

# PROJEKT »ÅBENT HUS«

HENNER FRIISERS HUS • MIDDELFART MUSEUM

rapport om  
udstillingens fokus og form

# PROJEKT »ÅBENT HUS«

HENNER FRIISERS HUS · MIDDELFART MUSEUM

## Indholdsfortegnelse

Overordnede mål · intention .....	3
Intention med bruger inddragelse .....	4
Brugerdreven innovation · hvorfor? .....	5-7
Brugerdreven innovation · hvordan? .....	8-9
Brugerdreven innovation · processen .....	10-15
Brugerdreven innovation · resultat .....	16-17
Fra brugerdreven proces til tematisk plan .....	18
Henner Friisers hus · arkitektoniske iagttagelser & potentiale .....	19
Rumlige indtryk · stuen · 1.&2. sal .....	20-25
Rumlig analyse & principper for udstillingen .....	26
Rumlig/tematisk princip for udstillingen .....	27
Rum og udstilling smelter sammen · helhed .....	28
Rum og udstilling smelter sammen · stuen · 1.&2. sal .....	29-31
Formsprog .....	32-34
Bærende idé .....	35
Et byggeklodssystem · principper .....	36
Et byggeklodssystem · retningslinier .....	37
Udvikling af byggeklodssystem · stuen · 1.&2. sal .....	38-40
Grafik, farver, materialer, lys .....	41-44
AV og interaktivitet · et must i et nutidigt museum .....	45
Spor · hjælp til særlige fokus i udstillingen .....	46
Projekt "Åbent hus" · projektdata .....	47

# OVERORDNEDE MÅL • INTENTION

Projektets overordnede mål har været at få udviklet en ny og vedkommende udstilling om byens historie til et fredet renæssancehus.

For at sikre at udstillingskonceptet vækker interesse hos gæsterne blev der anvendt brugerinddragelse til at indkredse bl.a. emnevalg, rumdisponering, forløb, formidlingsformer og udstillingsdesign.

Udstillingsdesignet giver et bud på, hvordan man kan anvende et moderne formsprog, der tager hensyn til huset og arbejder med de historiske rammer uden brug af afskærmninger o.lign.



*Hanner Friisers hus er hjørnестenen i Middelfart Museum, der består af 4 afdelinger placeret forskellige steder i byen. Det er et af byens ældste borgerhuse og placeret i den gamle middelalderby i umiddelbar nærhed af kirken og tæt på havnen.*



# INTENTION MED BRUGER INDDRAGELSE

En bærende idé i Projekt Åbent Hus har været at afprøve en ny måde at arbejde med udstillinger på i Middelfart Museum. Normalt former museumsinspektørerne en udstilling ud fra deres faglige viden alene. I dette projekt er inspektørernes viden blevet koblet med to andre slags viden:

Den ene er arkitekt Anne Schnettlers viden om rumlig formidling, rytme, farve, indretning og udstillingsdesign.

Den anden slags viden er brugernes viden. I dette projekt har vi defineret fire brugergrupper, der hver bidrager med forskellig viden:

- Slutbrugerne er borgere og turister i Middelfart. De har bidraget med konkret viden om sig selv, fx hvordan de beslutter sig for at gå på museum og hvor de søger, når de vil have viden om, hvad der sker i Middelfart. Og så har de bidraget med viden om, hvor museets faglige viden krydser deres personlige interesser.
- Den lokale presse og et kommunikationsbureau har bidraget med viden om, hvordan museets faglige viden kan være med til at uddybe og skabe gode lokale historier.
- Turistforeningen har bidraget med viden om turisternes adfærd og mulige samarbejdsflader mellem turisthvervet og museet.
- Kommunen har bidraget med viden om de kommunale strategier og mål, samt med viden om, hvordan museet kan blive en del af strategierne og dermed få en relevant plads i debatten om byen og en plads som kulturelt fyrtårn i fremtiden.

*Her modellerer børnefamilier deres ønsker til Henner Friisers Hus som en del af processen.*



# BRUGERDREVEN INNOVATION • HVORFOR?

I Gesamtkunstwerk arbejder vi med metoden relationel innovation. Det er vores erfaring, at det innovative potentiale opstår i relationerne mellem de forskellige brugergrupper, og at det er der de meningsfulde og driftssikre resultater bliver til. Relationel innovation har således en række fordele:

- Det sikrer, at alle de brugere, der har relevant viden i forhold til at udvikle relationerne mellem kulturforbrugerne og kulturinstitutionerne bidrager til at skabe den superviden, der bliver omsat til nye kulturtilbud, produkter og kommunikation. Brugere er altid både slutbrugere og medarbejdere, men ofte også eksterne kompetencer indenfor fx arkitektur, politik, turisme og kommunikation.

- Det sikrer, at der bliver udviklet ejerskab til innovationen i organisationen fra begyndelsen. Vi tilrettelægger fra begyndelsen processerne, så de håndterer de organisatoriske udfordringer, som forandring og nytænkning altid afføder. Det anslås, at mere end 70% af alle innovative projekter aldrig bliver til succesfuld virkelighed. Det sker, fordi overgangen fra udvikling til drift er meget vanskelig. Ved at have fokus på organisationen hele tiden kan vi i samarbejde med kulturinstitutionens medarbejdere skabe et godt miljø for innovation og plads i organisationen til driftssituationen.

- Det sikrer, at kulturinstitutionen ikke oversætter viden om brugere til nye kulturtilbud på en måde, som ikke fungerer. Traditionelt har man ved hjælp af fokusgrupper og andre brugerundersøgelser skabt sig profiler af, hvordan brugere er, hvorefter man oversætter den viden til nye tiltag. Ofte rammer man ikke 'plet' med sine tiltag og må justere og prøve igen eller opfinde helt nye tiltag. Ved at inddrage brugere også i produktions- og evalueringsprocesserne sikrer man sig, at alle valg

bliver kvalificerede undervejs, og at resultaterne derfor er netop de resultater, der skaber relationer mellem brugere og det indhold, kulturinstitutionen gerne vil formidle.

- Det er en effektiv og ressourcebesparende metode. Dels er der naturligvis mange penge sparet, hvis man undgår fejl-oversættelser fra brugerprofiler til den konkrete formidling til brugeren. Men også i selve produktudviklingen er der penge at spare, fordi fx arkitekter, forskere og slutbrugere arbejder sammen i koncentrerede og stramt styrede kreative processer, som minimerer den samlede arbejdstid og minimerer de fejl, der

kan opstå, når man skal briefe opgaven videre til leverandører.

- Det giver en kort og fleksibel produktionstid, fordi alle beslutninger er taget som bæredygtige beslutninger i udviklingsforløbet.
- Endelig indgår der i innovationsforløbet en systematisk kompetenceudvikling af de medarbejdere, der arbejder med, så de fortsat og dynamisk i samarbejde med brugere kan udvikle de producerede produkter eller skabe nye. Det betyder også, at kulturinstitutionen selv kan sørge for, at tilbuddene bliver ved med at være relevante for brugere.

*Vi udviklede 'boblemodellen' undervejs i arbejdet med Henner Frisers Hus. Boblemodellen kortlægger præmisserne for slutbrugernes adfærd på tre tidspunkter:*



2. Under museumsbesøget hvor de oplever museets udstillinger og tilbud



der har meningsudfyldt dem, men det gælder for alle bobler, at de generelt er de faktorer, man kan skruer på, når man arbejder med at skabe nye og stærke relationer mellem museum og brugere.





# BRUGERDREVEN INNOVATION • HVORFOR?

Relationel innovation er innovation på et senmoderne teorigrundlag

I det senmoderne videnssamfund, der har afløst industrisamfundet, er der også opstået nye måder at danne betydninger på. Vi har ikke længere samme forhold til autoriteter, og den enkelte borger kan i langt højere grad hente sin egen valgte information fra sine egne kilder.

Autoriteter som skoler, kirker og museer har ikke den samme magt til at udsige sandheden, som de havde engang. Man tager ikke deres ord for gode varer, men forholder sig kritisk. Man kan sige, at retten til at udsige "sandheden" har flyttet sig fra institutionerne til, at sandheder i dag bliver skabt i sociale kredsløb, hvor mennesker mødes og udveksler viden og erfaring. Derfor kan vi heller

ikke længere tale om virkeligheden som noget universelt. Den er lokal. Den er kontekstafhængig, og den er tidsafgrænset. Internettet og de nye teknologier giver den enkelte mange muligheder for at koble sig fra den store samfundsfortælling for at skabe sin egen: 'Jeg kan være medproducent af virkeligheden – jeg fortæller min sandhed, og den er lige så god som din!'

Hvert individ skaber sin fortælling og sin sandhed og hører til i sit lokale og globale netværk på samme tid. Nogle tror på Gud, nogle tror på mennesket og den rationelle fornuft. Det nye er, at vi kan iagttage det hele som sociale konstruktioner, som fortællinger om verden som noget, der kunne have været anderledes, og som måske er anderledes i dit hoved end i mit.

Der findes således ikke et rensset objektive billede af Henner Friisers Hus. Fortællingen om huset bliver til i de sociale sammenhænge, det indgår i. Sandheden om Henner Friisers Hus bliver så at sige vedtaget i de sociale sammenhænge, det indgår i. Det findes som fortælling derude, og museets ansatte kan være medproducenter af fortællingen og kan lytte til den og bidrage til den, men kan aldrig beherske den fortælling, der eksisterer i befolkningen.

*Ældre borgere fra byen lægger vægt på, at de ved hjælp af udstillingen kan fortælle deres børnebørn relevante historier.*

*Tyske turister i Middelfart lægger vægt på at møde museets indhold uden for husets fysiske grænser, fx i byen eller ved havnen. Og så ønsker de sig, at museet kan blive ramme om, at de også møder danskerne.*



# BRUGERDREVEN INNOVATION • HVORFOR?

Relationel innovation er innovation på et senmoderne teorigrundlag – fortsat

Du kan lave verdens bedste udstilling på dit museum, men dine brugere har måske produceret en anden fortælling om dit museum, og hvis din udstilling ikke relaterer til deres sandhed, så når den ikke over til dem. De har en anden fortælling om, hvad der er verdens bedste udstilling. Derfor er relationel innovation en metode, der udvikler koblinger imellem brugernes fortællinger og museets indhold på en måde, der skaber relevans, interesse og fælles fortællinger.

Gesamtkunstwerks arbejde med relationel innovation hviler på et senmoderne, systemteoretisk teorigrundlag og et videnskabeligt paradigme, hvor objektiv viden i positivistisk eller naturvidenskabelig forstand ikke er målet. Derimod er målet at producere nye koblinger af viden i relationerne mellem museum og bruger. Vi trækker på kunstteoretisk, kunstnerisk, psykologisk og sociologisk faglighed og bruger især Michel Foucault og Niklas Luhmanns teorier, når vi arbejder.



*Fra pauserummet i en families version af en god museumsoplevelse.*

*Dreng koncentreret om modelarbejdet.*



# BRUGERDREVEN INNOVATION • HVORDAN?

Et udvidet brugerbegreb: at sætte holdet

Når man arbejder med brugerdreven innovation er det vigtigt at samarbejde med alle de mennesker, som museet gerne vil være noget for. Man skal også huske at invitere de mennesker, som er nødvendige for at producere og drifte det nye. Man skal sætte det rigtige hold.

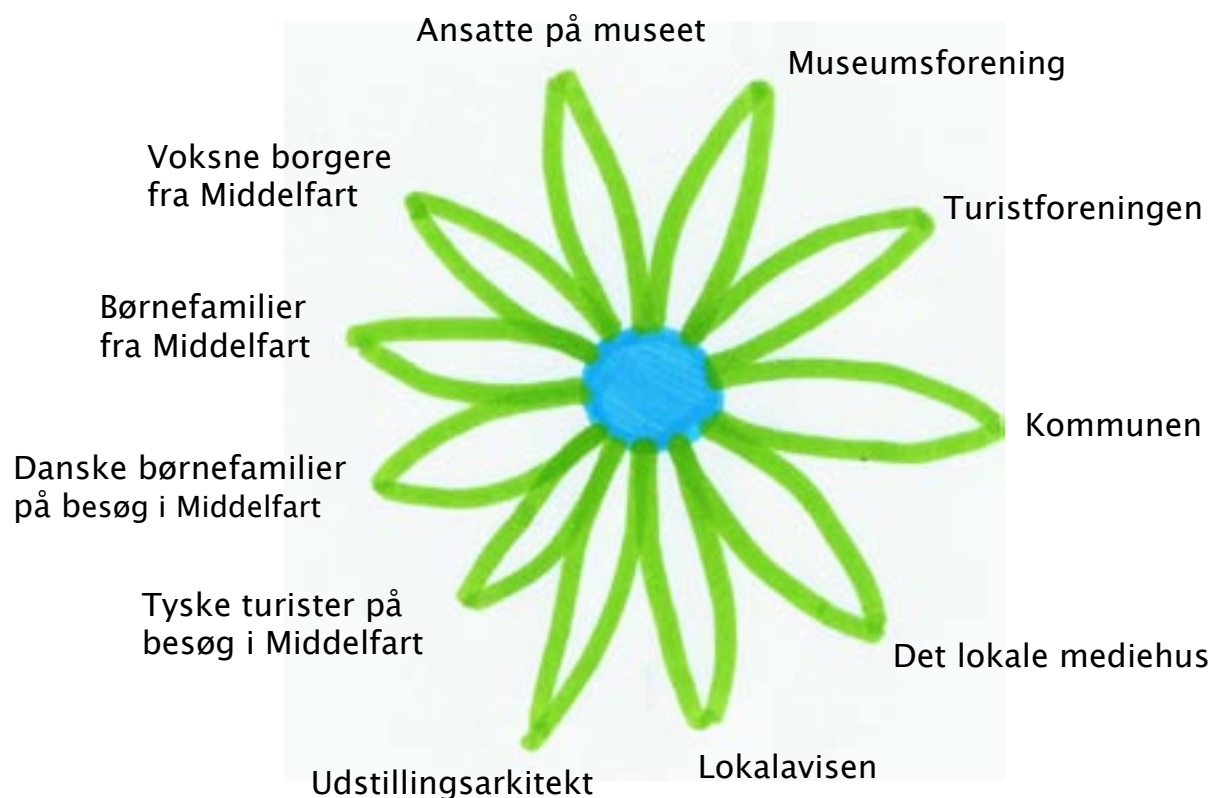
I forhold til Henner Friisers hus udvalgte museet sin egen museumsforening, museets egne ansatte, Turistforeningen i Middelfart, kommunen, det lokale mediehus, lokalavisen og 4 målgrupper: Danske børnefamilier på besøg i Middelfart, børnefamilier fra Middelfart, voksne borgere fra Middelfart og voksne tyske turister på besøg i Middelfart. Vi arbejdede ikke sammen alle mand, men arbejdede i begyndelsen med målgrupperne hver for sig.

