naturmaterialer og teknikken leder ens tanker på Da Vincis fantastiske konstruktioner, hvor kunst og naturvidenskab smelter sammen.

En hel væg opbygges af små kukkasser, hvor de besøgende kan prøve installationen Se som en fugl. Ved hjælp af spejle og små rum i kasserne, kan de besøgende perspektivet fra forskellige fugle – fra rovfugl til vadefugl. De forskelligartede rum inviterer til, at besøgende går på opdagelse og deler, hvad de ser med hinanden.

Med i flokken består af en glaskasse fyldt med røg, hvorigennem en lille vindmaskine skaber luftstrømme. Her kan de besøgende sætte fugle forme ind i kassen og afprøve, hvordan deres form og flyveformationer skaber forskellige luftstrømninger. De besøgende flytter rundt på fuglene ved at trække i magneter på installationens underside.

Med Næb og Klør er en installation, hvor besøgende både kan se variationen i næb og fuglefødder og afprøve hvad de forskellige former er bedst til. De besøgende kan samle en næb-atrap op og med egne hænder prøve at se, hvilket næb der er bedst egnet til de forskellige fødeemner, der findes i Vadehavet. Installationen består af næbhandsker og et kar med forskellige (model) fødeemner i et bordmøbel. På samme måde kan de besøgende prøve fuglenes forskellige fødder.

TEMA 5: FUGLENES AFREJSE

RUMMETS NARRATIV

Godt klædt på gennem udstillingens temaer nærmer de besøgende sig nu udgangen, ligesom trækfuglene er klar til deres afrejse. I Trækfuglenes afrejse letter du med tusinder af trækfugle fra Vadehavet og kommer med dem på deres rejse mod nord og syd. Her føler du, hvordan det er at lette med din flok og drage ud på den lange rejse videre.

De besøgende får en forståelse af, hvordan fuglene gør sig klar til deres rejse, og dermed hvordan fuglene ved, hvornår deres ophold i Vadehavet skal slutte. Man kan se fuglenes forskellige rejsemønstre med afgang fra marsk og højvandsrasteplads, og få øjnene op for, hvor forskelligartede deres adfærd er.

Temaet er især en sanselig oplevelse af det overvældende antal af lettende fugle. Her skal du ikke overvældes af fakta, men den samlede stemning i rummet skal åbne op for, at de besøgende reflekterer over hvor langt fuglene skal rejse.

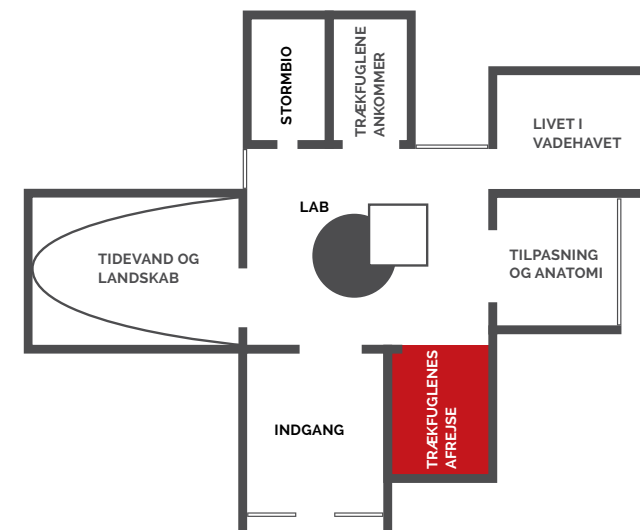
RUMMETS FORLØB

Rummet er et styret forløb, hvor du først får en forståelse for, hvordan fuglene klar sig klar til afgang. Du står på højvandsrastepladsen sammen med fuglene, læser om fuglenes klargøring og kan se en filmprojektion af fuglene, som gør sig klar til afgang. Som du går igennem rummet – ned af gangen – stiger intensiteten, og du bliver slugt ind i skyen af fugle, som letter. Lyden af tusindvis af lettende fugle omslutter dig, mens du bliver omgivet af projektioner af lettende fugle. Med andre ord bliver du slugt op af fugleflokken, som en dykker fanget i en stime af fisk.

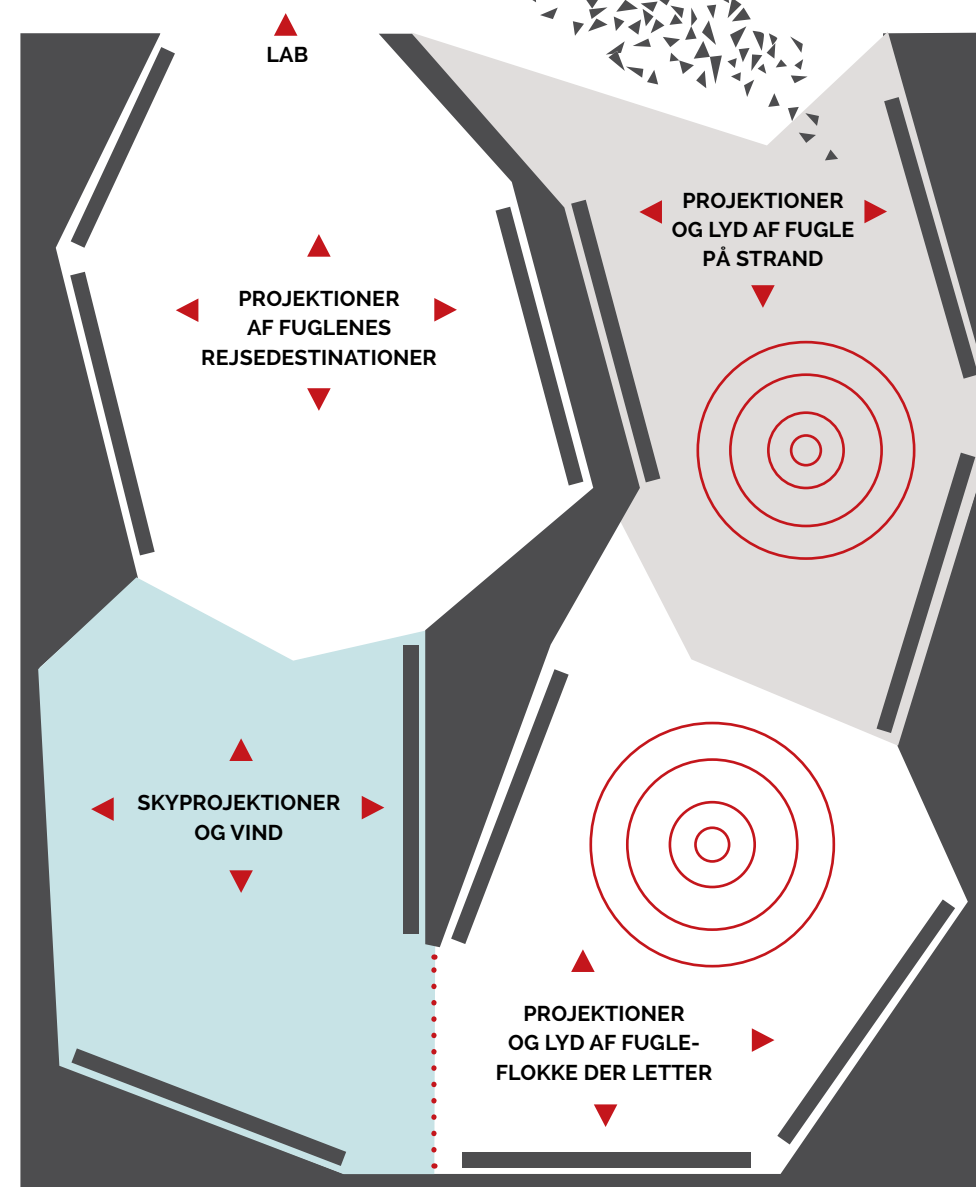
Fra opstigningen med fuglen går du videre ind i skyerne. Her skifter stemningen til en stilhedens katedral, hvor der ligger en let dis igennem rummet, som gik du igennem et skydække. Imellem skyerne dukker projektioner op, hvor du ser de flyvende fugle i øjnene. Projektionerne er på selve skyerne fremfor på lærreder. Du går igennem det zen-rolige skyrum og får en følelse af, hvordan fuglene flyer med rolig puls i skyerne.

Via skyrummet bliver du ført til udgangen af temarummet. Her kan du på gulve og vægge se, hvor fuglene flyver hen. Der er stemningsbilleder, projektioner og scenografi fra Nordpolen og Afrika. Du føres herfra ud af rummet; ud mod Vadehavet, hvor du skal ud og lege med de hemmeligheder, du har gravet op igennem udstillingen.

Fuglenes afrejse er bygget op i et scenografisk forløb i et uformet rum med et svagt stigende gulv. Man bliver bogstaveligt løftet mod himlen før afrejse.



TRÆKFUGLENE AFREJSE



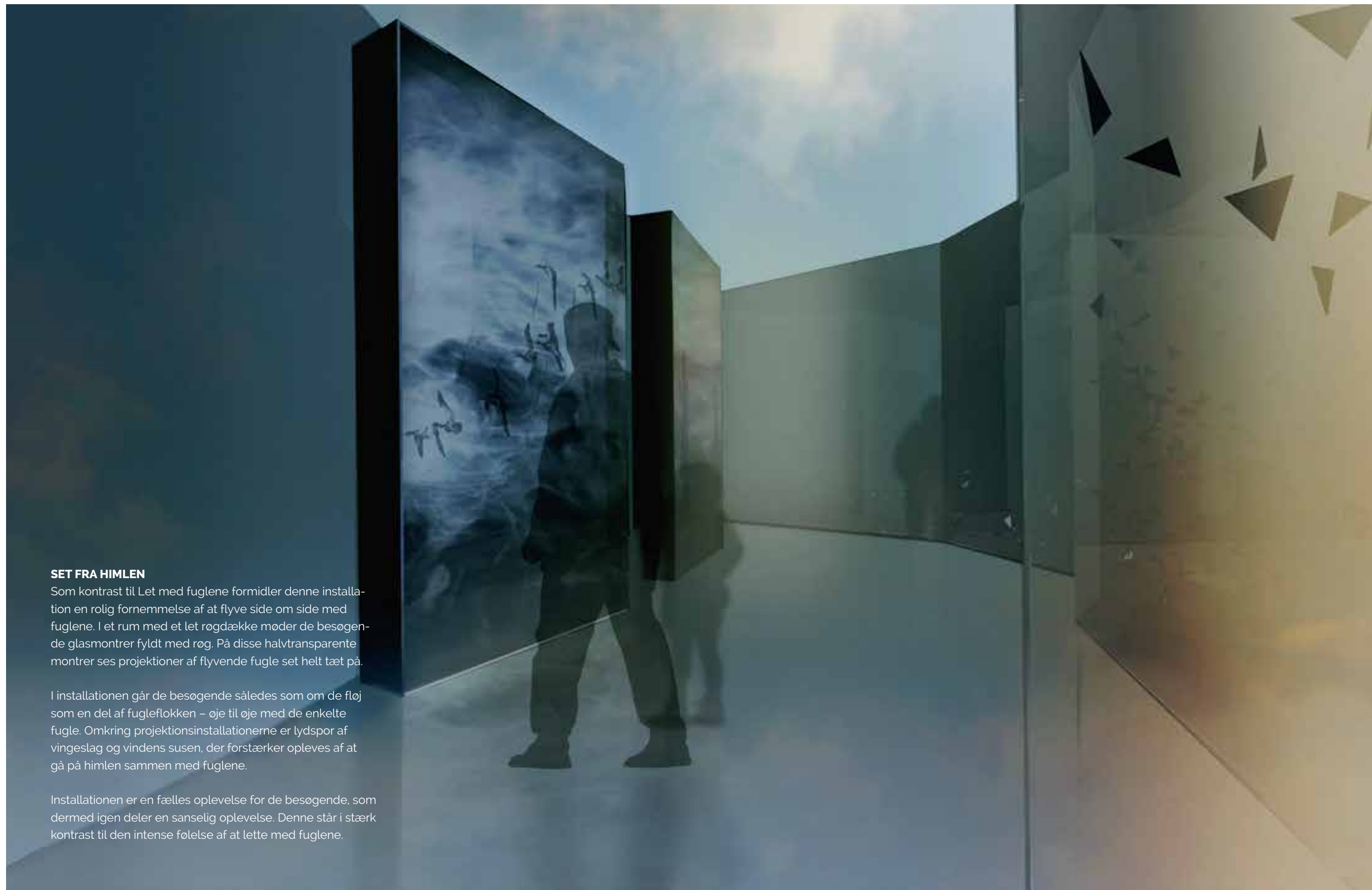


LET MED FUGLENE

Installationen formidler den overvældende kraft der ligger i en fugleflok af tusindvis af fugle som letter. De besøgende møder installationen som et overraskende moment, når de bevæger sig igennem rummet. Dermed bliver installationen en fælles oplevelse for de besøgende.

Oplevelsen befinder sig en et krydsfelt mellem en sanse-baseret kunstatallation og formidling af fuglenes afrejse. Lyden og det visuelle input er intens og kraftfyldt oplevelse.

Installationen består af retningsbestemte højtalere, som kaster lyden ned mod de besøgende på den måde, så den stiger i intensitet, når de bevæger sig igennem installationen og bliver højere, når de bevæger sig tættere på de projicerede fugle. Projektioner skaber følelsen af at gå imellem tusindvis af lettende fugle i en konstant strøm af flaksende fugle er konstant. Lyden slutter i en øredøvende intensitet, hvorved de besøgende, når de forlader installationen, har haft en intens fysisk fælles oplevelse.



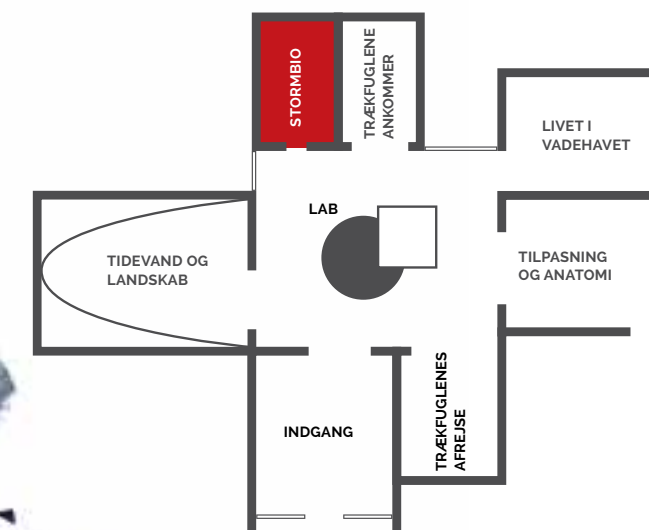
SET FRA HIMLEN

Som kontrast til Let med fuglene formidler denne installation en rolig fornemmelse af at flyve side om side med fuglene. I et rum med et let røgdække møder de besøgende glasmontrer fyldt med røg. På disse halvtransparente montrer ses projektioner af flyvende fugle set helt tæt på.

I installationen går de besøgende således som om de fløj som en del af fugleflokken – øje til øje med de enkelte fugle. Omkring projektionsinstallationerne er lydspor af vingeslag og vindens susen, der forstærker oplevelsen af at gå på himlen sammen med fuglene.

Installationen er en fælles oplevelse for de besøgende, som dermed igen deler en sanselig oplevelse. Denne står i stærk kontrast til den intense følelse af at lette med fuglene.

STORMBIOGRAFEN



STORMBIOGRAFEN

Stormbiografen er dimensioneret som en almindelig biograf, men stolerækkerne er fjernet og underlaget er formet som bløde sandbanker.

FØR, UNDER OG EFTER OPLEVELSEN



Oplevelsen i Vadehavscentret foregår ikke kun i udstillingen. Oplevelsen skal tage form lang tid før et besøg i centeret, ligesom oplevelsen skal tages med hjem efter et besøg.

Vadehavscentret skal gennem annoncer og anden markedsføring samt personlige anbefalinger give besøgende en lyst til at besøge stedet. På Vadehavscentrets website skal man kunne finde uddybende information om centeret og oplevelserne og på den måde være med til at give besøgende endnu mere lyst til at komme til Vadehavets nye oplevelsescenter.

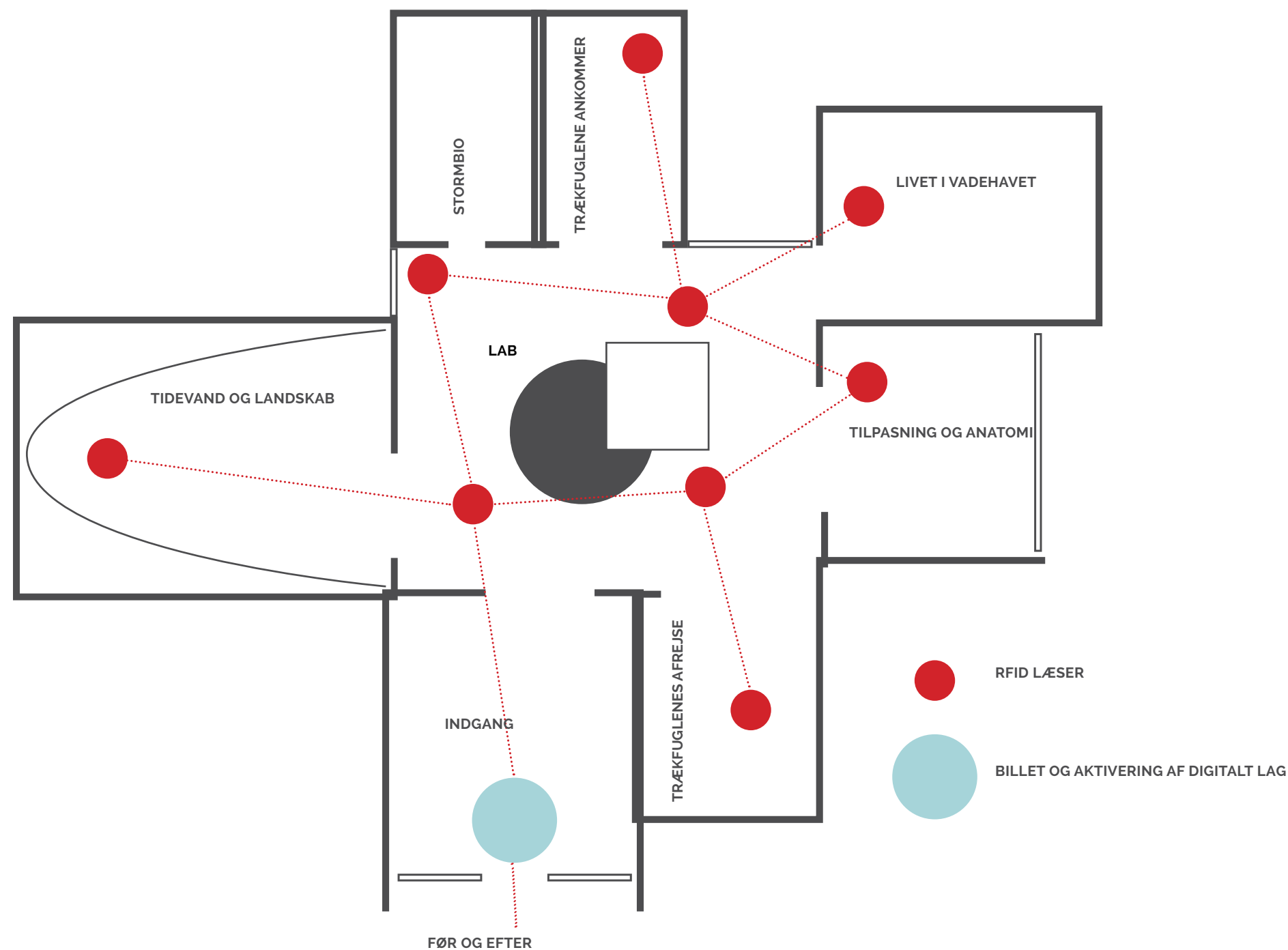
Ved ankomsten til området skal de besøgende bydes velkommen, for her starter oplevelsen allerede. Trækfuglene fører de besøgende med ind i foyeren, og allerede her mødes de af visuelle greb fra Vadehavscentrets udstilling og rumlige identitet. Den bliver afspejlet i hele foyeren,