Senere arbejdede målgrupperne direkte sammen med museets ansatte og arkitekten, og museets ansatte udviklede sammen med presse, turistforening, kommunens medarbejdere og arkitekten.

## Rekruttering

Det er nemmere at invitere en journalist og en kommunalpolitiker til en udviklingsworkshop end at invitere en tysk turist eller en travl børnefamilie fra Middelfart. Det er en praktisk udfordring, som man ikke kan undervurdere og som skal skræddersyes i forhold til hver enkelt slutbrugergruppe. I Middelfart fandt vi ud af, at det var langt nemmere at opsøge tyske turister på hovedgaden i Middelfart dagen før eller på selve dagen for workshoppen end at sende invitationer ud sammen med bekræftelserne fra sommerhusudlejningen (og at det kræver is

i maven at rekruttere på den måde!). Vi fandt også ud af, at børnefamilier bedre nås via institutionerne og hinandens netværk end ved opslag i byens butikker.



*»Brugerblomst« med de mange forskellige brugere på bladene – 11 blade i alt.*



# BRUGERDREVEN INNOVATION • HVORDAN?

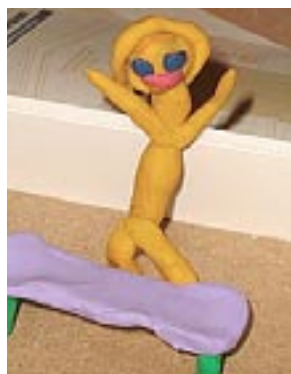
## At spørge uden at spørge

Når man har samlet den gruppe, man vil arbejde med, er der mange måder at gå til viden på. Et af de væsentligste greb i Gesamtkunstwerks metode er aldrig at gå direkte på den viden, vi har brug for. Hvis du spørger direkte til noget, får du det kedelige, rationelle svar, der er rensset for de politisk ukorrekte, måske mere instinktive og subtile betydninger, som ofte er dem, der spiller den væsentligste rolle for lyst, kreativitet og inspiration.

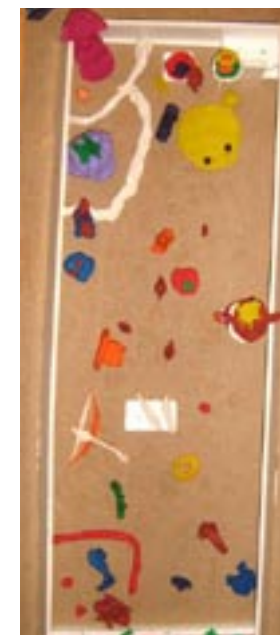
Det kan lyde lidt kryptisk, men hvis du vil vide, hvad en god ferieoplevelse er for en familie på besøg i Middelfart, skal du aldrig spørge: "Hvad er en god ferieoplevelse for dig?" eller "Hvis jeg siger ferietur med børnene, hvad siger du så?", for vi kan næsten alle sammen gætte svarene på disse spørgsmål.

Det gælder om at finde ud af, hvordan du kan spørge til det, uden at spørge til det. Hvis man eksempelvis sætter de mennesker, man arbejder med, til at producere indhold i en model, så bliver de så optaget af den materielle udformning i modellen, at de glemmer at filtrere, og så bliver den viden, de producerer, mere hel.

Middelfart Museum producerede en model af museets tre etager, som vi arbejdede med. Men det er ikke nok at sætte folk til at lave modeller eller fx sange og digte. De forskellige udtryk skal have et præcist indhold. Fra kunsten henter vi reglerne om systematik og dogmer. Fra sociologien og psykologien henter vi gruppeprocesser og spørgeteknikker, der før, under og efter arbejdet med modellerne skærper indholdet.



*Her er eksempler på, hvad slutbrugerne producerede ved hjælp af deres arbejde med modellen.*



# BRUGERDREVEN INNOVATION • PROCESSEN

## Eksempler på input fra slutbrugerne

En af de funktioner, arkitekturmodellerne havde i samarbejdet med slutbrugerne var at skabe fortællinger om den fremtidige udstilling i Henner Friisers Hus. Disse fortællinger var ikke umiddelbart realiserbare set ud fra museets rammer og økonomi. Men fortællingerne blev et værktøj til at indkredse brugernes forventninger bl.a. omkring udstillingens stemning, anvendelsesmuligheder, formidlingsformer og aktiviteter. I løbet af processen blev kerneværdierne i fortællingerne således medtænkt og omformet til konkrete og realiserbare tiltag.

Her er fotos fra arbejdet og udpluk af de i alt 14 fortællinger.

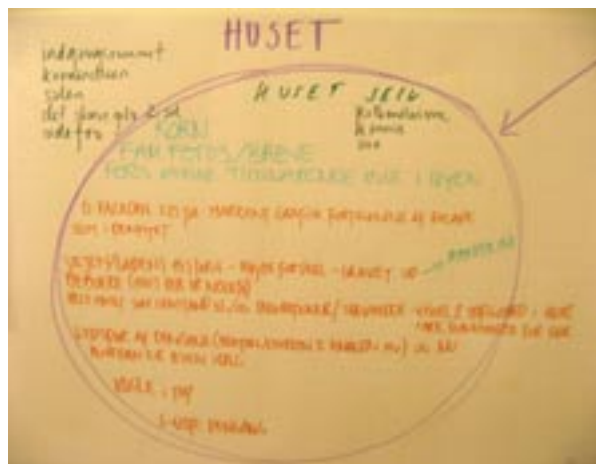
Her fortæller børn på besøg i Middelfart om, hvordan de har indrettet Henner Friisers Hus:

*“Det er et sted, hvor man fortæller uhyggelige historier – manden med morgenstjernen. Ligesom historien om lodne Ane. Hun blev puttet i en kiste og puttet i vand. Hun tryllede kisten om til sten. I rummet er der stole, man kan sidde på, uhyggelige billeder, et monster eller et levende æble, en uhyggelig kaptajn der er blevet væk fra et skib på en ø. Der er hajer i vandet, så han dør nok, enten bliver han ædt eller også dør han af sult – men han bliver på billedet! Og her er et toilet, hvis det er for uhyggeligt, så man skal til at tisse i bukserne.”*

Her fortæller forældre på besøg i Middelfart om stemningen i udstillingen:

*“Her er der et sted, hvor man kan hygge sig. Det er i gammel stil, den gamle kro. Autentisk på en kopieret måde, så man kan få en fornemmelse af, hvordan kroen var, men man må gerne være der. Man kan røre ved det, prøve noget, købe mad, være med. Det er det, man husker.”*

*Brugernes arbejde med modellen afstedkom en række gode input, som blev inddraget i processen og hjalp med at fastlægge valg af fokus i udstillingen.*



# BRUGERDREVEN INNOVATION · PROCESSEN

## Eksempler på input fra slutbrugerne

Her fortæller borgere fra Middelfart om, hvordan de vil fortælle om byens marsvinejægere:

*“Vi ankommer med skib efter at have set marsvin på havet. Der står noget personale og forklarer, hvad vi kan se, når vi ankommer. Pludselig kommer en masse film frem på de hvide vægge, og man kan se marsvinejægerne. Når man går videre, får man vist, hvordan man fangede marsvinene, hvordan det var, når de kom hjem til konen, og hvordan marsvinene kom til kogeriet.*

*Når vi kommer til dette rum i Henner Friisers hus har vi været alle vegne, og nu er vi trætte. Der er et sofa-arrangement, og der er en lille kiosk, hvor man kan købe mad. Der er en videoskærm, hvor man kan trykke info frem om det, man lige har set. Dette er et fordøjelsessted. Der er måske nogle enkelte ting, man gerne vil se igen, og så kan man trykke mere info frem på skærmen her. Rummet er også et sted, hvor man kan varme sig lidt, når man har været ude at se marsvin på havet i vinterhalvåret.”*

Her giver tyske turister deres bud på en udstilling i Henner Friisers Hus:

*“Her er vores version af Henner Friisers Hus. Det minder så lidt om 70'ernes kedelige flintestensøkser i montrere som muligt. Hele stemningen i museet er super, og man kan komme dertil med båd! Det handler om hvalfangst. Det er et must, at der er rum også udenom, at der ikke er for indelukket. Det er vigtigt for os, at man kan sortere informationerne. Biologien formidles med video og tavler. Der er et sansehjørne, hvor man kan røre ved hvaltænder, hud osv.*

*Fiskene slynger sig. En del af museet er skiftende, så man hele tiden oplever noget nyt. Museet fortæller noget aktuelt, fx bidrager Greenpeace med tal og data eller temaer fra udlandet, det kunne være Japan. Forskellige interessesfærer: økonomi, biologi, hvordan blev hvalerne fanget? Hvad brugte man hvalerne til? Udenfor er en stor hval, så du kan se, hvordan hvalen ser ud 1:1, og der er et legehjørne, hvor hvalerne indgår. Det koster noget at komme ind på museet, for det, der ikke koster noget, er sikkert ikke noget værd.”*

*Fra marsvinerummet i en families version af en god museumsoplevelse.*



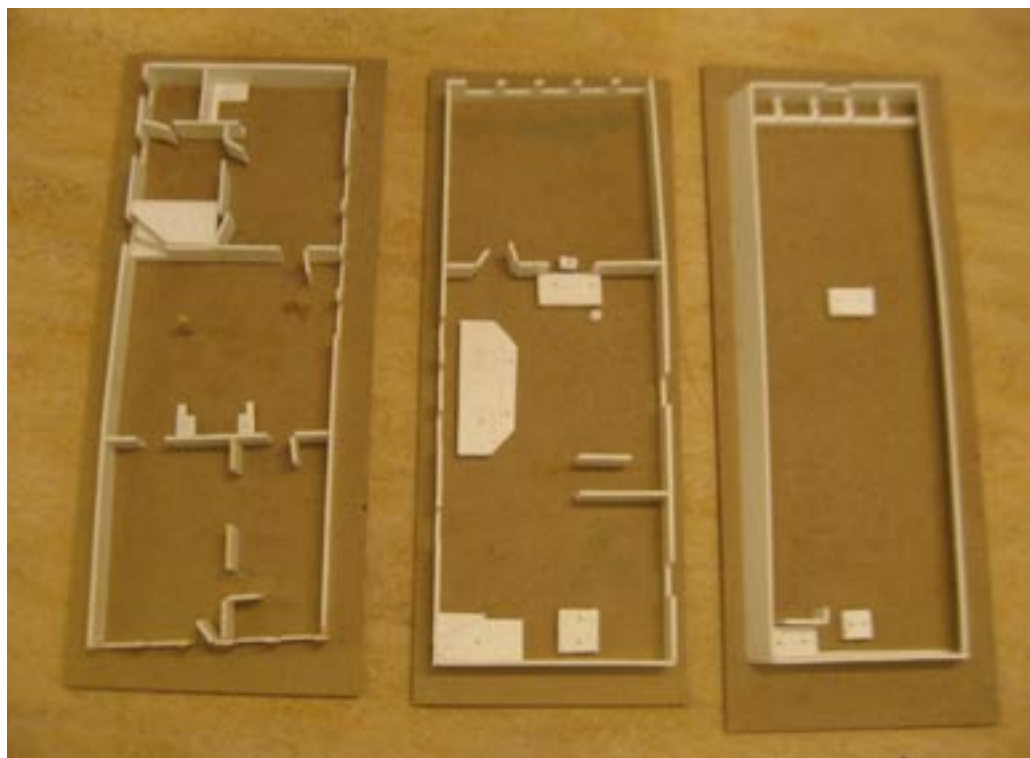


# BRUGERDREVEN INNOVATION • PROCESSEN

## Kobling af museets viden med brugernes viden

En måde at koble museets faglige viden med slutbrugernes viden er at producere kiler. Kiler bliver til ved, at man beder slutbrugerne forholde sig til en række af genstandene i museets samling, en af gangen. Brugere får ikke i første omgang noget at vide om tingene, men bliver bedt om at stille spørgsmål til dem med udgangspunkt i deres umiddelbare nysgerrighed. Når spørgsmålene senere bliver stillet til museets faglige medarbejdere og en samtale om genstandene folder sig ud mellem medarbejdere og slutbrugere holder en person uden for

samtalen øje med hvilke koblingspunkter, der viser sig. Koblingspunkter er de steder i samtalen, hvor både medarbejdere og slutbrugere bliver optaget af det, de taler om. Eller sagt på en anden måde: de steder, hvor museets interesser krydser slutbrugernes interesser, så der opstår fælles interesse. Når man har gennemført arbejdet med at producere koblingspunkter med mange slutbrugere begynder det at vise sig, at nogle koblingspunkter gælder for så mange, at det giver mening at bruge dem som udgangspunkt for en udstilling. Du kan se de kiler, som kan åbne Henner Friisers hus på næste side.