garderoben og ved toiletterne. Ved wayfinding i eksempelvis gulvet og fuglene i loftet, skal de besøgende ikke bekymre sig om navigering. De besøgendes oplevelse og overblik er i gang, også selvom de ikke er i udstillingen endnu.

Trækfuglene leder de besøgende ind igennem indgangen til udstillingen, hvor Vadehavet og dets hemmeligheder nu skal opleves. Besøgende skal her gå på opdagelse, udforske, lege, spille, interagere med hinanden i alle de forskellige lag af udstillingen. Helt høj på Vadehavet kan besøgende i cafeen reflektere over oplevelsen efter udstillingen. Men oplevelsen slutter ikke her, for nu kan besøgende tage ud og opleve Vadehavet på egen hånd med en personlig guide, en naturvejleder eller deres egen digitale guide.

Efter besøget i Vadehavscentret og Vadehavet vil oplevelsen sidde i kroppen lang tid efter, og besøgende vil fortælle deres omgangskreds om den fantastiske oplevelse i centeret og i havet. Oplevelsen har besøgende taget med hjem også digitalt, som efter et stykke tid, vil skabe en lyst til genbesøg. Her byder den uskiftelige udstilling i Vadehavscentret dem velkommen igen med flere oplevelser, som de besøgende ikke kan være foruden.

DET DIGITALE LAG



DEN DIGITALE HELHEDSOPLEVELSE

Turen til Vadehavet begynder allerede hjemmefra. Fra Vadehavets hjemmeside kan besøgende købe billetter og downloade en app, hvor der udover praktiske oplysninger, som fx vejviser og parkering, er underholdning til børn og voksne. Underholdningen kunne være tegneprogrammer, quizzes og spil med fokus på Vadehavets natur og liv, som får tiden på rejsen til Vadehavet til at gå hurtigt, ligesom det klæder de kommende besøgende på til at fordybe sig i Vadehavscentret.

Når den besøgende ankommer til centeret udleveres en billet, der fungerer som et tværgående digitalt lag gennem udstillingen. Billetten har tydelige referencer til et ringmærke og har et indbygget RFID-tag. Billetten – eller ringmærket – er udover at være de besøgendes adgangsbillet også deres billet til de informationer og digitale lag, som udstillingens installationer giver dem mulighed for at samle sammen. Den besøgende kan via ringmærket opsamle informationer via de RFID-læsere, der er opsat i centeret. På den måde kan besøgende samle Vadehavets hemmeligheder sammen helt uden at have hverken deres mobiltelefon eller pen og blok oppe af lommen. Dette tværgående digitale lag gør, at der indsamles informationer om den besøgendes adfærd på centeret, samt at den besøgende kan indsamle egne informationer og oplevelser digitalt, der udvider oplevelsen i Vadehavets natur efter oplevelsen i centeret. Samtidig giver det digitale lag mulighed for interaktion mellem installationerne og den besøgende for at udvide oplevelsen på selve centeret.

Den besøgende forlader selve udstillingen, hvor ringmærket er spækket med informationer, viden og oplevelser bl.a. et billede, en film, fugles realplacering på et verdenskort osv. De informationer dukker nu op i den besøgendes app, som blev downloadet før besøget. Ved at taste sit RFID-nummer ind i app, skifter app'en nu til at blive en guide til selve besøget i Vadehavet. Nu er app'en den besøgendes personlige guide med relevant information og yderligere oplevelser til et besøg i Vadehavets natur eller fordybelse, når den besøgende kommer hjem.

RFID-teknologien muliggør sprogversionering på dansk, tysk og engelsk i udstillingens digitale lag. Sprogversioneringen vil også indgå i audioguiden til udstillingen.

MARKEDSFØRINGS- OG KOMMUNIKATIONSPLAN

Vadehavscentret tager allerede markedsføring seriøst, og kommunikerer på nuværende tidspunkt om begivenheder ude i Vadehavet som eksempelvis den skræddersyede Østerssafari. Med den nye udstilling i Vadehavscentret bør der udarbejdes en ny markedsførings- og kommunikationsplan, som kan hjælpe centeret med at tiltrække endnu flere besøgende.

ÅBNINGSEVENT

Vi anbefaler, at åbningen af det nye Vadehavscenter og dertil nye udstilling, markeres med et indvielsesevent. Et sådan arrangement kan inddeles i to; en officiel åbning med tilstedeværelse af eksempelvis royale personligheder, og en folkelig åbning med deltagelse af den brede målgruppe. Åbningseventet kan være med til at sprede budskabet om en ny udstilling i et nyt Vadehavscenter midt i verdensnaturarv, til et endnu større publikum. I tiden op til åbningen anbefaler vi en effektiv markedsføringsindsats, der spreder budskabet i kommunerne omkring Vadehavet – blandt andet Varde, Esbjerg og Tønder kommune.

LANGSIGTET INDSATS

Åbningen af det nye Vadehavscenter og dets udstilling, vil trække mange nye besøgende til det første år, men det kræver en indsats at vedligeholde den interesse. En stærk kommunikations- og markedsføringsplan skal sikre, at besøgstallet fortsat vil stige.

KOMMUNIKATIONSPLAN

Kommunikationsplanen skal sikre, at Vadehavscentret udnytter sin position som værende en del af verdensnaturarv, samtidig med at centeret kan drage nytte af at have en udstilling, der understreger netop hvorfor, ved at gøre Vadehavets hemmeligheder tilgængelige – "Under the sky, Below the surface". Kommunikationsplanen skal:

- Identificere og prioritere målgrupper
- Opstille konkrete mål for kommunikationen
- Afklare hvilke værdier og identitet, som skal kommunikeres
- Stille skarpt på de centrale budskaber
- Prioritere kanaler
- Sikre intern forankring
- Styrke effektmåling og opfølgning

MARKEDSFØRINGSPLAN

I arbejdet med udviklingen af udstillingen, tænker vi også i indhold og installationer, som kan anvendes som markedsføringsmateriale. Billeder af udstillingen, fortællinger fra formidlingen, digitale oplevelser og andet, skal være med til formidle den spændende og besøgsværdige udstilling i Vadehavscentret på forskellige medier.

De markedsføringsspotter der vælges, skal senere gennem centrale kommunikationskanaler, sikre at publikum ikke er i tvivl om, at Vadehavscentret er et besøg værd. De endelige markedsføringsspotter skal identificeres og sikres i den videre proces omkring udviklingen af udstillingen. I vores oplæg ser vi installationerne Flyv som fuglen, Rørebassinet, Megafuglen og Let med fuglene som oplagte valg af markedsføringsspotter. Samtidig er der i oplægget indtænkt elementer i udstillingen, hvor de besøgende har mulighed for at dele deres oplevelse fx i installationen Stormsimulatoren. Vi anbefaler at benytte disse allerede eksisterende centrale kanaler; digital tilstedeværelse, PR og omtale gennem partnere og netværk, og generel markedsføring.

DIGITAL TILSTEDEVÆRELSE

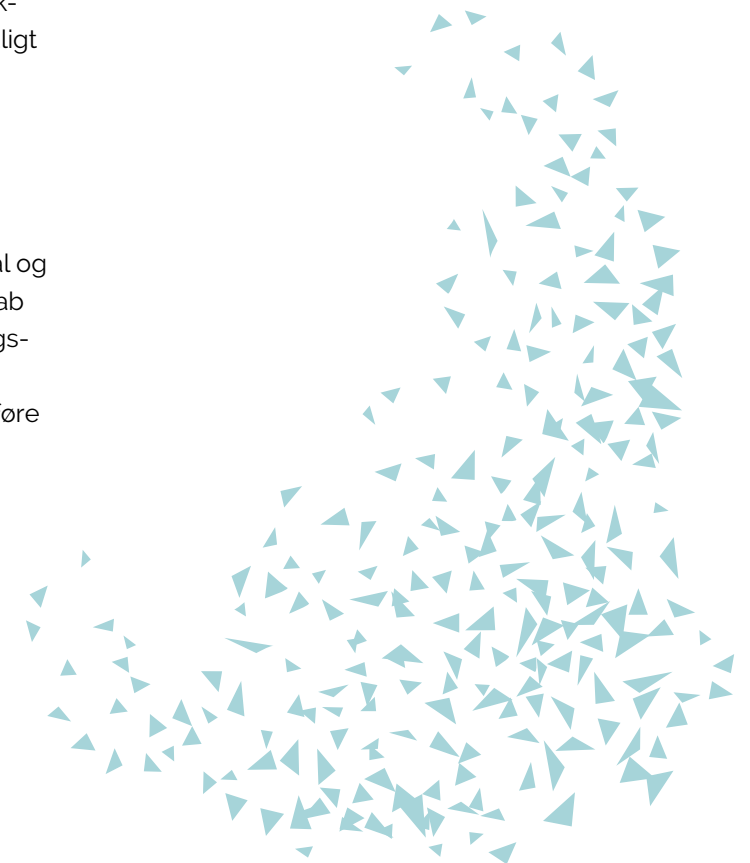
Vores overordnede tankegang er, at den digitale tilstedeværelse i form af app'en skal foregribe et besøg i Vadehavscentret, give den besøgende værdi undervejs, og til sidst forlænge oplevelsen. Centerets allerede eksisterende website skal understrege den nye fantastiske oplevelse i udstillingen og hjælpe til at synliggøre app'en, så den kan tage de besøgende i hånden efterfølgende. Derudover er en aktiv og strategisk tilstedeværelse anvendelig både til at øge kendskabet til stedet og samtidig kommunikere aktuelle arrangementer.

PR OG OMTALE

En skarp PR-plan med identificering af medier og vinkler vil kunne genere god omtale, mens en stærk lokal forankring og involvering af de omkringliggende kommuner tidligt i processen, vil sikre at omtalen og budskabet om nye fantastiske tiltag, kan spredes gennem netværk. Her anbefaler vi at inddrage diverse regional aviser, lokalaviser og -websites samt turistkanaler i både Danmark og det nordlige Tyskland. Derudover kan man gennem tilstedeværelse ved sommerarrangementer som Tønder Festival og Mandø Marathon i august 2016 også skabe øget kendskab til stedet. Som supplement til traditionelle markedsførings tiltag, skal de omkringliggende byer og kommuner gives ambassadørstatus, og dermed være med til at markedsføre Vadehavscentret.

GENEREL MARKEDSFØRING

For at styrke synligheden af Vadehavscentret og tiltrække nye besøgende, vil det være hensigtsmæssigt at supplere presse- og netværksindsatsen med en markedsføring af centeret gennem distribution af brochure, online-annoncering i lokale medier og turistmedier som VisitDenmark, og ved outdoor-annoncering byer. Fælles for disse aktiviteter er, at de rammer bredt på tværs af målgrupperne, men samtidig kan målrettes til udvalgte geografiske områder, hvor der ønskes øget opmærksomhed. Det eksakte mediemiks afhænger naturligvis af de ressourcemæssige muligheder.



PROCES OG ORGANISATION

I Bysted arbejder vi med en proces, der på en gang både er åben og styret, og som sikrer, at vi i fællesskab skaber de bedste løsninger. Det kræver inddragelse og fællesudvikling. Med andre ord er vores fokus på at sikre fremdrift, kvalitetssikring og overholdelse af budgetter og tidsplaner, samtidig med at vi skaber den rette udstilling sammen med jer. Vi lægger vægt på en inddragende proces, så både I og vi føler ejerskab over de løsninger, der bliver skabt undervejs i processen. I skal have løsninger, der er forankrede som naturlige dele af Vadehavscentret, hvor alle involverede føler sig hørt, og hvor vores samarbejde tager højde for den virkelighed, der melder sig, når vi forlader opgaven.

Vores tilgang er baseret i nedenstående procesmodel, som består af: en strategi- og planlægningsfase, en udviklings- og designfase og endelig en produktions- og implementeringsfase. Inden for disse overordnede faser definerer vi klare leverancer og arbejdsgange, som skaber fremdrift i projektet. Vi er dog også klar over, at det er de færreste projekter, hvor faserne ikke gensidigt påvirker hinanden.

Særligt i store oplevelsesprojekter som udviklingen af Vadehavscentrets udstilling har produktionsvilkårene ofte stor indvirkning på, hvordan vision og strategi kan udledes som udstillingens koncept. Samtidig er en stærk vision og strategi altafgørende for et gennemført udstillingsdesign, som både formidler det rette og på den rette måde. På den måde er det vores rolle at styre processen igennem i tæt dialog med jer, så vi løbende kvalitetssikrer strategi og visioner i takt med, at projektet udvikler sig i faserne. Derfor træffer vi også altid først definitive og afgørende valg så sent som muligt i processen, da vores viden om valgenes konsekvenser bliver større og større som processen skrider frem.

Sideløbende med processen foregår den afklarende dialog i forbindelse med forhandlingen med arkitekterne i projektkonkurrencen. I det følgende vil vi kort gennemgå de enkelte trin i processen.

FASE 1: STRATEGI- OG PLANLÆGNINGSFASE

På baggrund af den afklarende dialog med vinderne af projektkonkurrencen, påbegynder vi sammen med jer at viderebearbejde det strategiske arbejde med definition af vision, mission og målsætninger for Vadehavscentret. Dette gør vi for at få et samlet billede af, hvad oplevelsescenteret tilbyder de besøgende, og hvor vi befinder os blandt den store mængde af andre formidlingscentre.

I dette oplæg har vi givet vores bud på en samlet vision for Vadehavscentret, men vi ser det som en vigtig del, at vi i fællesskab arbejder videre med denne for at have en fælles grundforståelse af, hvorfor vi formidler Vadehavet og trækfuglenes historie, og herunder hvad vi ønsker at opnå med udstillingen. Visionsarbejdet munder ud i et stærkt koncept, som danner grundlag for hele udstillingen og dens elementer.

Bysted vil i det efterfølgende arbejde, kvalitetssikre løsningerne op imod den fastlagte vision og grundlæggende greb for udstillingen. I en lang og kompliceret byggeproces, er der løbende justeringer, hvor det er nødvendigt, at beslutninger ikke kun træffes på baggrund af økonomiske og praktiske overvejelser, og at man, når oplevelsescenteret står færdigt, tydeligt kan opleve de grundlæggende visioner, som udstillingen og hele oplevelsen er bygget på.

Ud over arbejdet med Vadehavscentrets vision og formidlingskoncept udarbejder vi i denne fase en samlet projektering af den samlede proces. Herunder udarbejder vi en detaljeret tidsplan for projektet, så der er klarhed om de enkelte delleverancer, og hvordan de spiller sammen med de øvrige parter i projektet herunder øvrige indholdsleverandører til udstillingen. Denne vil også tage højde for det arkitektoniske projekt.



PROCES OG ORGANISATION

FASE 2: UDVIKLINGS- OG DESIGNFASE

Fra Strategi- og planlægningsfasen vil der være en glidende overgang til Fase 2: Udviklings- og designfase. Her udarbejder vi de konkrete løsninger, som tilsammen udgør udstillingens design, installationer og konkrete greb. Arbejdet i denne fase vil således også være en naturlig videreudvikling af de løsninger, vi har præsenteret i dette tilbud. Med andre ord er det her vi skaber det konkrete design og beskrivelser af udstillingens elementer. Det er således her, at vi går alle udstillingens områder og formidling igennem, og viderebearbejder de i dette oplæg præsenterede ideer og løsninger.

På samme vis som i Fase 1 foretrækker vi i denne fase at udvikle den endelige løsning i tæt samarbejde med jer. Vi mener, at den bedste løsning bliver skabt, når jeres fagfaglige viden bliver blandet med vores formidlingsfaglige ballast og til tider skøre ideer. Derfor består vores udviklingsproces af arbejds møder, hvor vi præsenterer retninger og ideer til de kreative løsninger og installationer, som vi sammen med jer kan kvalificere og udvikle. Det giver også rum til, at alle jeres ideer, tanker og bekymringer bliver vendt, og kommer med i den endelige løsning.

Som de enkelte dele af udstillingen bliver designet og projekteret, tager vi løbende højde for det samlede flow i udstillingen, så vi sikrer, at vi skaber en sammenhængende oplevelse for de besøgende. I løbet af denne fase vil hver del naturligvis også komme til godkendelse hos jer i overskuelige delleverancer, så der er klarhed om, hvad den endelige udstilling vil bestå i. I forbindelse med design og beskrivelse af udstillingens dele ser vi også fremad imod, hvordan udstillingen vil fungere, når den bliver taget i brug samt de udgifter og vedligeholdelsesemner, som der skal tages hånd om.