# BRUGERDREVEN INNOVATION • PROCESSEN

## Kiler til Henner Friisers Hus

Min hverdag: Genkendelse af geografiske steder som borgere i Middelfart kender fra deres hverdag:

- Boyes bakke
- Byens våben eller logoer
- Gamborg Fjord
- Havet under broerne
- Huse man kender, herunder Henner Friisers Hus
- Huset: Gader man går/kører ad, fx Brogade der er blevet gravet ud foran Henner Friisers Hus

Min by: Det der er med til at fortælle Middelfarts identitet, både i sig selv og som aktør i Danmarkshistorien:

- Marsvin: Marsvinejægerne, hvorfor netop her?
- Fantastiske småhistorier: Christian d 2.
- Fantastiske småhistorier: Niels Bugge
- Byen: Skæbner der fortæller om noget, der er specielt for Middelfart
- Byen: Store personligheder der har fået byen til at vokse
- Byen: Hvad kunne byen og hvad kan byen, som andre byer ikke kan?

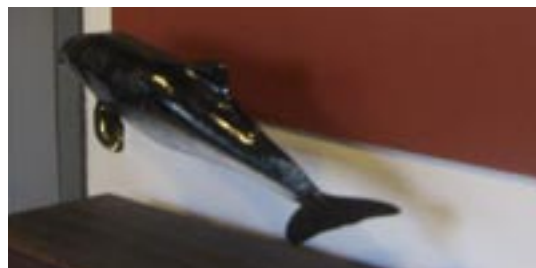
Overraskende viden om min by: Historiens spor og konsekvenser i byen i dag:

- Byen: Middelfarts våbenskjold
- Byen: Hvorfor ligger byen her?
- Det offentlige liv: byfogeden blev først erstattet af politi i 1938.

Positive muligheder for min by: Kan historien hjælpe med at komme godt ind i fremtiden?

- Byen: Den bevarende lokalplan – hvordan kommer byen til at se ud fremover?
- Byen: Den grønne væstkommune – Hindsgavl blev til grønt område i 1928.
- Byen: Kunne museet byde tilflyttere velkomne med vedkommende viden om Middelfart eller bidrage til, at flere mennesker flytter til Middelfart?
- Byen: Kunne museet fortælle historien om den tredje forbindelse over Lillebælt?

*Marsvinenes særlige tilstedeværelse i Middelfart er en vigtig kile til Henner Friisers Hus – her fra den eksisterende udstilling.*



# BRUGERDREVEN INNOVATION • PROCESSEN

## Kiler til Henner Friisers Hus

### Mig: Borgernes egne historier

- Byen: Jeg vil gerne fortælle historien om min morfar
- Marsvin: Min svigerfars far har været med til at fange marsvin
- Huset: Mit eget hus i forhold til Henner Friisers Hus: forskellen på prioritering af udsmykning, måde at bo på og bruge rummene på.
- Hatte: De hatte jeg kan huske at jeg, eller nogen jeg kender, har brugt, fx malernes i 50'erne der klippede skyggen af hatten og kun brugte pulden eller min egen motorcykel-kasket fra 60erne.

### Underholdning: Den gode dramatiske historie

- Marsvin: Drabet på marsvinene
- Det offentlige liv: Kvinder der ombragte deres egne børn eller fik tre uden for ægteskab og de straffe, det gav
- Det offentlige liv: Boye der blev henrettet for rovmord
- Huset: Historien om kuglen på toppen af husets gavl, der i virkeligheden er en kugle fra en cisterne, der er blevet forgyldt (den skæve, sjove og overraskende historie)

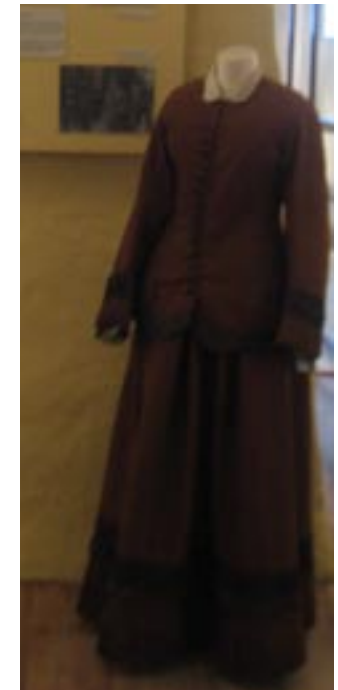
### Logik: Historien logisk fortalt

- Huset: Det er spændende at kende rummenes funktioner igennem tiderne
- Huset: Der skal stå fodtøj i indgangsrummet, ikke møbler
- Huset: Man skal kunne gå uhindret rundt i rummene, det virker unaturligt med snore
- Huset: Man skal kunne se væggene, hvis der er udsmykning på dem i stedet for at hænge malerier på dem.
- Marsvin: Man skal fortælle om marsvinene som dyr (naturhistorisk vinkel)

### Sanselighed: At kunne mærke historien med sin krop

- Det offentlige liv: At mærke frygten for brand gennem et rollespil
- Huset: At sanse rummene ved at bruge dem som oprindeligt, fx drikke mjød i krostuen
- Marsvin: Et ægte udstoppet marsvin og drabet 'live' på film
- Marsvinejægeren: At se ham i øjnene

*Huset i sig selv, den tidligere indretning og husets oprindelige beboere er væsentligere emner for brugerne end hattesamlingen, der i dag fylder en hel etage.*



# BRUGERDREVEN INNOVATION · PROCESSEN

## Passager i den faglige formidling: pauser, aktiviteter og fordybelse

Koblingspunkter og kiler producerede vi for at sætte relevans i centrum som det styrende parameter i udstillingen. Relevans både for slutbrugerne og for museets medarbejdere. Men det er ikke kun vinklingen og formidlingen af den faglige viden, der skaber en udstillings relevans. Ved hjælp af slutbrugernes fortællinger havde vi opdaget, at også pauser, aktiviteter og mulighed for fordybelse er vigtige parametre at tænke med, når en udstilling skal indrettes. Her er et eksempel på, hvordan pause, aktivitet og fordybelse kan blive til konkrete byggesten i udstillingen:

Første pause er en kaffepause – man kan drikke kaffen i husets tidligere beværtningslokale, en aktiv pause. Kernen er at udnytte hjertet i huset til noget aktivt. Lyd-effekt af hestehove og mumlen af stemmer giver stemning. Lejlighedsvist kunne man sælge fx øl og gløgg.

Pause i salen på første sal – der skal være fordybelse, man kan kigge ud af vinduet. Der er en lænestol, hvor man kan falde lidt i staver. Rummet skal også være anvendeligt til forsamlinger lejlighedsvist. Denne pause er mere refleksiv.

Første sal er en stor pause mentalt. Børnene slapper af (= slår sig løs) med historien om marsvinjægerne. Det er en pause for familier, at børnene kan holde 'fest'. En legende og mere larmende pause.



*Borgere fra Middelfart diskuterer pauser.*

# BRUGERDREVEN INNOVATION • RESULTAT

## Beslutning om hvad udstillingen skal kunne

I arbejdet med Projekt Åbent Hus har både arkitekten og brugergrupperne været med fra allerførste færd, og den viden, de har produceret, er undervejs blevet integreret med museets faglige viden.

Et af resultaterne er følgende beslutning om, hvad udstillingen i Henner Friisers Hus skal kunne.

## Henner Friisers Hus skal kunne:

- Formidle historien om det levede liv i by og egn på en vedkommende og aktiverende måde.
  - Formidle til kommunens børnefamilier og voksne af begge køn samt turister
  - Huset skal medtænkes som selvstændig genstand og som ramme
- Kunne rumme aktiviteter for grupper
  - Formidle i et nutidigt formsprog
  - Udnytte dramatikken i historien
  - Paletten af emner skal berige hinanden

*Et vigtigt fælles krav fra brugere, arkitekt og museumsinspektører er at Henner Friisers hus skal medtænkes som selvstændig genstand og som ramme – og gerne så man får øje på det på en ny måde.*





# BRUGERDREVEN INNOVATION · RESULTAT

... et af de vigtigste resultater: sortering og disponering af emner i udstillingen

Samarbejdet mellem museets medarbejdere, museumsforeningen, arkitekten, de fire brugergrupper og Gesamtkunstwerk har produceret mange resultater, blandt andet fortællingerne og kilerne, som er beskrevet på de foregående sider foruden konkrete, sanselige bud på dele af udstillingen, koblinger af emner med genstande, kommunikationsstrategi og konkrete samarbejdsprojekter med turistforeningen og kommunen.

Men det, der står tilbage som et af de vigtigste resultater af arbejdet, er en sortering af alle de mulige emner, udstillingen kunne rumme og en disponering af emnerne på husets tre etager. Arbejdet begyndte med, at vi tillod alle interesser at komme frem i lyset. Det var museets faglige ambitioner, museumsforeningens ønsker til hvordan de gerne vil bruge huset i forskellige arrangementer, frontpersonalets ønsker på de besøgendes vegne og arkitektens ønsker til flow, kuratering, fleksibilitet og formsprog. De forskellige interesser blev koblet i en række krav til, hvad Henner Friisers Hus skal kunne som udstilling (se side 16).

Herefter tog vi fat i alle de faglige emner, som museet har mulighed for at belyse med sin viden og genstande til at fortælle. Vi skrev alle emnerne op på en liste og brugte de krav, vi havde opstillet til udstillingen som sorteringsværktøj blandt emnerne. Det resulterede i en liste med emner, som vi ville samarbejde med slutbrugere om at producere kiler til.

Arbejdet med kilerne viste meget tydeligt, hvilke emner, der kunne skabe stor relevans og hvilke emner, der kunne skabe mindre relevans. Fx blev museets medarbejdere overraskede over, at deres omfattende samling af hatte, som indtil nu har fyldt en hel etage i museet, ikke kunne skabe meget relevans og besluttede at bruge meget mindre plads på den i den kommende udstilling og så tage samlingen frem igen om 10 år. Noget andet, der overraskede var, at selve huset – som for nuværende mest betragtes som en ramme om udstillingen – kunne skabe meget stor relevans som genstand i sig selv. Henner Friisers Hus er byens ældste hus og meget afholdt af borgerne i byen. Derfor bliver den fremtidige udstilling en udstilling, der ikke skygger for husets konstruktion og dekoration og som følger husets egen logik i højere grad end den nuværende udstilling gør.

Ved at kombinere viden fra kilerne med kravene til huset og slutbrugernes ønsker til husets øvrige funktioner: mad, pauser, aktiviteter og fordybelse nåede vi i en række arbejds møder, hvor både museet, arkitekten og repræsentanter for alle brugergrupper deltog, frem til en vægtning af emner og genstande i forhold til hinanden og en disponering af emnerne på de tre etager.

# FRA BRUGERDREVEN PROCES TIL TEMATISK PLAN

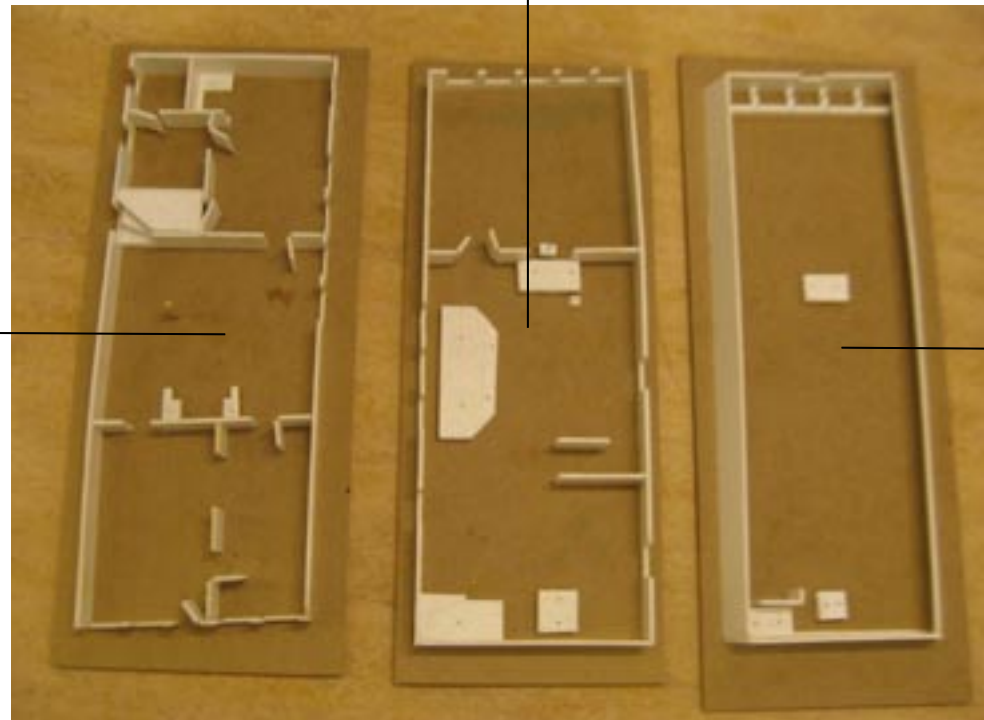
Arbejdsprocessen med brugerinddragelsen mandede ud i en overordnet skitse af udstillingens temaer og forløb i husets tre etager. Denne skitse blev sammen med kilerne og de indkredsede krav og ønsker til udstillingens funktioner en form for værktøjskasse for inspektørernes og udstillingsarkitektens videre arbejde med udstillingen.