I udviklings- og designfasen ser vi løbende fremad mod produktions- og implementeringsfasen, så vi sikrer, at vi skaber løsninger, der ligger inden for den fastlagte budgetramme. Derudover vil vi også koordinere med den valgte arkitekt, så vi sikrer, at udstillingen og bygningen spiller optimalt sammen.

Ved afslutningen af denne fase vil alle enkelte dele i udstillingen være beskrevet og omsat til produktionstegninger, beskrivelser og design, hvor der vil være klare godkendelsesprocessen, inden de sættes i produktion og implementering.

FASE 3: PRODUKTIONS- OG IMPLEMENTERINGSFASE

Fra Udviklings- og designfase skrider processen fremad til den konkrete produktions- og implementeringsfase. Her går vi fra design og beskrivelser til den reelle løsninger og produkter. Med andre ord både den fysiske opbygning og konstruktion af udstillingen, såvel som den tekniske implementering af udstillingens digitale lag. Også i denne fase vil vi løbende kvalitetssikre løsningerne ift. aftalerne fra Fase 1 og Fase 2.

I produktionen af udstillingens dele vil vi sikre, at der skabes størst mulig driftssikkerhed, bæredygtighed, tilgængelighed og holdbarhed i valget af materialer, tekniske komponenter og software. Valg af disse sker efter aftale med jer og baseret i vores faglige indsigt i løsninger, hvor vi vil trække på vores erfaringer og tekniske know-how. Efter selve produktionen og implementeringen vil der også være godkendelser og gennemsyn af løsninger, så vi sikrer, at de stemmer overens med den aftalte kvalitet.

I denne fase skal selve indholdet til udstillingens komponenter udarbejdes herunder tekster til plancher, levering af film og still-fotos, udarbejdelse af animationer mv. I denne fase indgår således både konsulenter fra vores team, fagekspertes fra jer samt de øvrige indholdsleverandører som fx fotografer og modelkonstruktører mv. I forbindelse med udarbejdelsen af de endelige indhold til udstillingens dele vil der være fastlagte korrekturgange, som sikrer den faglige og formidlingsmæssige kvalitet.

Fasen afsluttes med en samlet gennemgang og overdragelse af udstillingen. Her vil også indgå beskrivelser og vejledninger til centrets egen brug og medarbejdere, så vi sikrer, at I er klædt bedst muligt på til at varetage driften af udstillingen. Efter ibrugtagning gennemgås – som specificeres i udbudsmaterialet – også udstillingen igen med henblik på justeringer og optimering af såvel det samlede udstillingsflow som udstillingens delkomponenter.

PROCES OG ORGANISATION

ORGANISATION

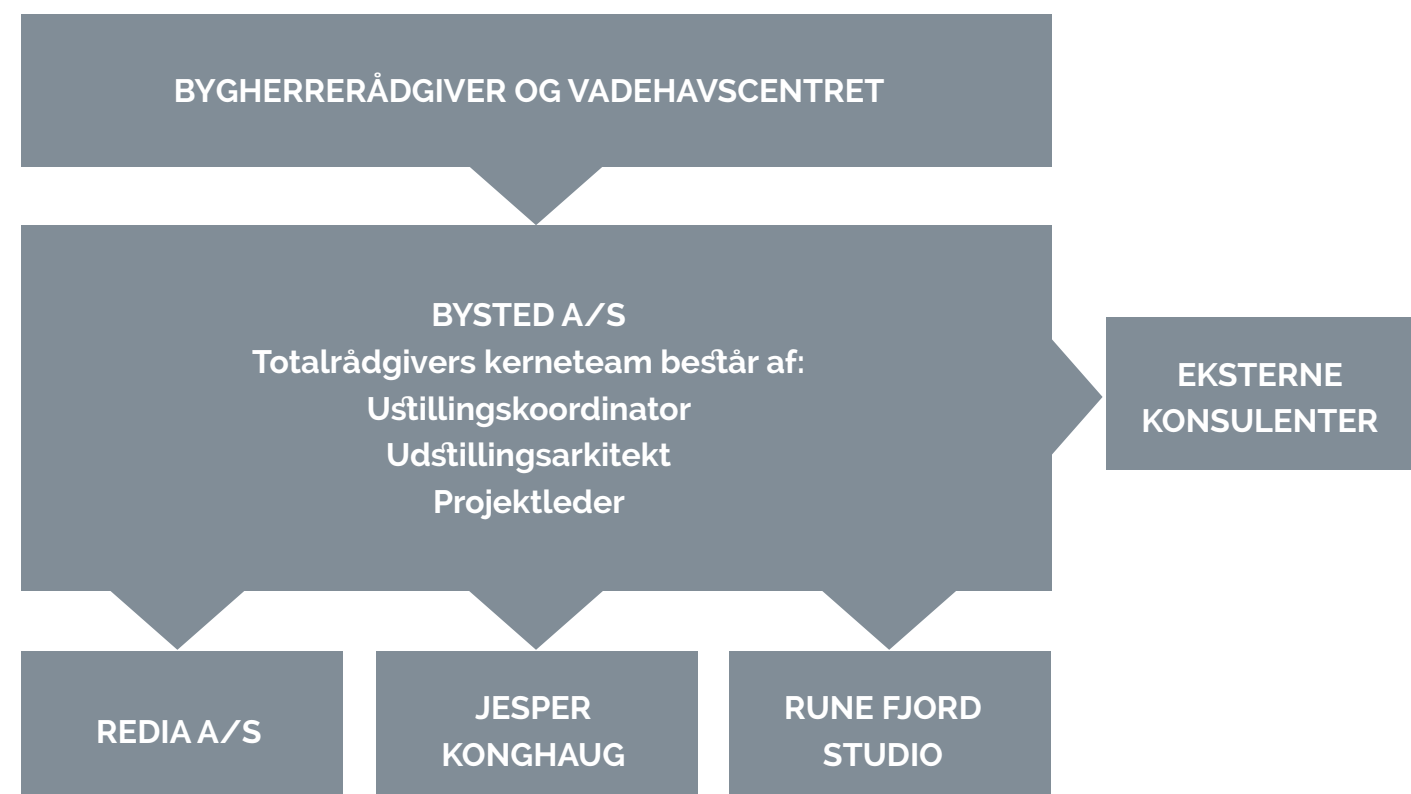
For at skabe et succesfuldt oplevelsescenter, som fører Vadehavet ind under huden på de besøgende, kræver det en skarp organisering af de projektparter, der er involverede i den beskrevne proces. Grundlaget for vores organisering af projektet er et tæt samarbejde mellem alle parter i projektet, herunder klar definition af roller, tidsplaner, stram økonomistyring og tæt kommunikation.

Projektet vil være organiseret om et kerneteam, der vil være faste kontaktpersoner igennem projektet. Teamet består af udstillingskoordinator, udstillingsarkitekt og projektleder samt udvalgte nøglepersoner, når deres kompetencer er nødvendige. Kerneteamet sikrer overlevering og konsistens gennem projektets faser, og trækker på resten af teamet efter behov. Projektets team vil gennem forløbet indeholde kompetencer inden for koncept og strategi, rumlighed og udstillingsgreb, scenografi, digitale og interaktive elementer, formidling og markedsføring. Derudover vil vi løbende levere arkitektfaglig, teknisk og byggefaglig rådgivning.

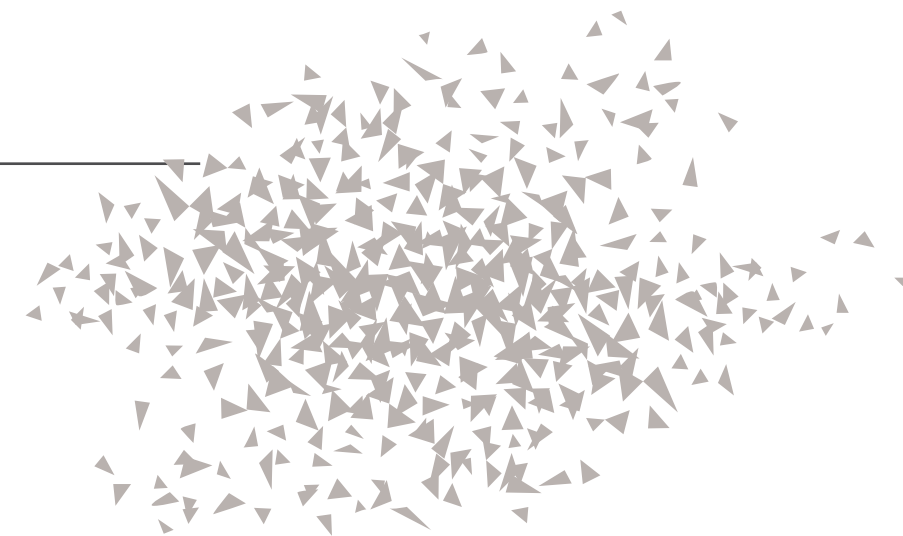
Bysted vil fungere som overordnet ansvarlig for underleverandørerne i konkurrenceteamet, som er direkte involveret i projektet. Vadehavscentret vil således få én primær kontaktperson i form af Bysteds udstillingskoordinator. Udstillingskoordinatoren har ansvar for styringen af projektet, herunder det løbende samarbejde med Vadehavscentrets projektleder og styregruppe. Udstillingskoordinatoren bliver suppleret af Bysteds udstillingsarkitekt ift. den konkrete udformning og konceptualisering af udstillingen, samt af Bysteds projektleder i forbindelse med den daglige fremdrift i projektet.