I den næste proces lavede inspektørerne og udstillingsarkitekten en minutiøs gennemgang af alle de indkredsede temaer og det samlede forløb i huset. De enkelte temaer blev nu diskuteret med brug af kilerne, samt krav og ønsker til udstillingen således at fortællingen i den kommende udstilling er formet og skåret til efter brugernes input. Dette arbejde resulterede i en detaljeret udstillingsplan, der har dannet grundlag for udstillingsarkitektens videre arbejde med en konkretisering af husets rumlige formidling mht. udvikling af formsprog, visuelle virkemidler m.m.

1. SAL:  
Middelfarts  
særlige historier

STUEN: ankomst,  
huset historie &  
beboere

2.SAL: Byen og  
egnens historie



*Et meget væsentligt resultat af arbejdet med brugerne var, at det tematiske fokus for fortællingernes fordeling på de 3 etager stort set faldt på plads.*

# HENNER FRIISERS HUS • ARKITEKTONISKE IAGTAGELSER & POTENTIALIALE

## Generelle betragtninger

Henner Friisers hus er noget særligt i Middelfart. Som et monument over 1500 tallets borgerhuse, er det et af byens ældste huse og dermed et sted, der emmer af autensitet. Ifølge turistchefen er Henner Friisers hus det mest yndede motiv fra byen og undervejs i arbejdet med brugergrupper blev det tydeligt understreget, at huset har en særlig status i middelfarternes bevidsthed.

Let tilbagetrukket fra den brostensbelagte gade er det placeret i den gamle middelalderby ved kirken på en skrånende gade, der går ned til havnen – den gade, der engang indgik som en del af hovedvejen gennem Danmark.

Huset adskiller sig fra de andre huse i gaden ved gavlmotivet, det markante bindingsværk og en tydelig 3 etagers inddeling. De blyndfattede ruder og beplantningen foran er ikke autentiske. Alligevel fornemmer man tydeligt at her er der tale om et særligt gammelt hus, når man går op ad den skæve stentrappe og kommer helt tæt på det gamle træværk.



# RUMLIGE INDTRYK · STUE ETAGEN

## Rum 1

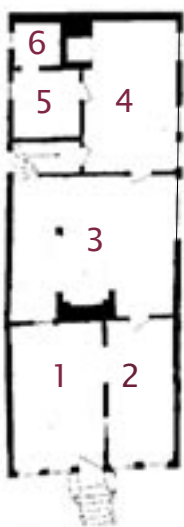
Det første rum i et hus er altid væsentligt for den samlede oplevelse af stedet. Indenfor i Henner Friisers hus træder man ind i et relativt stort, behageligt og karakterfyldt ankomstrum. Af et gammelt hus at være, er der rimeligt højt til loftet. Gulvbelægningen er af rødlige tegl, der er med til at give et lidt rustikt præg og samtidigt indtryk af stadig at være "halvvejs" ude. Bindingsværket langs væggene er kalket hvide og træder her i baggrunden, hvorimod loftets farver og bjælkernes udsmykning, der stammer fra restaureringen i 1928, er anderledes markante og absolut med til at give dette rum en særlig karakter.

Udover udsmykningen i loftet, de grå/blålige og mørkerøde farver på loft og træværk, er der en række fine detaljer, som man kommer tæt på. Det gælder detaljerne i og omkring træværket ved den skæve indgangsdør, de blyndfattede ruder og vinduet i døren ind til det næste rum.

Diverse indbyggede elementer i forbindelse med restaureringen i 1928 og udstillingsopbygningen i 1996 har absolut sat sit præg på rummet, der dog stadig indeholder en grundtone af noget gammelt og ædelt og fungerer fint som et markant, relativt stort og indbydende velkomstrum.

*At huset igennem årene har sat sig fornemmes tydeligt allerede i ankomstrummet – her den skæve hoveddøren indefra.*

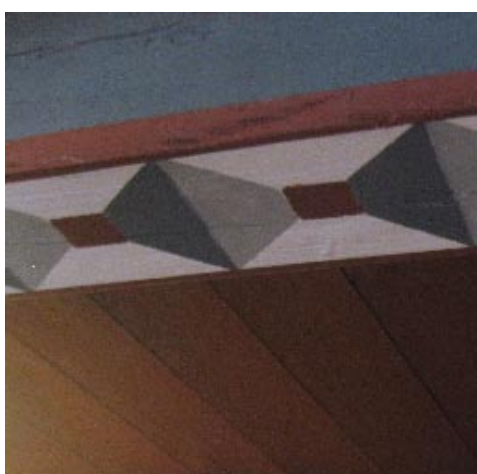
STUEPLAN



*Fine detaljer i træværket i hoveddøren udefra.*



*Markant udsmykning på bærende bjælker i loftet*





# RUMLIGE INDTRYK · STUE ETAGEN

## Rum 2

Rum 2 føles markant mindre end rum 1 og fungerer idag som billetsalg og butik. Det virker lysere end rum 1 og loftdekorationen er ikke nær så markant. Også her findes en række fine detaljer, som fx. det "hemmelige skab", der er indbygget i væggen, vinduet i døren, bindingsværket, osv.

Det er et koncentreret rum – og kunne være et godt sted at fokusere på sammenhænge, der er vigtige for at forstå huset som helhed: Nu er man landet, er blevet budt velkommen og kan gå igang. Relationen til gaden er grundet det relativt store vinduesparti mere tæt på her end i rum 1.



Rum 2 er smalt, relativt lyst og med finurlige detaljer, fx. dørvinduet.

## Rum 3

Er et meget vigtigt rum, idet det må betragtes som husets hjerte, naturlige samlingspunkt og fordelingscentral – her er det store ildsted, det indbyggede ur og trappen til 1. sal. Det er et tæt, mørkt rum med små højsiddende vinduer.

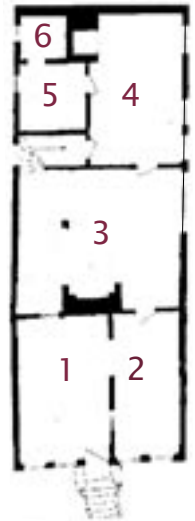
Bindingsværket er fremhævet med samme mørkegrå tone som trappen. En søjle, der er underligt skævt placeret, vidner om fortidens anderledes rumlige funktion og skaber en markant inddeling af rummet. Der er noget dejligt introvert, hjemligt, tæt og hyggeligt over dette rum.



Rum 3 er med den store kamin, indbyggede bornholmerur m.m. med til at give en tryk og varm stemning



## STUEPLAN



# RUMLIGE INDTRYK · STUE ETAGEN

## Rum 4

Indeholder et stort vinduesparti, et lysere stengulv og et vue direkte ud til nabogården gør dette rum anderledes lyst og ekstrovert – igen bliver man mere bevidst om omgivelserne udenfor. Der er et lille fint indbygget ildsted og ellers virker det lidt som en gammel forstue. Man skal afdække vinduespartiet for at bevare koncentrationen, men her er dejlig lyst.



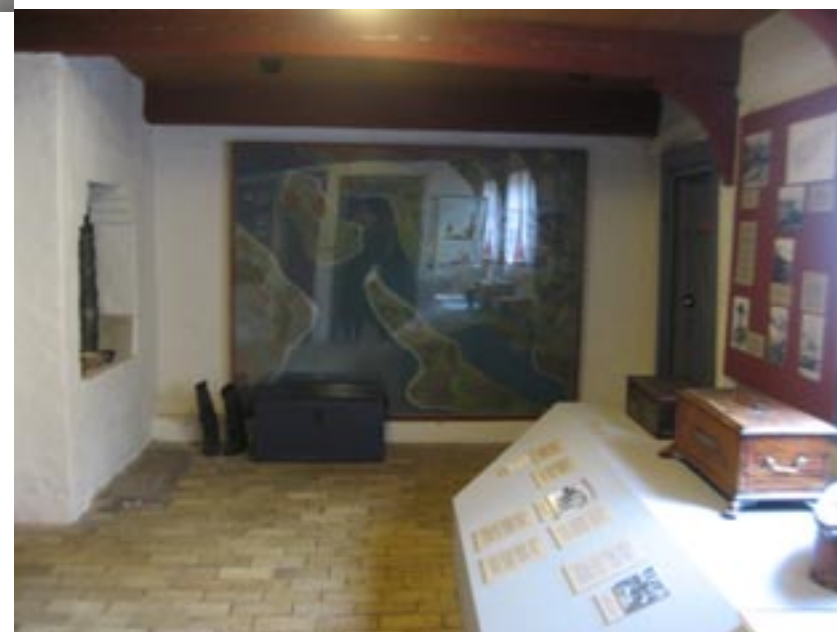
## Rum 5

Er et lille tæt fordelingsrum. Det har fungeret som garderobe i den nuværende indretning, men har absolut potentialet til at formidle små, intense og sjove historier.

## Rum 6

Toilettet er spartansk indrettet – bare et ganske almindeligt lyst toilet. Muligvis kunne det være en idé, at der i Henner Friisers hus var gjort noget særligt ud af denne funktion rent udstillingsmæssigt. Så det at gå på toilettet her bliver en sjov og anderledes oplevelse med relation til hvordan toiletbesøg/toiletindretning har været tidligere.

STUEPLAN



*Rum 4 er med lysere flisegulv end på resten af stuenetagen og et stort vinduesparti et lyst og »gade agtigt« rum med et lille ildsted.*

# RUMLIGE INDTRYK · 1. SAL

## Trappen

Trapperummets overgang fra stue til første sal indeholder en række udsmykninger i rækværk og balustre, der ikke er autentiske og meget tydeligt bærer præg af en nyere tider – sikkert fra renoveringen i 1928. Men på trappen er man tæt på huset i bevægelsen videre, der udgør et mellemrum med en pause fra indtrykkene i udstillingen ... måske kunne rummet fungere som en forsigtig annoncering af hvad der venter på næste etage.

## Rum 7

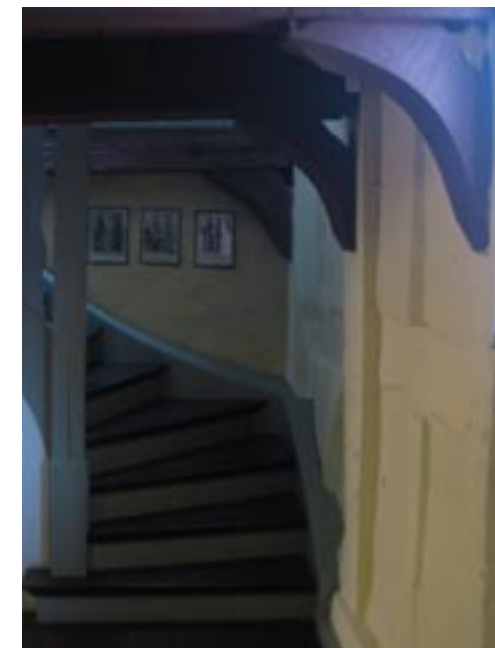
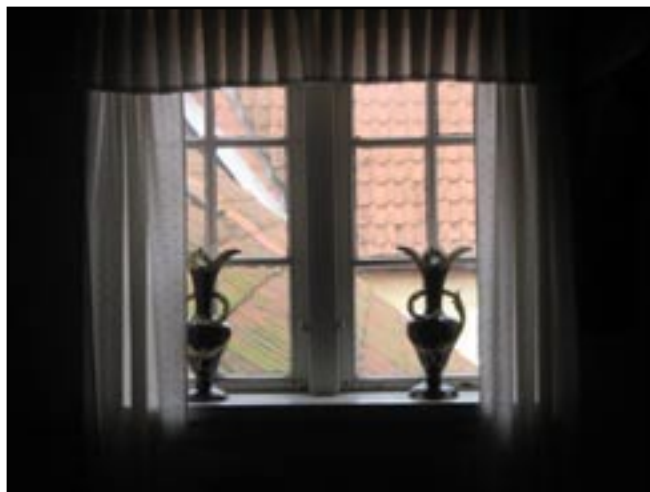
I det først rum på 1. sal mærkes husets skævheder tydeligt. Fra i stueetagen af have opholdt sig i små, veldefinerede rum, giver rum 7 for første gang i Henner Friisers hus mulighed for et større og længere udsyn. Er døren åben ind til rum 8, får man virkelig fornemmelsen af husets længde og bredde.

En række mindre nicher – hvor der nu er borgerstuer – udgør en lidt diffus disponering af rummet, der op mod trappen er delt op af gipsvægge, som virker underligt påklistrede. Trægulvet er mørkebrunt af mange lag fernis, vægfarven lys gul og loftet mørkt rødlig/brun og samlet med til at give en helt anderledes fornemmelse end i stueetagen og rum 8. Det er som om huset ikke er helt så meget "sig selv" i rum 7 – og især farverne og gipsvægge kan der med fordel viderebearbejdes, for at få det til at fungere bedre.

PLAN 1. SAL



*I rum 7 er indbyggede gipsvægge og montrer med til at give rummet et lidt diffust og uharmonisk indtryk.*



# RUMLIGE INDTRYK · 1. SAL

## Rum 8 – Salen

Kontrasten rent rumligt fra rum 7's noget uharmoniske indtryk, findes umiddelbart efter i rum 8, der er husets absolut smukkeste, mest markante og harmoniske rum. Dette skyldes især de autentiske kalkmalerier, der i deres enkelhed og fine streger tilfører dette rum en særlig værdighed. Der er på én gang en lidt fornem og tilbagetrukket atmosfære her. Samtidig bliver man tiltrukket af den fine udsigt til kirken fra rækken af blyindfattede ruder, der udgør hele den ene endevæg.