I Bysted er vi vant til at arbejde med forskellige samarbejdspartnere, hvor vi påtager os rollen som totalleverandør, der både rådgiver og koordinerer internt med kunden og underleverandører, og som samtidig står inde for, at leverancerne lever op til de fastsatte forventninger og aftaler. Det er Bysted, der har ansvaret for løbende at verificere, at de aftalte kvalitetsmål overholdes, og at leverancerne er korrekte.

Under CVer er angivet, hvem der udgør kerneteamet hos Bysted samt de øvrige medarbejdere fra Bysted, Redia, Rune Fjord Studio og Jesper Kongshaug, som udgør det samlede nøgleteam i udarbejdelsen af udstillingen.



PROCES OG ORGANISATION



PROJEKTSTYRING

For at sikre fremdrift, overblik og højeste kvalitet i projektet arbejder vi med en række processer og værktøjer i vores projektstyring, som vi kort vil komme omkring i det følgende.

FASTE PROJEKTLEDERMØDE

Ved afholdelse af faste projektledermøder i samme takt, som projektet gennemløber sine udviklingsfaser. På projektledelsesmøderne koordineres aktiviteter og anvendelsen af ressourcer, der gives status over igangværende og afsluttede aktiviteter, ligesom projektets fremdrift og videre plan drøftes. Bysted er ansvarlig for alle referater og dokumentation. Udstillingskoordinatoren er ligeledes ansvarlig for straks at forelægge Vadehavscentret alle forhold, som måtte kunne påvirke projektets fremdrift og økonomi.

STATUSRAPPORTERING

Bysteds projektleder og udstillingskoordinator udarbejder en statusrapport efter hver aftalt milepæl i projektets forskellige faser. Denne rapport opsummerer:

- Forbrugt budget og budgetstatus
- Forventet fremdrift
- Leverede produkter
- Kommende leverancer/produkter
- Opdateret risikolog

Ved ændringer af estimater vil Bysted anbefale en ændret prioritering af opgavens leverancer, så det sikres, at der kan etableres en løsning inden for Vadehavscentrets budget og med opfyldelse af de fastsatte minimumskrav til leverancen.

HÅNTERING AF RISICI

En risikoanalyse for projektet benyttes som et effektivt styringsredskab. Risikoanalysen udarbejdes i den indledende fase for projektet som helhed, og analysen justeres løbende undervejs via en såkaldt risikolog.

Risikoanalysen giver styregruppen indsigt i projektets mulige faldgrupper, og er et værktøj til løbende styring og prioritering, så tidsplanen holdes. Risikologgen behandles på alle projektstyrings- og styregruppemøder.

ONLINE PROJEKTSTYRINGS- OG DIALOGSITE

Bysted anbefaler, at vi bruger Podio som projektrum. Podio er en professionel samarbejdsplatform bygget med app-byggeklodser, som tilbyder projektorganisationer effektive og stabile måder at projektstyre, kommunikere og samarbejde på. Den udrydder ineffektive og uorganiserede arbejdsrutiner ved at samle hele projektgruppens aktiviteter på én platform. Podio gør det med andre ord nemt og hurtigt at samarbejde og kommunikere mellem os. På den måde slipper vi for at sende et hav af e-mails frem og tilbage, vi risikerer ikke at informationer går tabt undervejs, og det er let at skabe et overblik over status på alle igangværende projekter.

KVALITETSSIKRING OG OVERLEVERING

I processen fra koncept til eksekvering gør vi en dyd ud af at sikre kvaliteten af vores arbejde. Det gør vi blandt andet gennem interne korrekturgange og løbende dialog mellem teamets medlemmer, så vi altid har et ekstra sæt øjne på. På samme måde udfordrer vi hinandens løsninger og ideer internt, så vi kommer frem til den mest optimale løsning. Denne proces går også igen i samarbejdet med jer, hvor vi sætter klare deadlines og korrekturgange, som sikrer kvaliteten af vores arbejde.

Skulle der være behov for ændringer i sammensætningen af teamet på opgaven, sikrer brugen af Podio, at vi kan lave en overgang uden tab af vigtige informationer og beslutninger. Via Podio kan vi dele tidsplaner, leverancer og alt andet relevant indhold på opgaven. Her bliver både jeres og vores team oprettet i et lukket grupperum, og herigennem sikrer vi, at vigtig viden ikke bliver tabt i en mailboks eller andetsteds. Derudover udarbejder vi i vores projekter med løbende afrapporteringer af beslutninger og fremgang i projektet. Endelig har vi en fast struktur for arkivering af kundeopgaver, som sikrer, at en ny medarbejder til enhver tid kan overtage en opgave fra en kollega.

BYSTED



ULLA HOVGAARD RAMLAU

Underdirektør og chef for kommunikation

ROLLE

Overordnet ansvar for projektets fremdrift – key account

KOMPETENCER

Udvikling, planlægning og kommunikation af udstillinger, strategisk kommunikationsrådgivning, seniorprojektledelse og overordnet ansvarlig for store projekter, design- og brandrådgivning, oplevelseskommunikation, historieformidling og budskabsudvikling, teamledelse og kvalitetssikring

ERHVERVSERFARING

Jeg er underdirektør i Bysted og er ansvarlig for kommunikationsgruppen, som er en engageret gruppe af projektledere og rådgivere inden for branding, web, relationsstrategi med meget mere. Jeg har arbejdet med strategi, kommunikation og design i mere end 15 år og er rådgiver for en lang række offentlige og private kunder. Det har givet mig stor erfaring også med at styre den proces, der skaber gode resultater. Jeg brænder særligt for identitets- og brandprojekter, kampagner og kultur- og oplevelseskommunikation.

RELEVANTE PROJEKTER

- Københavns Befæstning – bysted.dk/befaestning
- Oplevelsescenter Ejbybunkeren, Trekrøner, Vestvolden, Garterhøjfortet, mv.
- Professionshøjskolen Metropol: Udstillings- og kampagnekoncept 2010-2013
- Banedanmark: Nyt infocenter om den nye højhastighedsbane
- Mols Bjerge: Fire smukke besøgscentre
- Realdania: Identitet, brandstruktur, magasiner mv.
- Kulturstyrelsen: Skilteprogram for Danmarks Kulturarv



SEBASTIAN GYRST-LONGSIG CHRISTENSEN

Specialist i Oplevelseskommunikation og seniorrådgiver

ROLLE

Udstillingskoordinator

KOMPETENCER

Udvikling, planlægning, koordinering og ledelse af udstillinger og midlertidig arkitektur, styring af kunstprojekter og midlertidig arkitektur, oplevelseskommunikation, projekt- og porteføljeledelse, konceptudvikling, teamledelse og kvalitetssikring, kulturformidling, strategisk kommunikation, undervisning i oplevelseskommunikation & performance-design.

ERHVERVSERFARING

Jeg er seniorkommunikationsrådgiver og specialist i oplevelseskommunikation. Jeg har arbejdet med oplevelseskommunikation, performancedesign og strategiudvikling for museer, festivaler og kreative organisationer i de sidste 8 år. Professionelt har jeg både praktisk, analytisk og strategisk erfaring med oplevelses- og formidlingsprojekter.

Inden jeg begyndte i Bysted har jeg både været chef for Roskilde Festivals Kunst- og eventafdeling med årligt porteføljeansvar for mere end 50 kunst-, arkitektoniske og oplevelseskommunikative projekter og arbejdet som chefrådgiver i konsulentfirmaet Manto med fokus på strategiudvikling og oplevelsesbaserede forretningsudvikling i kreative og kunstneriske organisationer.

RELEVANTE PROJEKTER

Danmarks Rockmuseum, Københavns Lufthavne, Vejle-Museerne, Vikingeskibsmuseet, Bremen Teater, Esrum Kloster, Roskilde Festival, Ny Trelleborg



JACOB THUESEN

Specialist i rumlig branding, seniordesigner og arkitekt MAA

ROLLE

Lead udstillingsarkitekt

KOMPETENCER

Udstillingsdesign, konceptudvikling, rumlig branding, konceptudvikling, grafisk design, visuel identitet, grafisk identitet, industriel design, interiør design, oplevelseskommunikation, arkitektur.

ERHVERVSERFARING

Hos Bysted arbejder jeg hovedsageligt med rumlige koncepter, visuelle identiteter og kampagner. Jeg har mere end 15 års erfaring med udvikling af disse for både danske og internationale virksomheder. Jeg omsætter strategier og værdier til stærke visuelle koncepter, som skaber værdi for vores kunder. Jeg er fokuseret på at et stærkt koncept er det vigtigste for at skabe en karakterfuld designløsning.