Ja, her får man lyst til at blive.

Væggen der vender ind mod rum 7 er dog ikke nær så fin og kakkelovnen sikkert uden funktion. Hvis den bliver fjernet og væggen bag behandlet som resten af rummet, vil dette rum blive en endnu stærkere attraktion i huset.

PLAN 1. SAL



*Den oprindelige udsmykning af kalkmalerier og vinduespartiet med udsigt til kirken er nogle meget fine aktiver i dette rum, som er husets smukkeste.*





# RUMLIGE INDTRYK • 2. SAL

## Trappen til 2. sal

Igen kommer man meget tæt på huset, når man bevæger sig op ad trappen til 2. sal. Træværk og murværk afløser hinanden i skiftet op mod de skrå vægge på loftet – man mærker tydeligt at man nærmer sig toppen af huset i bevægelsen videre, der igen udgør et lille mellemrum – en pause i de udstillingsmæssige indtryk. Og måske skal man også her forsigtigt annoncere, hvad der venter på næste etage.

## Rum 9

Det første der fanger opmærksomheden, når man bevæger sig op på 2. sal, er det skæve gulv, der er så skævt at følsomme væsener sikkert bliver søsyge af at gå på det.

Og de skæve linier gælder ikke kun gulvet heroppe – rummets vægge og skorstene udgør også skæve linier.

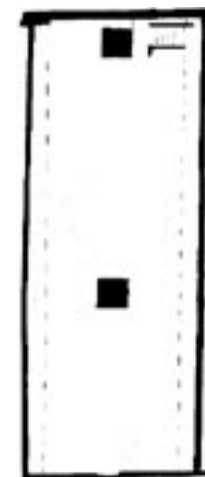
Det lange vue i længdeaksen af rummet er også et meget dominerende og fint træk, når man kommer op nedefra – for første gang er man på én gang i hele husets bredde og længde og oplever de givne proportioner tydeligt.

Et andet væsentligt motiv er de mange tværgående spær i loftet.

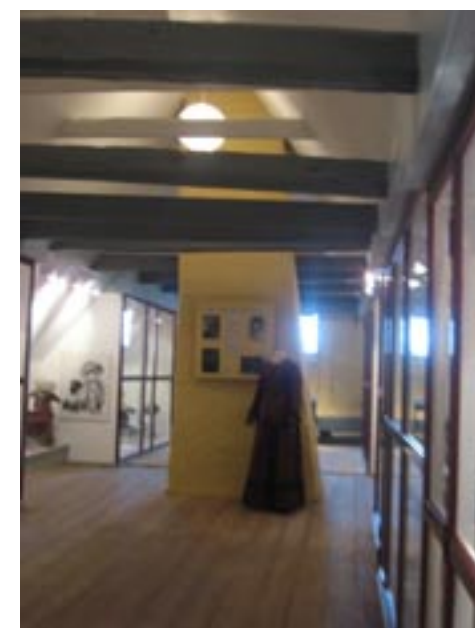
Endevæggen bærer husets autensitet og ælde, – det er en markant bindingsværksvæg, der indeholder spor af diverse kiler, huller ud til det frie og en mængde rigtig gammel træværk. Denne gamle væg med synlige spor af tidligere tider udgør en meget fin afslutning på bevægelsen op igennem huset, som kan udnyttes.

Kontrasten til autensiteten i endevæggen er dog absolut også til stede her, idet det er det mest restaurerede rum i huset med indbyggede montrér, glasvæv på væggene og en del af gulvet, der helt tydeligt er lagt for nylig.

PLAN 2. SAL



*Rum 9 har mange stærke arkitektoniske træk – skævheden, den markante længderetning, og en hel synlig gavflade. med bindingsværk. Men det er også det mest istandsatte rum med indbyggede montrér mv.*



# RUMLIG ANALYSE & PRINCIPPER FOR UDS STILLINGEN

Husets arkitektur og udstillingens fortællinger integreres

Følgende fire emner udgør hovedingredienserne i den analyse af udstillingsmulighederne i Henner Friisers hus, der ligger til grund for hoveddisponeringen:

1. De rumlige indtrykkene i Henner Friisers hus
  - de rumlige styrker og svagheder afvejes
2. Overvejelser vedr. både oplevelses-, og bevægelsesmæssige flow igennem udstillingen
3. De forskellige brugergruppers mangfoldige input
4. Museumsfaglige og formidlingsmæssige muligheder i genstande og fortællinger.

... og resultatet er:

De tre etagers markante forskelligheder danner fokus for følgende tematiske tre deling af huset:

Stuen: Fodfæstet/ og de konkrete fortællinger

- om stedet og de nære menneskelige historier: Ankomst/velkomst, husets udvikling, beboere, tidligere funktion, mad, drikke, lys, vand, brand, toilet

1. sal: Maven/det sanselige

– Middelfarts særlige historier: Masvinejægere, guldkronen, Hindsgalvdolk, Kongens fald, Boyes bande, den blå brudekjole – en form for "Hall of fame for Middelfart"

2. sal: Hjernen/det abstrakte

– byen og egens udvikling: Middelalderen, udskiftningen, 1800-tallet, 1900-tallet og op til idag/fremtidens Middelfart



Tidlig principskitse af hoveddisponeringen i Henner Friisers Hus

# RUMLIG/TEMATISK PRINCIP FOR UDSTILLINGEN

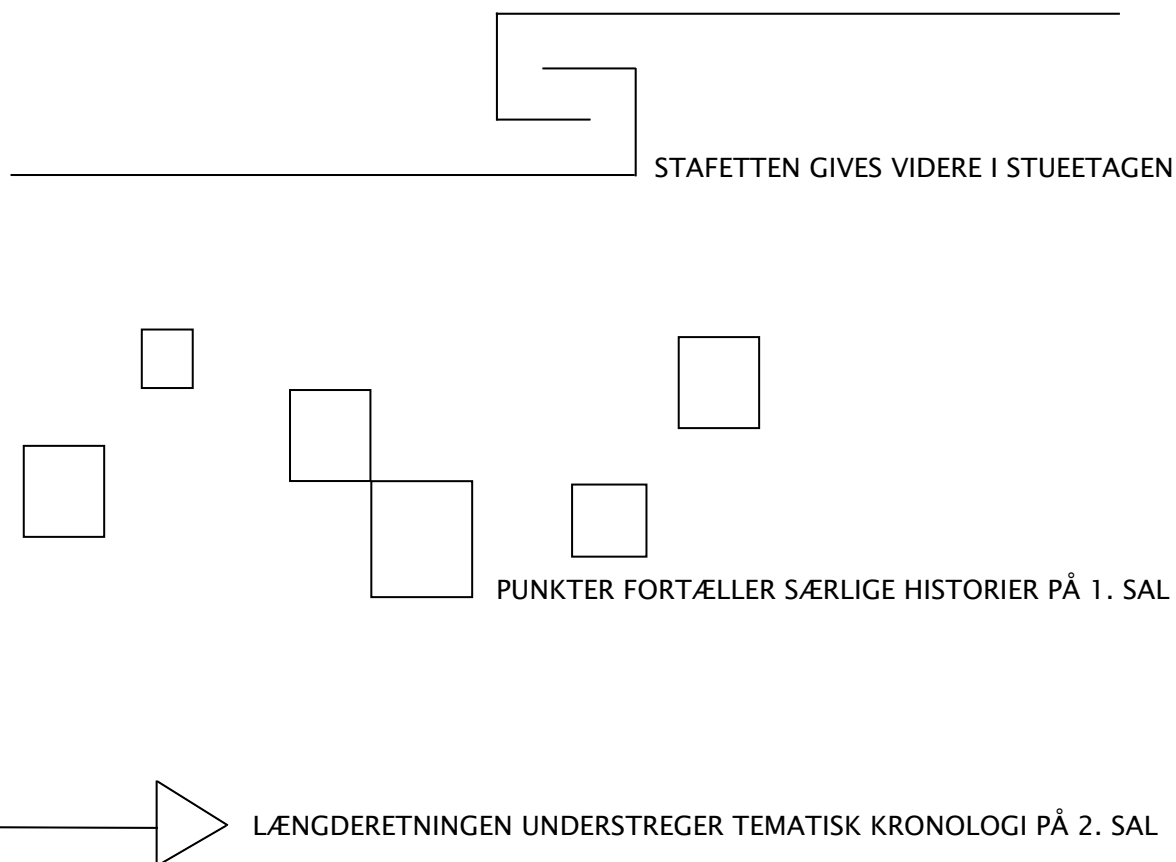
Husets arkitektur og udstillingens fortællinger integreres

For at understrege husets og udstillingens tredelte tematik, der knytter sig til de 3 etager og varierer oplevelsen igennem huset ud fra grundtemaerne fødder, mave, hoved (se side 26), gør følgende tre forskellige rumlige og fortællelemæssige principper sig gældende:

I stuen: Stafetten gives videre – det vil sige at de historier der fortælles i et rum linker til tematikken i det næste – uddybende forklaring følger (se side 29).

På 1. sal: Udstillingens fortællinger udgør lysende punkter i rummet med fokus på Middelfarts særlige historier.

På 2. sal: Længdeaksen i rummet understreger det tematiske fokus for formidling af byen og egnens kronologiske udvikling



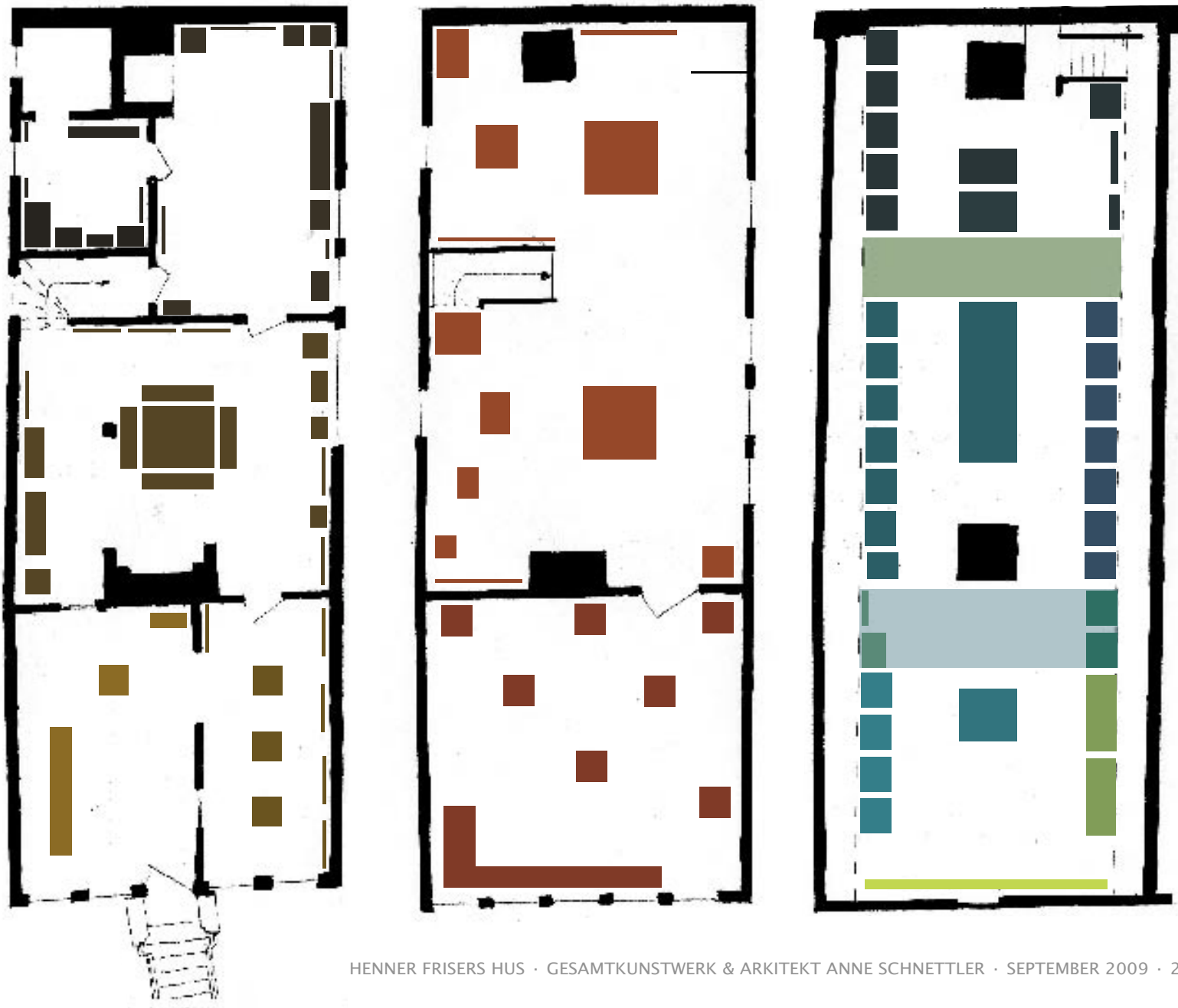
# RUM OG UdstILLING SMELTER SAMMEN • HELHED

## Fortællingerne i rummene

Et første skridt i arbejdet med fortællingernes helt konkrete placering i rummene er en diagrammatisk gennemgang af de ønskede historier og genstandene heri.

Hvert farvet punkt på planerne på denne side har således relation til de fortællinger, som efter forløbet med brugerdriven innovation, er blevet videreudviklet i samarbejdet mellem museet og udstillingsarkitekt i foråret 2009.

Punkterne på planerne over de tre etager angiver her signaturer for de ønskede fortællinger, snarere end en konkret fysisk størrelse af genstande, montrer og andre rumlige elementer. Samtidig er de en indikation af de ønskede funktioner, der dog langfra er målfaste.





# RUM OG Udstilling smelter sammen • STUEN

## Fortællingerne i rummene

Ankomst: Sagnfiguren Henner Friiser hilser velkommen, billet- og butiksdisk, orienteringssøjle viser hvad der findes hvor i huset/hvad huset byder på. Henner Friiser giver stafetten videre i rum 2, der i 3 punktnedslag udgør en tidsmæssig gennemgang af husets udvikling, beboere, status som museum. Relation til gaden vises også ved vinduet i dette rum.

Denne umiddelbare præsentation af huset og dets beboere leder videre i rum 3 til "skænkestuen", hvor man kan sidde og få en kop kaffe og der er fokus på fordums tiders rejsende og husets funktion som gæstgiveri med udkænkning og mad.

Maden og de nære basale ting, som forudsætning for livet linker videre til de næste rum, der fortæller om brand, lys og vand i rum 4, om "hvordan der lugtede" og sanitære forhold i rum 5. Endelig udgør selve toiletbesøget en slags udstilling i sig selv af, hvordan denne funktion i et hus har markeret sig forskelligt gennem tiderne.



*Henner Friisers hilser velkommen i rum 1 og giver en forklaring på navnet.*



*»Skænkestuen« – det samlende rum i midten findes i rum 3.*



*Basale ting som lys, vand og faren for brand udgør grundtemaerne i rum 4.*



# RUM OG Udstilling smelter sammen • 1. SAL

## Fortællingerne i rummene

På 1. sal er der fokus på de fortællinger, der gør byen til noget særligt. Man mødes af et større areal, hvor de mange fortællinger om marsvin- og marsvinejagten udfoldes både på traditionel vis og mere interaktivt med et bord, hvor de fysiske dele i et marsvin kan samles og evt. et computerspil om selve fangstens drama dyrkes og placeres i den inderste del af rummet under trappen op til 2. sal.

Rum 8 fortsætter i samme fortællestil med fokus på de særlige historier i byen.

Men hvor rum 7 i et større areal fokuserer på marsvinejagten fra forskellige vinkler, står montererne i rum 8 opstillet som søjler i rummet og fortæller de forskellige særlige historier om guld kronen, Hindsgavldolken, den blå brudekjole, mv.

Samtidig er der her plads til at sidde ned og med udikig til kirken få "hvisket" nogle af de særlige historier om byen ind i øret, hvis man ønsker det, via små gemte højtalere.

*Marsvin, marsvinejagt og marsvinelaug er iblandt Middelfarts helt særlige historier, der indeholder både drama og natur. Den vil være i fokus i hele rum 7 med leg, spil, og genstandsopstilling. Her er det laugskisten.*



*En anden særlig historie, der fortælles i salen, rum 8 handler om Guld kronen, der blev fundet under en udgravning.*



# RUM OG UDSSTILLING SMELTER SAMMEN · 2. SAL

## Fortællingerne i rummene

På anden sal er der fokus på byens udvikling fra renæssancen til idag langs den ene vægside, hvorimod fortællinger om egnen omkring Middelfart får plads langs den anden vægside.

I midten af rummet placeres modeller over by og land til forskellig tid. Hermed er det muligt fra første færd i rummet at orientere sig og få overblik over indholdet på denne etage – og derefter fordybe sig i de mange interessante historier om byens og egnens udvikling.

Rummet afsluttes for enden ved den fine bindingsværks gavlvæg med, at man kan hilse

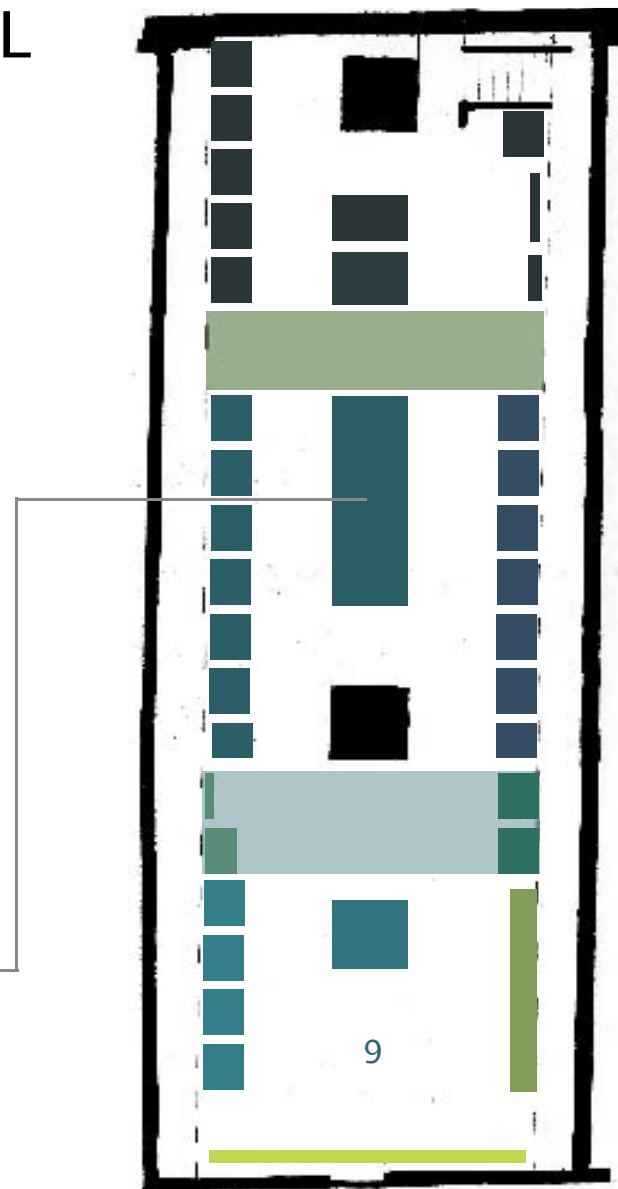
på Middelfarts beboere af idag i projekt "Middel i Middelfart" (grøn farve på planen) – en interaktiv fortælling, man selv komponerer og som i små 3-d filmklip indkredser gennemsnittet i Middelfart i idag.

Og således gennem Henner Friisers hus kan man på tilbagevejen gennem huset fordybe sig i noget af det væsentlige, som ikke fik nok opmærksomhed i første omgang, eller opdage nye fortællinger, som ikke blev fanget på vej op.

Denne dobbeltgennemgang i huset er meget væsentlig for formidling og oplevelsen, da der er mulighed for at få gentaget eller opdage mere på vej ned.



*Modellen af byen i 1801, der idag er centralt placeret på 1. sal, er med til at give overblik over udviklingen i byen og er placeret i »modelaksen« i midten af rummet på 2. sal.*





# FORMSPROG

## Intention og inspiration

“Henner Friiser hus skal kunne formidle historierne om Middelfart i et nutidigt formsprog”, står der i afsnittet om den grundlæggende intention med udstillingen (se side 16).

Det er en klar målsætning, der søger at forankre nutidens udtryk og funktion på en interessant måde i Henner Friisers hus. En måde, der fremfor at skygge for selve husets oprindelige kvaliteter, snarere søger at stimulerer os til at få øje netop på dem på en ny måde.

I glimt følger her i tekst og billeder, hvad der forstås ved et sådan formsprog og hvor der er inspiration at hente til hvilke virkemidler, der kan/ skal bruges for at opnå det:

... Henner Friisers hus må gerne fremstå på samme måde som hvis et juletræ er pyntet med sort pynt, og det dermed for en gang skyld er selve træet, der træder tydeligt frem.

... Røngtensyn – som går ind under huden på Henner Friisers hus og blotlægger historierne, så de “vælder” os i møde og stimulerer vores fantasi.

... Udstillingen skal gøre brug af et formsprog, der føjer sig ind i det gamle hus på en smuk, levendegørende og interessant måde.

*Inspiration i de store linier: Her fra Tate Modern, London, hvor sammensmeltningen af stedets funktion før og nu træder i karakter på en virkelig vellykket måde bl.a. v.h.a. et markant og interessant formsprog i de nye tiltag. Fornemmelsen af at være på stedet er meget stærk.*



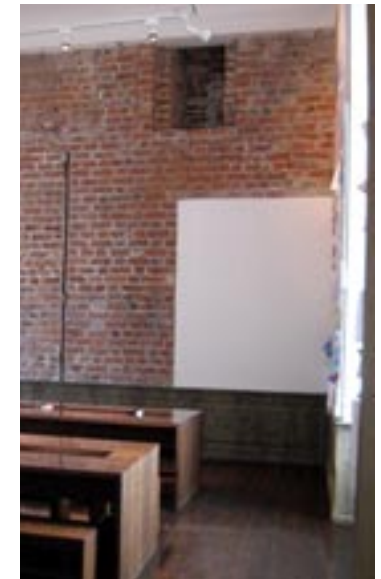


# FORMSPROG

## Inspiration

I det små ... her er nogle eksempler på, hvordan retvinklede former, lysætning og spillet mellem lys og skygge, intense farver – fx rød – og samspillet mellem børnetegninger fra idag og den oprindelige og ældste mur på Kronborg, kan tilføre/berige hinanden med noget særligt i samspillet mellem fortid, nutid og fremtid.

Det er strenge som disse, der skal findes frem og leges med i Henner Friisers hus, for at opnå en spænding mellem nutid og fortid, der stimulerer til at gå på opdagelse i udstillingen og ved hjælp af formsproget bidrage til at få stedet til at leve, så det træder i karakter på ny.



# FORMSPROG

## Inspiration

Blå neonrør i et gotisk klosterrum i Frankrig ...

En kæmpe transparent og glasagtig kube med indstøbte reliefmotiver i et svulstigt barokrum i Italien ...

Samspelet mellem et antik buehvælv og en nyfortolkning af lignende motiver i et vandbassin i Venedig for at give ankomsten til arkitektur-instituttet et specielt strejf ...

Ja, særlig brug af lys, materialer, stoflighed, kontraster, rytme, detaljering kan være det, der skal til for, at vore øjnes åbnes på en ny måde – også i Henner Friisers hus.

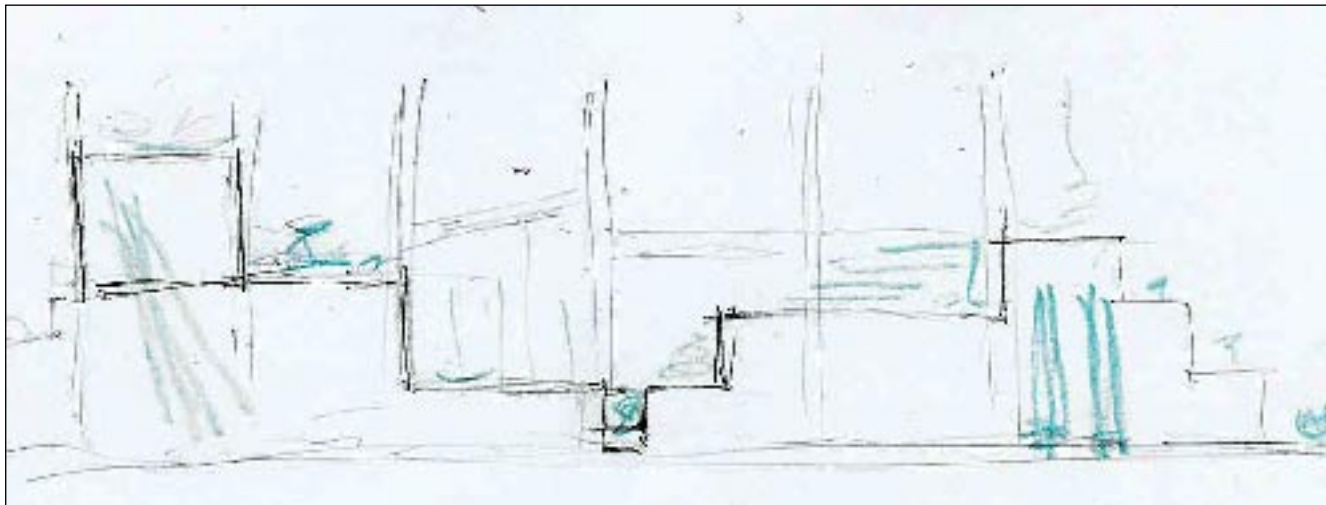


# BÆRENDE IDÉ

Med udgangspunkt i huset...

Et væsentigt element, der er gennemgående for hele huset er bindingsværket – de bærende synlige trækonstruktioner i facade, vægge og loft.

Grundidéen i den nye udstillings formsprog er at benytte rytmen og proportionerne i bindingsværket, som udgangspunkt for udformning af udstillingselementerne i et kantet, varieret og flexibelt byggeklods system. De nye elementer skal have et nutidigt udtryk i deres form, materialebehandling og samlingsdetaljer. Men i det overordnede udtryk integreres husets grundlæggende rytme og proportioner efter behov i den konkrete opbygning af udstillingens elementer.