RELEVANTE PROJEKTER

Hos Bysted har jeg bl.a. arbejdet for

- Banedanmark, Infocenter for ny højhastighedsbane
- Københavns Befæstning – <http://bysted.dk/befaestning> – Oplevelsescenter Ejbybunkeren, Trekrøner, Vestvolden, Garterhøjfortet, mv.
- Professionshøjskolen Metropol: Udstillings- og kampagnekoncept 2010-2013
- Udenrigsministeriet: COP 15 udstilling
- Ledernes Hovedorganisation: Ledelsens dag



MADS VIBE JACOBSEN

Specialist i kampagner og kommunikationsrådgiver

ROLLE

Konceptudvikler ift. formidling af temaer

KOMPETENCER

Konceptudvikling, strategiudvikling, projektledelse, kampagner, tekst, app konceptudvikling, oplevelseskommunikation

Jeg har en passion for kampagner og oplevelsesevents, som overrasker og inddrager. Hvis vi vil rykke ved noget hos målgruppen, skal vi finde frem til, hvordan vi bringer budskabet helt tæt på deres hverdag. Hvordan vi giver dem lyst til at involvere sig i budskabet. Det kræver en veltilrettelagt strategi og et skarpt koncept. Derfor er jeg lidt af en nørd, der elsker nye ideer, kreative koncepter og overraskende løsninger.

Hos Bysted arbejder jeg især med kampagner og oplevelseskommunikation, men krydser også indover en række andre typer opgaver især mobile medier. Konkret har jeg løst opgaver sammen med Forbrugerrådet, FDB, Københavns Befæstning og Erhvervsstyrelsen. Her har jeg blandt andet været med til at udvikle mobilapplikationen For Resten, som har fået mere end 40.000 downloads og mobilapplikationer for Københavns Befæstning.

BYSTED



JAN NIELSEN

Seniordesigner

ROLLE

Designer, visuel identitet

Jeg brænder for at formidle kundens budskaber og værdier i stærke visuelle designkoncepter og oplevelser både på digitale og trykte medier. Det er en fornøjelse at idéudvikle, eksperimentere, udfolde, præsentere, rådgive og samarbejde omkring velgennemtænkte designprojekter.

Jeg nyder kundedialogen og konceptudviklingsprocessen – hvor man afdækker kundens behov, ønsker, målgrupper og arbejder sig ind til et skarpt visuelt koncept der holder på alle medier.

Jeg har 20 års erfaring fra designbranchen og er uddannet grafisk designer og grafonom på Det Postmoderne Akademi og Den Grafiske Højskole. Mit speciale er visuelle identitetsprogrammer og corporate branding med alt hvad der ligger i dette store, spændende område. Jeg arbejder også med kampagner, hjemmesider, magasiner, årsrapporter og udstillinger.

Jeg har udviklet visuel identitet til bl.a. Folketinget, Grønlands Selvstyre, Ringsted by, Københavns Befæstning, Dansk Flygtningehjælp, TV2 Øst, Tandlægeforeningen, CFD, Realdania og Frederikshavn kommune. Derudover har jeg designet årsrapporter, magasiner eller brochurelinjer til en række offentlige- og private organisationer, herunder Tandlægeforeningen, Realdania, KL, Forstædernes Bank og Dansk-tysk Handelskammer.



MALENE PETERSEN

Kommunikationsrådgiver og projektleder

ROLLE

Projektleder

KOMPETENCER

Projektledelse, konceptudvikling, kampagner, tekst, presse, strategiudvikling, oplevelseskommunikation

Hos Bysted er jeg projektleder og kommunikationsrådgiver og arbejder med både private og offentlige kunder. Jeg er generalist inden for kommunikationsområdet, men jeg brænder især for tekst og formidling, identitetsprojekter, oplevelseskommunikation og kampagner. Derudover har jeg en interesse for projektledelse – både at sikre en glidende proces men også at motivere teamet.

I Bysted har jeg arbejdet for Arbejds miljøsekretariatet, Cowi, Danmarks Statistik, Frederiksberg Kommune, Wonderful Copenhagen, Geodatastyrelsen, Spar Nord Bank, Femern A/S, Industriens Fond og Sundhedsstyrelsen, Professionshøjskolen.



CHRISTINA DYRBERG (BARSEL I 2014)

Arkitekt MAA

ROLLE

Udstillingsarkitekt

KOMPETENCER

Udstillingsdesign, konceptudvikling, interiør design, grafisk design, rumlig branding, skiltning, oplevelseskommunikation, arkitektur

Jeg er arkitekt og designer og arbejder hos Bysted inden for områderne rumlig branding og oplevelseskommunikation.

Jeg har stor erfaring med rumlige identitetsopgaver – lige fra konceptudvikling til udstillingsdesign, messestande, indretning, møblering og skiltning. Jeg har en strategisk og brugerorienteret tilgang til design og lægger vægt på gode løsninger der skaber værdi for både kunder og brugere.

RELEVANTE PROJEKTER

Hos Bysted har jeg bl.a. været med til at udvikle udstillingskoncept for Ejbybunkeren under Københavns Befæstning samt messestand for Professionshøjskolen Metropol.

Før Bysted har jeg været hos Kontrapunkt hvor jeg har løst opgaver for bl.a. Carlsberg, Bang & Olufsen, Telia Sonera, Novozymes, Københavns Universitet, Rambøll, IKEA, Movia og Noma.



XENIA VON BUCHWALD

Arkitekt MAA

ROLLE

Junior udstillingsarkitekt

KOMPETENCER

Udstillingsdesign, konceptudvikling, oplevelseskommunikation, arkitektur

ERHVERVSERFARING

Hos Bysted arbejder jeg med rumlig branding og oplevelseskommunikation.

Før Bysted har jeg været hos Holgaard Arkitekter, hvor jeg har arbejdet med bolig- og erhvervsbyggeri samt byplanlægning. Bl.a. har jeg udarbejdet konkurrencebidrag til udviklingen af nyt boligområde på Henriksholm, Vedbæk.

RELEVANTE PROJEKTER

Hos Bysted har jeg bl.a. været med til at udvikle koncept og design for Movia, +way samt facadeskiltning for Kirkens Korshær.

REDIA A|S



BALASUTHAS SUNDARARAJAH

Direktør

ROLLE

Overordnet ansvar for projektet hos Redia

Han har været med til at stifte Redia, der er et spin-off af forskningscentret Interactive Spaces, som han var en del af både under og efter hans uddannelse til cand.scient. i datalogi.

I sin tid i Interactive Spaces og siden hos Alexandra Institutet har Suthas oparbejdet stor erfaring i hvordan design, teknologier og forståelse af rum tilsammen kan skabe gode digitale løsninger og værdifulde brugeroplevelser.

I tilknytning til Interactive Spaces var BalaSuthas en del af projektet "Det hybride bibliotek" som har lagt kimen til Redias nuværende fokus. Med dette projektet har BalaSuthas arbejdet med hvordan biblioteksinstitutionen kan inddrage og udnytte digitale medier og teknologier til støtte for dets samfundsmæssige funktion og udbygge sine services over for samfundets borgere. Med sin baggrund i datalogi har Suthas en stor indsigt i, hvordan teknologierne kan frembringe, understøtte og udfolde forskellige formidlingsløsninger

Foruden den daglige ledelse og drift af Redia deltager BalaSuthas i mange af de kreative processer, der former de enkelte løsninger. Med sin indsigt, brede kontakflad og strategisk tilgang, er BalaSuthas med til at løfte Redias projekter.



MIKKEL BECH-PETERSEN

Kreativ direktør

ROLLE

Overordnet kreativt ansvar for digital formidling

PROFIL OG KOMPETENCER

Mikkel er uddannet cand.scient i datalogi men har altid haft en meget kreativ tilgang til faget. Han har gennem mange år drevet en virksomhed, der leverer websites, visuals, grafiske identiteter, musikvideoer mm. Mikkel har det kreative ansvar i Redia, hvor han både driver kreative konceptfaser og producerer grafisk design.

UDVALGTE REDIA PROJEKTER

Danmarks Rockmuseum, Audiofaktor, interaktiv musikinstallation til leg med musik
Wilhelm Freddie, dynamisk formidling af særudstillingen Wilhelm Freddie på Statens Museum for Kunst
Skagens Museum, digital fortolkning af P.S. Krøyers berømte maleri Hip Hip Hurra



MARTIN IBSEN

Lead konceptudvikler

ROLLE

Digital konceptudvikling

PROFIL OG KOMPETENCER

Martin er chefkonceptudvikler og er ansvarlig for Redia konceptafdeling. Han har også gennem mange år drevet virksomhed, der arbejdede med digital forretningsudvikling, digital strategi og online koncepter og hvordan man bedst muligt formidler et budskab fra en afsender til en modtager via internettet. Martin udgav i 2013 bogen "De Nye Fans – Skab passion og loyalitet med sociale medier". Han er også en erfaren foredragsholder og har afholdt masser af foredrag og workshops i hele landet.

UDVALGTE REDIA PROJEKTER

Danmarks Rockmuseum, udstilling

JESPER KONGSHAUG



JESPER GARDE KONGSHAUG

LightingDesign.dk

ROLLE

Lysarkitekt/lydsdesigner

Jesper Kongshaug er adjungeret professor ved Kolding Designskole. Jesper Kongshaug er uddannet i USA og har arbejdet på en lang række kunstinstitutioner på verdensplan.