# ET BYGGEKLODS SYSTEM • PRINCIP

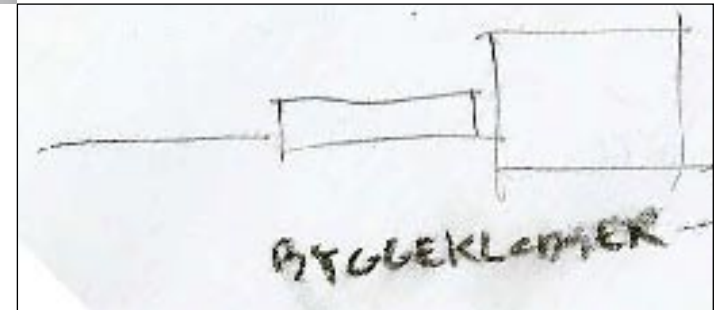
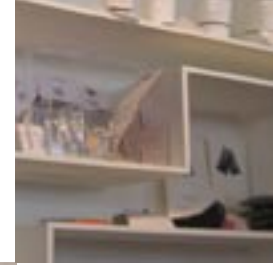
Behovet for et system, der kan favne historierne i rummene på en egnet måde

- Linier
- Skiver
- Massiver, der udgraves og moduleres efter behov

Disse tre formmæssige grundelementer benyttes efter behov i udstillingsopbygningen.

Ideen er at udforme et enkelt system, der varieres på stedet efter den givne formidlingssituation i en egnet komposition og sammenstillingen af linier, skiver og massiver, der indfører sig smukt i huset netop her.

Intentionen er ved hjælp af disse elementer at opbygge et fleksibelt system, der indeholder tilpas mange variationsmuligheder og samtidig "svinger" med på husets eksisterende proportioner, forløb og rytme ved at tage udgangspunkt i husets synlige konstruktion i bindingsværket og loftsbjælker i det pågældende rum.





# ET BYGGEKLODS SYSTEM • RETNINGSLINIER

Byggeklodsernes størrelse i forhold til det udstillede materiales sammenstilling og fortælling

Nogle generelle retningslinier for brug af linier, skiver og massivernes proportioner i forhold til det udstillede materiale, mål og karakter, skal udvikles i en konkretisering af formsproget. Retningslinierne skal fungere som en konkret hjælp til museets videre arbejde med opbygning af montere, podier, sokler og andet udstillingsinventar og vil blive samlet i en manual, som i øjeblikket er under udarbejdelse. Byggeklods systemet skal udformes, så det tager hensyn til forhold som disse:

- er der tale om en enkeltstående genstand eller genstandsgruppe?
- hvordan kan illustrationer integreres?
- hvordan indgår delopbygningen i helheden indenfor tema og i det pågældende rum?

Et væsentlig grundprincip

Den konkrete brug af henholdsvis linier, skiver og massiver er nøje bestemt af placeringen i rummet efter følgende princip:

Jo tættere på rummets vægge udstillingselementet er placeret jo mindre massivt bliver det. Eller sagt på en anden måde – for at tydeliggøre bindingsværket på væggene, består udstillingselementernes dele fortrinsvis af linier, når det er placeret langs væggene. Jo længere ud i rummet det er placeret jo mere »fritaget« fra formsproget i de lette linier og dermed mere massive bliver det.

For at undgå et for kompakt udtryk ind mod centerlinierne af rummene er det vigtigt ikke at opfatte de fritstående elementer udelukkende som helt massive, men snarere massiver, der også er fjernet noget fra, så det ikke virker for tungt.

Brugen af skiver gør sig især gældende i massivernes møde med gulvet – igen for ikke at virke for kompakt.



# UDVIKLING AF BYGGEKLODS SYSTEM • EKSEMPEL STUEN

Fra råskitse til manual

I rum 2 fortælles husets historie i 3 forskellige punktnedslag, der henviser til tre interessante tidspunkter, hvor der findes materiale – 1600-tallet, 1801 og 1928.

For at understrege den kronologiske 3-delning i rummet opbygges tre massiver i centerlinien i rummet, så de holder sig fri af væggene. Massiverne “skæres til”, så der bliver plads til



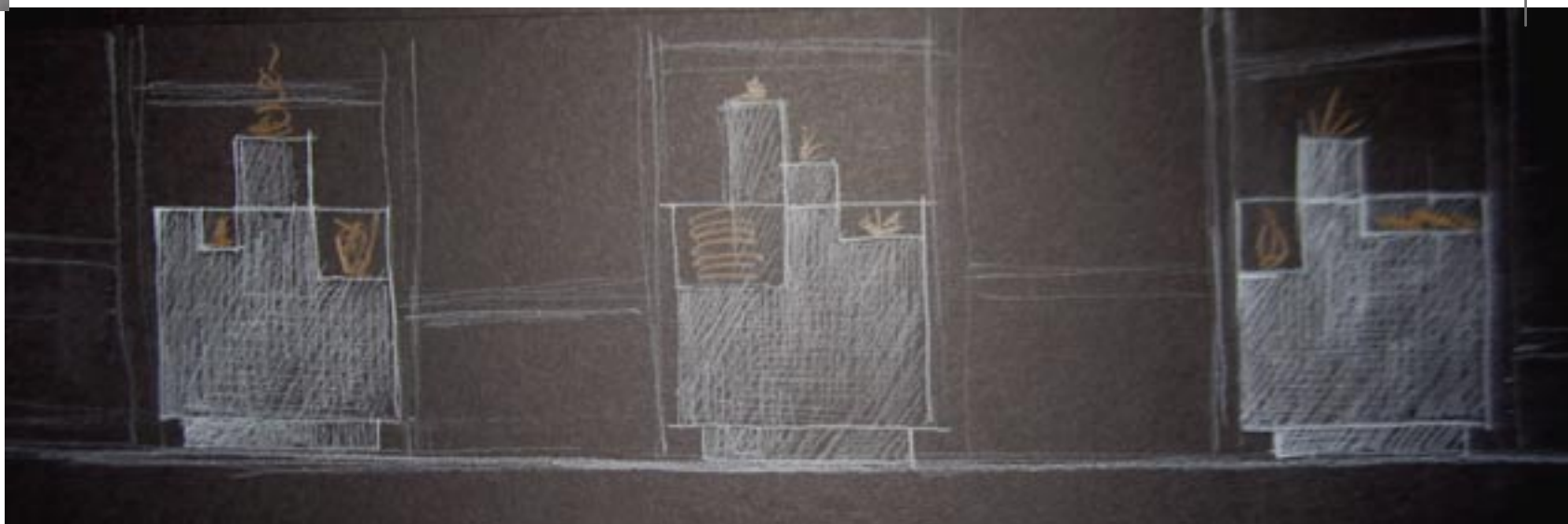
eventuelle glasmontre i dem og der er mulighed for at udvide med “knopskud” i højden efter behov.

Selve massivet hviler på en skive, der løfter det fri af rummets gulv, idet både proportionerne og placering følger bindingsværkets rytme i det omfang det er muligt.

Disse tre udstillingselementer ender med at blive konkret optegnede eksempler på inventar i udstillingsmanualen.



*Skitse af sidebillede i rum 2 af de tre massive udstillingselementer, der følger den kronologiske 3 delte fortælling.*



# UDVIKLING AF BYGGEKLODS SYSTEM • EKSEMPEL 1. SAL

## Fra råskitse til manual

“Salen” i rum 8 er et ganske særligt sted i Henner Friisers Hus. Her bliver Middelfarts særlige historier formidlet i en rumlig opbygning, hvor slanke, høje, transparente montrer hver især fikserer fortællingerne om guldkronen, Boyes bande, den blå brud osv.

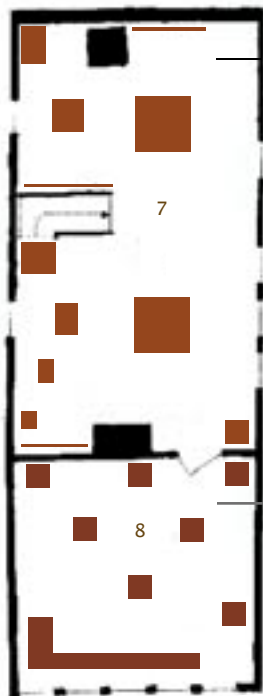
For at ramme den fine stemning i dette smukke rum, vil placeringen og



udformningen af montrer være så minimalt og elegant som muligt og bestå af linier og skiver, der er nøje tilpasset de enkelte genstande.

Montrerne er proportioneret og placeret så de følger bindingsværkets rytme i rummet bedst muligt i det omfang, det er muligt.

Retningslinier for udformning af montrerne i rum 8 vil blive konkretiseret i optegnede eksempler på inventar i udstillingsmanualen.



*Skitse af sidebillede i rum 8 med høje, slanke montrer, der står som lysende søjler og folder deres særlige historier om Middelfart ud i dette særlige rum.*



# UDVIKLING AF BYGGEKLODS SYSTEM • EKSEMPEL 2. SAL

## Fra råskitse til manual

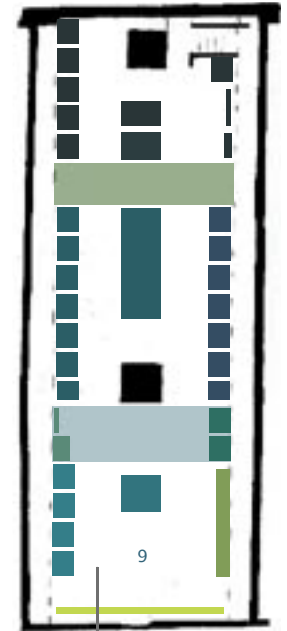
På 2. sal handler det om by og egn, fortalt i en kronologisk rækkefølge, der understreges af den dominerende længdeakse i rummet.

Langs vægsideerne er opbygget lette podier, der skifter efter de konkrete fortællinger og tilsammen udgør en let og meget varieret linieføring på langs i rummet.

Podierne er igen proportioneret og placeret så de

følger bindingsværket og de tværgående bjælker i loftet rytme i rummet bedst muligt i det omfang, det er muligt.

Retningslinier for udformning af podier langs væggen i rum 9 vil blive konkretiseret i optegnede eksempler på inventar i udstillingsmanualen.



*Skitse af sidebillede i rum 9, der domineres af et rigt varieret "liniepodium" langs væggen, der søger at integrere rummet og genstandene bedst muligt og samtidig tilføjer en mangfoldighed i udtrykket.*





# GRAFIK

Grafikken skal viderebearbejdes, men vigtige rumlige principper for dette er:

Plancher skal så vidt muligt undgås og teksten snarere integreres direkte på væggene (hvilket især gælder rummenes tema og hovedteksterne), eller i særlige "skuffer" man kan hive ud, når man selv går på opdagelse og ønsker at blive klogere.

Denne markante måde at "skjule" teksterne på er dels en erkendelse af, at tekstplancher ikke altid fungerer efter hensigten i udstillingsammenhæng – ikke mindst i fredede bygninger som Henner Friisers hus.

Samtidigt er det et udtryk for ønsket om at værne om rummenes vægoverflader. Ved at integrere udstillingens oplysninger direkte her, understreger man rummets stoflighed i et direkte samspil mellem hus og den formidlende tekst.

Selve skiltningen ude på gaden skal overvejes nøje, da den bl.a. er blevet kraftigt efterlyst af brugerne – man kan simpelthen ikke se, at det er et spændende museum, der gemmer sig bag facaden. Samtidig skal annonceringen på gadeplan stadig tage højde for diskretion på en velegnet måde og ikke "voldtage" huset i sin skiltning.

Der skal i grafikken arbejdes indgående med:

... Tekst/formidlingsniveauer, der nøje overvejer ønsket om korte tekster fra brugerne og udformes i et nutidig skriftsnit, der passer smukt ind i husets arkitektur og samtidigt har relation til nutiden

... Tekster man selv vælger til og hiver ud af byggeklods elementerne – og dermed stimulerer til selv at gå på opdagelse

... Snarere korte hoved/orienterende tekster direkte på væggene end plancher

... Udforme en markant, men smuk og meningsfuld skiltning, der markerer huset og stedets funktion på en værdig måde i bybilledet

*Idé: At skrive med lys på vægfladerne er en diskret måde, der levner plads til huset stoflighed og materialer.  
Her fra Kronborg*

*At skilte på facaden af en fredet bygning er en meget delikat sag. På Davids Samling i København har man med held valgt et nedtonet og diskret udtryk, der passer fint her.*



# FARVER

Farvetonen skal afstemmes i det enkelte rum, men variere etage for etage

Det er især paletten af mørke, støvede farver (i nogenlunde de nuancer, der er angivet nedenfor), der skal tages i brug på den enkelte etage.

Farvesætningen i rummene og de nye udstillingselementer skal bruges som en fælles markør af hvilken etage og dermed udstillingsafnit man er i – der kan også gå igen i det grafiske materiale.