Han har skabt prisvindende lysdesign inden scenekunst og arkitektur, samt prisvindende scenografi. Lysdesignet til det nye Skuespilhuset har givet Jesper Kongshaug "Den danske Lyspris" i 2008, samt "Nordic Lighting Prize", Helsinki, november 2008.

JK har skabt lysdesign til "Den Blå Planet" for 3xN arkitekter der åbnede i 2013 og til "HAMAR Kulturhus" i Norge for Vandkunsten Arkitekter der åbnede i 2014.

JK underviser på Danmarks Designskole og den nationale danske Teaterskole og fungerer som konsulent for museer og offentlige institutioner. JK underviser internationalt i Europa såvel som i Shanghai og Hong Kong, Kina og senest i 2013 gav han en forelæsning på Stanford University, Californien, USA, om belysning som kunst i det offentlige rum.

Jesper Kongshaug har skabt flere højt profilerede lyskunstinstallationer både udendørs og indendørs, herunder de 13 km lange Vinterlys under København Europæisk Kulturby 1996.

I 2013 blev JK kommissioneret til at gøre en Lyskunst installation på John F. Kennedy Center i Washington DC. Den blev opkaldt "Aurora Borealis" / "Northern Lights", og den ledsagede den nordiske Nordic Cool Festival, Februar 2013 i Washington D.C. Den foreviges nu to gange i indledningen af alle afsnit i serien "House of Cards", 2. sæson.

RUNE FJORD STUDIO



RUNE FJORD

Kunstner og designer, Direktør i Rune Fjord Studio

ROLLE

Overordnet kreativ ansvar for Rune Fjord Studio

KOMPETENCER

Idé- og konceptudvikling, designudvikling, udstillingsdesign, rumlig konceptudvikling

ERHVERVSERFARING

Jeg har arbejdet professionelt med kunst, arkitektur og design i snart 20 år i bl.a. Bosch & Fjord og nu Rune Fjord Studio. Jeg arbejder hovedsageligt med udviklingsprojekter i offentlige institutioner, private virksomheder og i byrummet og var en af drivkræfterne bag udviklingen af indretningen på Ordrup Skole, Hjørring Hovedbibliotek og i LEGO PMD, hvor samarbejdet mellem rum og arbejds/læringskultur var den drivende faktor. Jeg har desuden arbejdet med de rumlige rammer på flere universiteter, skoler og biblioteker, i virksomheder og institutioner, samt i byrummet. Jeg er endvidere en efterspurgt foredragsholder og har bl.a. afholdt utallige workshops om rum som redskab til at skabe oplevelse og udvikling.

RELEVANTE PROJEKTER

Jeg har arbejdet med udstillingsprojekter på Københavns Bymuseum og Moesgård Museum, hvor det begge steder handlede om at nytænke udstillingsdesignet og invitere publikum på en ny og oplevelsesrig rejse i historien. Jeg har også lavet udstillingsdesign og udstillinger til USE IT! (en vandredstilling for Dansk Designcenter) på HEART – Herning Kunstmuseum, Charlottenborg, Den Frie Udstillingsbygning, Göteborg Konsthall og Lund Konsthall.

Jeg har desuden lavet udviklingsprojekter i bl.a. LEGO PMD, Coloplast, Mindlab (Erhvervs- og Økonomiministeriet), Jyske Bank, Momentum, Bella Center, Fields, på Hjørring Hovedbibliotek, Københavns Universitet, Ordrup Skole, i Københavns Lufthavne og Solvang Bibliotek. Se mere på www.runefjord.dk.



BODIL BØJER

Cand. mag. i Kunsthistorie, Æstetik & Kultur, Projektleder og Kommunikationsmedarbejder

ROLLE

Projektledelse og formidling (Rune Fjord)

KOMPETENCER

Idé- og konceptudvikling, kommunikation, projektledelse, administration

ERHVERVSERFARING

Jeg er uddannet Cand. mag. i kunsthistorie, æstetik og kultur og har arbejdet med kultur og kommunikation i mere end 10 år i både ind- og udland. De seneste 8 år har jeg arbejdet med design og rum sammen med Rune Fjord Jensen, først i Bosch & Fjord og siden Rune Fjord Studio, hvor jeg i dag arbejder som projektleder og kommunikationsansvarlig. Her har jeg f.eks. har været involveret i idéudvikling, brugerprocesser, intern og ekstern kommunikation og projektledelse i forbindelse med projekter som Ordrup skole, Københavns Lufthavn og LEGO PMD. Jeg har desuden skrevet og redigeret flere bogudgivelser og artikler om design og rum som redskab til læring og forandring, herunder bogen "Læringsrum" (Akademisk Forlag, 2013) sammen med Rune Fjord. Jeg er en stærk formidler og projektleder, som brænder for at skabe oplevelser for andre, bl.a. ved at ændre på rum og rumlige rammer så de skubber til brugernes vaner og støtter op om deres daglige arbejds- og læringskultur. Jeg har boet i udlandet i mange år og bl.a. startet et skandinavisk kulturcenter i Prag.

RELEVANTE PROJEKTER

Jeg har arbejdet med visionsprojekter for Moesgård Museum, Form og Design Center i Malmö og nyt Vikingemuseum i Jelling, hvor det handlede om at nytænke udstillingsformer og formål, samt udstillingsprojekter på HEART – Herning Kunstmuseum, Charlottenborg og Göteborg Konsthall.



MAJBRIIT ZORNIG SMIDT

Arkitekt

ROLLE

Rumlig konceptudvikling (Rune Fjord)

KOMPETENCER

Idé- og konceptudvikling, designudvikling, grafisk design, budgetstyring, projektledelse, projektering og skitseering, farvedesign, rumlig konceptudvikling.

ERHVERVSERFARING

Jeg er uddannet arkitekt ved Kunstakademiets Arkitektskole på studieafdelingen for Arkitektur, Design og Industriel form. Jeg har tidligere været ansat i Bosch & Fjord og hos Rosan Bosch, hvor jeg bl.a. har arbejdet som arkitekt og projektleder på diverse skole- og universitetsprojekter. Jeg arbejder med alt fra konceptudvikling og design til produktion og promovring, herunder brugerprocesser, budgetter, myndighedsgodkendelse og grafisk design. Jeg er en stærk formgiver med en skarp æstetisk sans, som brænder for at skabe miljøer, der udvider og skubber til brugerens selvopfattelse. Jeg er en dygtig teknisk tegner og god visuel formidler, der arbejder systematisk og præcist i diverse computerprogrammer. Jeg er desuden hurtig til at fange essensen af en opgave og har det rigtigt godt med at arbejde i teams.

RELEVANTE PROJEKTER

Jeg har arbejdet som projektleder og som del af et team på indretningsprojekter for Vittra-skolerne i Stockholm, Campus Gentofte og University College Nordjylland, hvor det handlede om at skabe inspirerende og udfordrende læringsrum for folkeskolebørn og universitetsstuderende. Jeg har desuden været med til at udvikle et udstillingskoncept til en konkurrence om nyt vikingemuseum i Jelling, en kunstnerisk kommunikationsplatform for erhvervsfremstødet "State of Green" i Australien, Mødelandskabet "A Platform for Exchange" til en klimakonference i Bella Center, koncept til Københavns Lufthavne og Herning Kommune.

10TONS



ESBEN HORN

Designer og modelbygger, direktør i 10Tons

ROLLE

Modellør

ERHVERVSERFARING

Min virksomhed, 10Tons, leverer videnskabeligt korrekte zoologiske modeller og paleontologiske rekonstruktioner til museer og akvarier i store dele af verden. Vores modeller fremstilles under supervision af førende forskere indenfor de enkelte felter. Ved siden af arbejdet med fremstilling af modeller sætter 10Tons udstillingsprojekter i gang i samarbejde med forskellige partnere indenfor udstillingsdesign og med museer og akvarier. Dette arbejde indebærer fremstilling af projektbeskrivelser, networking, fundraising og produktion. 10Tons vandt i foråret 2013 et skitseprojekt for Naturhistorisk Museum i Oslo i konkurrence med 3 store udstillingsdesignbureauer. 10 Tons har netop afleveret et 3,5 m. stort æble til Odense Bys Museer, der fungerer som vartegn for et kulturhistorisk museum. Selv har jeg undervist på Designskolen Kolding og holder masser af oplæg for bl.a. faglærere fra folkeskoler og gymnasier om at arbejde med fremstilling af modeller. Mit seneste oplæg var på British Science Festival i Newcastle.

RELEVANTE PROJEKTER

10Tons har bl.a. udviklet et skitseprojekt til en ny permanent udstilling på Naturhistorisk Museum i Oslo "Menneskets Udvikling", udviklet og produceret modeller til en temporær udstilling, "Seamonsters", på Geocenter Møn, samt fungerer i dag som projektleder for en gopleudstilling "Medusozoa" med et team bestående af Humboldt Museum für Naturkunde (Berlin), Museum Wiesbaden, NHM i Bergen, NHM i Trondheim og Aquarium de Paris. 10Tons har desuden afleveret modelopgaver til museer og akvarier i USA, Australien, UK, Tyskland, Schweiz, Portugal, Norge, Grønland og Danmark. Se mere på www.10tons.dk