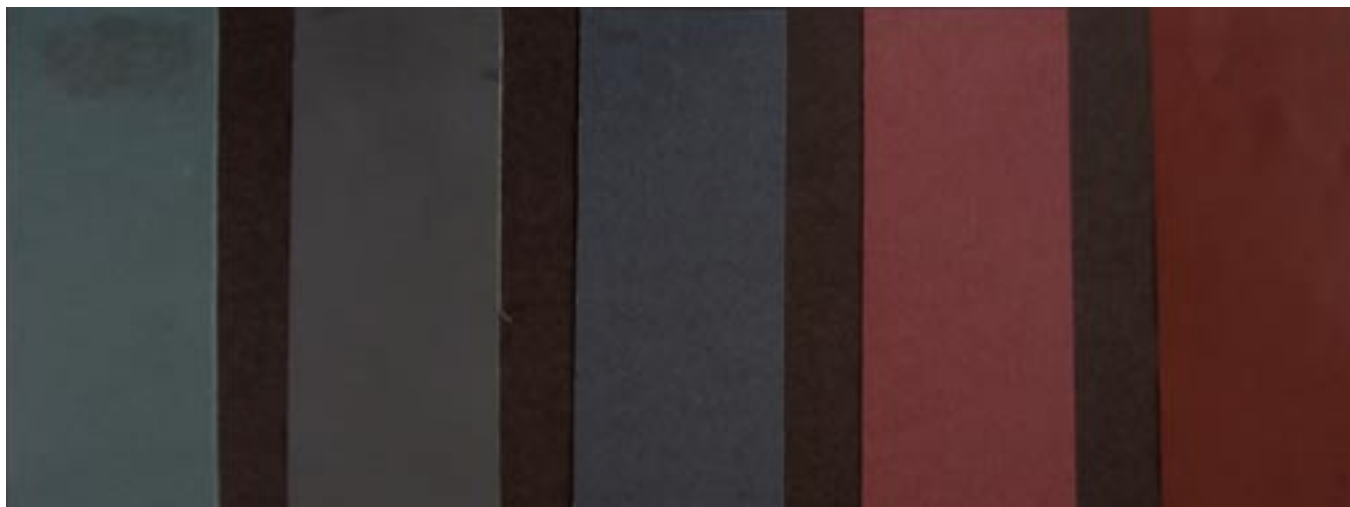
Da farvesammensætningen i de enkelte rum er meget forskelligartet nu, er en grundlæggende farveanalyse og stillingtagen til rummenes farveholdning grundlaget for den farvepalet, der endelig vælges som udgangspunkt for farvesætningen af udstillingselementerne.

En bærende farveidé for hver etage kunne tage udgangspunkt i:

Stuen: Støvet mørke brun/rød i stueetagen – farven kan her være med til at understrege jord, hjerte og det mørke, tætte og nære i starten af huset. Samtidig vil denne nuance fungere fint med udsmykning i især rum 1.

1. sal: Blålig grå går igen her, da den vil harmonere smukt med decorationen og tonen i det fine rum 8 og samtidigt give plads til, at en smuk lyssætning omkring de særlige historier kan få dem til at funkke hver især.

Støvet grøn/blå/grå på anden sal for at referere til byens og det omkringliggende vand og land.



# MATERIALER

## Et vigtigt møde mellem hus og udstilling

Som kontrast til træværket i bindingsværket ælde og detaljerede åreføring – selvom det er malet over fornemmer man virkelig at der er tale om gammelt træ, når man kommer tæt på – skal udstillingselementerne opbygges af MDF, så et glat og jævnt materiale, der er enkelt at viderebearbejde i forhold til linier, skiver, og massiver gør sig gældende.

MDF vælges også for at give plads til at genstandenes detaljerigdom kommer i fokus.

For at understrege et delikat udtryk, der kan matche husets og genstandenes mangfoldige dekorationer og detaljer, anvendes blankhed og mathed i de malede overflader på MDF elementerne – hvorved et særligt spil i detaljen alligevel opnås i det små og når man er helt tæt på.



# LYS

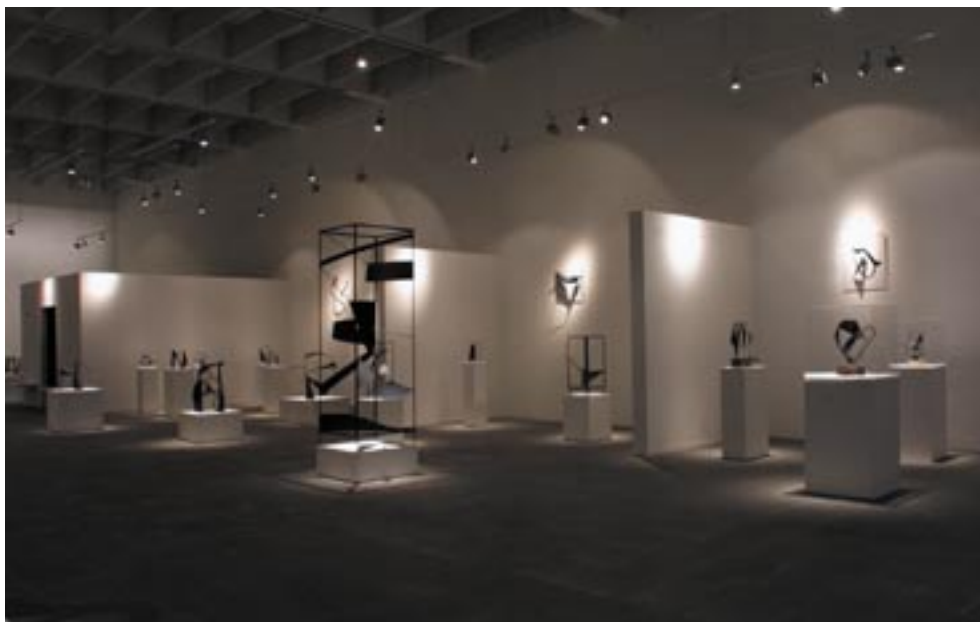
Lyset afstemmes i det enkelte rum, men variere etage for etage

I stueetagen er der spotbelysning skråt fra oven til at fokusere de mange udstillingsopbygninger langs væggene. I centrum af rummene og især i "skænkestue" skal der være en rar, glødende og hjemlig belysning.

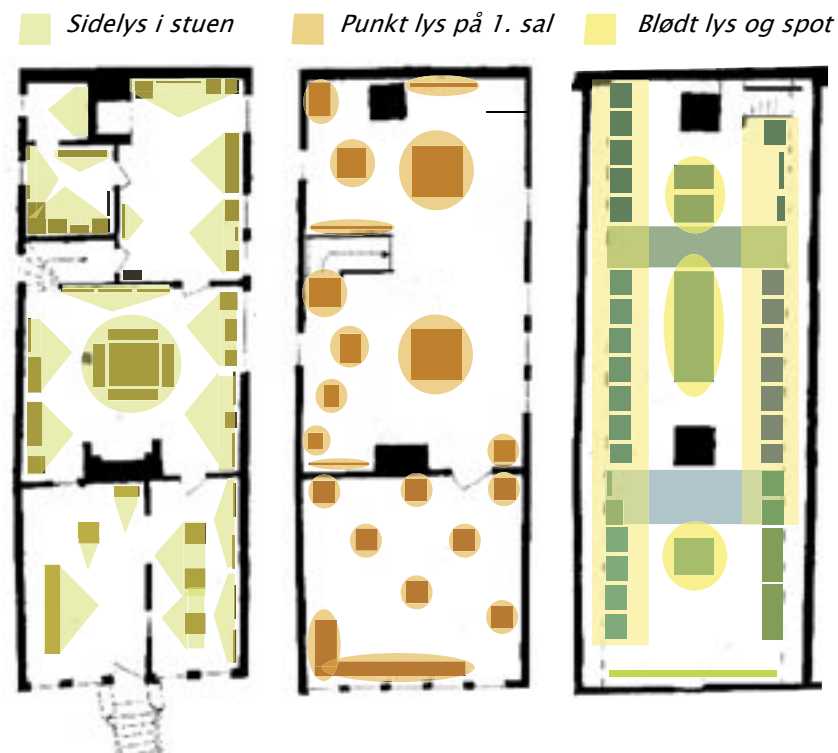
På 1. sal understreges de særlige historier, der er i fokus her, med spotbelysning direkte oppefra, så fortællingerne står som lysende enkeltstående elementer i rummene og hiver i publikum.

På 2. sal vil en diffus oplysning af væggenes lineieopbyggede elementer give et roligt grundlys, som modsvares af modellernes spotlys, der er med til at understrege overblik og dybde i rummets fortællinger.

Det skal undersøges om ophængning af genstande i kippen belyst nedefra med særlige spot og et deraf følgende skyggespil på de skrå vægflader i toppen af bygningen, vil være mulig.



*Lyset er et vigtigt middel til at styre gæsternes opmærksomhed. Her er det punktbelysning fra Statens Museum for Kunst om Robert Jacobsens tidlige skulpturer*





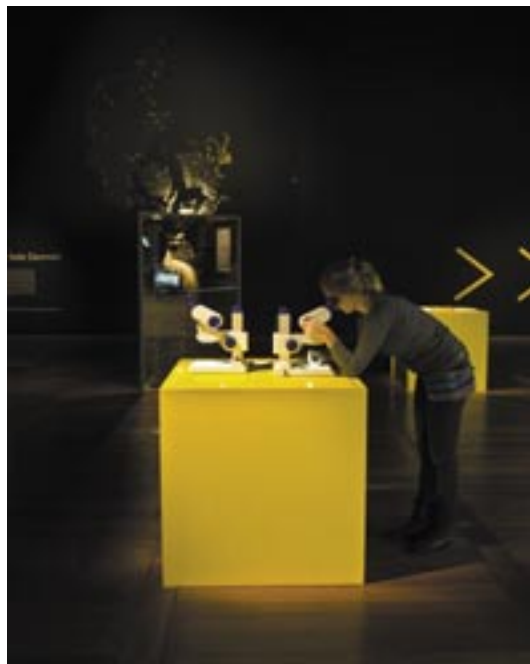
# AV OG INTERAKTIVITET · ET “MUST” I ET NUTIDIGT MUSEUM

## Muligheder og idéer

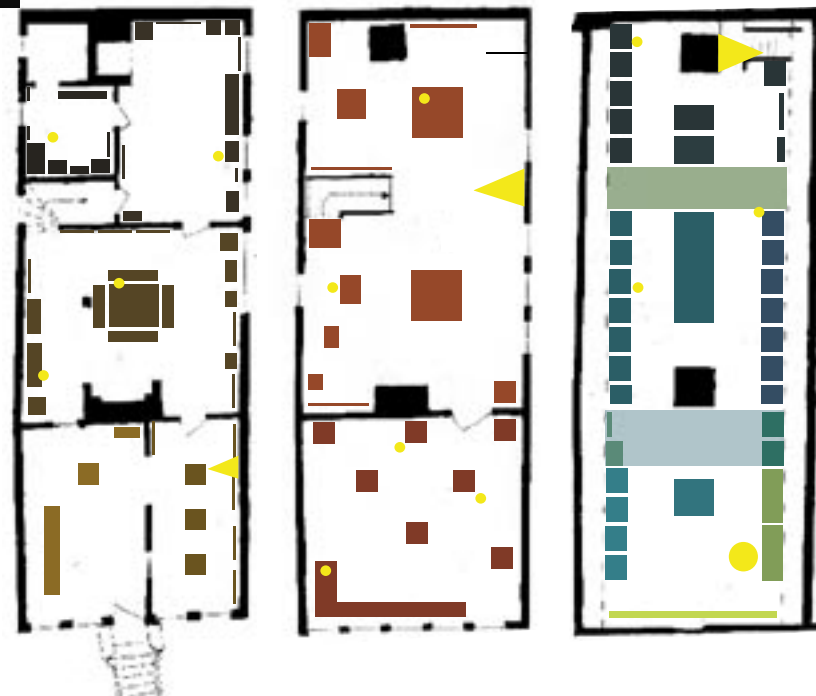
AV elementer dukker op undervejs og er med til at levendegøre historierne. Som en hvisken i øret eller en lille skærm som her på Aros Musikvideo udstilling i 2008, hvor en tidslinie af bitte små skærme på det helt nære fysiske plan, var med til at redegøre for musikvideoens historie.



Interaktive stationer dukker op undervejs og er især i fokus i rum 7 omkring marsvinene, hvor bl.a. et samlesæt af dyret vil tilfredsstille pillefingre og rum 9 med installationen “Middel i Middelfart”. Foto nedenfor viser en interaktiv station på udstillingen “Din for evigt – fortiden på værksted”, Nationalmuseet 2008.



■ AV og interaktive elementer er dels med til at byde velkommen på hver etage og tilfredsstille brugernes ønsker i den retning.



# SPOR • HJÆLP TIL SÆRLIGE FOKUS I UDSTILLINGEN

En hjælpende hånd ...

Når man ankommer til Henner Friisers hus vil en række spor igennem udstillingen være mulige at følge fra ankomstrummet og igennem huset. Dette for at hjælpe den konkrete formidling og oplevelse af stedet til dem, der ønsker at gå efter noget særligt. Særligt udlagte spor kunne være:

- Person historier
- Børnespor
- Henner Friisers spøgelses spor
- Husets spor på de forskellige etager
- Lydspor
- Interaktivitets spor – fx i form af børnevenlige elementer, der må pilles ved
- Spor der henviser til de andre afdelinger af museet



# PROJEKT “ÅBENT HUS” · PROJEKTDATA

Rapporten er et resultat af ...

Denne rapport er udarbejdet af konsulentvirksomheden Gesamtkunstwerk, udstillingsarkitekt Anne Schnettler og Middelfart Museum som en del af projektet “Åbent hus”, der er støttet af Kulturarvsstyrelsen.

Projektet har anvendt brugerinddragelse til at udvikle en ny udstilling om Middelfart bys historie i museets renæssancehus – Henner Friisers Hus.

Udover denne rapport er der udviklet særskilte manualer om anvendelse af brugerinddragelse og projektets udstillingsdesign, som museet kan anvende i det fremtidige arbejde med at realisere udstillingskonceptet.

## Samarbejdspartnere

Innovationsvirksomheden Gesamtkunstwerk.dk  
v. Tine Nygaard & Kirsten Bertelsen

Anne Schnettler · rumlig formidler & arkitekt  
T: 2230 1593  
@: a@schnettler.dk  
www.schnettler.dk

Middelfart Museum  
Algade 8  
5500 Middelfart  
T: 6441 4741  
@: mn@middelfart-museum.dk