FÆSTNINGSCENTER FREDERICIA

Oprindelse:
Fredericia blev grundlagt i 1650 af Frederik III. Byen blev grundlagt som fæstningsby for at sikre Jylland fra invasion. En lektie tidligere krige havde påvist var nødvendigt.

Fæstnings Historie:
Fæstningsværket omkring byen var ikke bygget færdig, da Karl-Gustav krigen begyndte i 1657. Byen blev belejret d. 23. august. Efter at have luret, at fæstningen var ufærdig, besluttede Svenskerne at storme d. 24. oktober. Angrebet begyndte mod byens tre porte mens det Svenske Rytteri red rundt om fæstningen, hvor volden stadig var ufærdig og trængte ind langs stranden og gik til angreb på de danske soldater, som blev presset fra portene og bag om dem.
Svenskerne indtog byen og går senere over isen. I panik underskriver kong Frederik III Roskildefreden, hvori Danmark afstår Skåne, Halland og Blekinge.

Da treårskrigen brød ud i 1848 skulle Fredericia igen blive midtpunkt for Danmarkshistorien. I sommeren 1849 var Fredericia omringet af Slesvig-holstenske oprørere, som forskansede sig i stillinger og bombarderede byen.

I Fredericia planlagde man et udfald. Dette krævede forstærkninger, som blev transporteret via søs ind til byen. Tropperne blev transporterede til Fredericia via små både. I nattens mørke stod 19.000 danske soldater i Fredericias gader klar til at angribe Slesvig-holstenernes 14.000 mand. Efter mange timers hårde kampe stod udfaldet klart ved solopgang. Danskerne havde vundet en kæmpe sejr. Til minde om sejren i 1849 blev statuen Den Tapre Landsoldat rejst i Fredericia.

Fredericia Fæstningscenter
Der har længe været forhandling internt i Fredericia omkring finansieringen af et nyt museum. De nuværende faciliteter er gamle, og ikke længere i stand til at kunne dække behovet. Derudover vil det være en enorm gevinst for byen i form af kulturformidling og turisme. Fredericia Fæstningscenter skal tænkes som det nye formidlingshus og som vil fokuserer på det unikke ved Fredericias historie. Byens historie er relevant og oppe i tiden og dermed også aktuel for borgere såvel som turister. Ved at etablerer et nyt Fæstningscenter i Fredericia, investerer man i kultur, historie og Danmarkshistoriens bevarelse.

CASE 1: FORMIDLING AF FREDERICIA KRIGSHISTORIE

BESKRIVELSE

Fredericia vold og by har været vidne til to store og afgørende slag med indflydelse på Danmarkshistorien. Begge slag foregik med volden i centrum, og det gør at selve slaghandlingen kan være svær at overskue. Museerne i Fredericia ønsker, at det nye Fæstningscenter skal kunne formidle og visualisere krigshistorien på en lettilgængelig, overskuelig og imponerende måde. Løsningen kan omfatte enten det ene eller begge slag i Fredericias krigshistorie. Det kan også overvejes om, hvorvidt de besøgende skal blive en inddraget del i oplevelsen, eller om det kun skal overværes.

Hvordan kan digitale virkemidler være med til at formidle og visualisere Fredericias krigshistorie? Hvordan skal det inddrages i det nye fæstningscenter? Kan det evt. gøres til et spil for de besøgende?

PROBLEMFORMULERING

Hvordan formidles Fredericias krigshistorie vha. digitale teknologier?

TEKNOLOGISKE MULIGHEDER

Augmented Reality, Virtual Reality, Projection Augmented Reality Model, 3D og 2D animation, lysprojektion, web, video, app-udvikling, interaktive touch display

CASE 2:
NYT HJEMMESIDE KONCEPT TIL NYT MUSEUM

BESKRIVELSE

Fæstningscenterets nye hjemmeside skal indeholde alt, hvad et statsanerkendt museum skal have iflg. museumslovens fem søjler: indsamling, registrering, bevaring, formidling og forskning. Hjemmesiden skal fungere i henhold til de fem søjler, men samtidig være identitetsskabende i form af brand og informationsgivende udadtil.
Casen løses med et konceptdesign til en ny hjemmeside, som svarer på følgende spørgsmål:

- Hvordan kan hjemmesiden optimere den daglige drift?
- Hvordan kan hjemmesiden hjælpe besøgende igennem deres tur i Fæstningscenteret
- Hvordan kommunikerer og drager hjemmesiden besøgende til Fæstningscenteret?
- Hvordan skal hjemmesiden se ud? Her ønskes forslag til branddesign, logo, farvetemaer, samt design til den fysiske og digitale branding af museet.
- Ville det være en fordel at integrere hjemmesiden med en app-løsning?

Løsningen skal inkludere de fem søjler fra museumsloven og omfatte medarbejdernes administrative opgaver som en medarbejderportal og være et ansigt udadtil for Fæstningscenteret.

PROBLEMFORMULERING

Hvordan vil et nyt konceptdesign til Fæstningscenterets nye hjemmeside se ud?

TEKNOLOGISKE MULIGHEDER

Hjemmesidedesign, CMS, frontend, backend database

CASE 3: KOBBERSTIKKET STORMEN PÅ FREDERIKSODDE

BESKRIVELSE

Det berømte og imponerende kobberstik Stormen på Frederiksodde 1657 (storm, andet ord for slag), er lavet af Erik Dahlbergh, som var vidne til slaget. Den Svenske hær belejrede det nybyggede voldanlæg og tog fæstningen med storm på volden. Kobberstikket viser det totale perspektiv af stormen på Frederiksodde (senere omdøbt til Fredericia). Det nye Fæstningscenter ønsker at gøre kobberstikket til et centralt element i udstillingen, som vil blive fremvist i kæmpe størrelse, så de mange fantastiske detaljer i billedet kan komme til udtryk, og de besøgende kan tage sig tid til at udforske billedets mange detaljer. Kobberstikket vil formentlig blive printet som et kæmpe lærred og få en prominent plads i udstillingen.

Det ønskes af museet at udforske, hvordan man kan åbne kobberstikket op digitalt, så historieformidlingen af stormen understøttes af visuelle virkemidler.

Det er vigtigt at være bevidst om, hvordan digitale virkemidler understøtter det fysiske billede og ikke dominerer.

PROBLEMFORMULERING

Hvordan bringes kobberstikket Stormen på Frederiksodde til live digitalt?

TEKNOLOGISKE MULIGHEDER

Lysprojektion, animation, 3D, 2D, lydsystem, AR, VR, MR, XR, interaktive touch display

CASE 4:
FREDERICIA VOLD GØRES LEVENDE

BESKRIVELSE

Voldanlægget i Fredericia er et enormt menneskeskabt forsvarsværk, som blev bygget i midt 1600-tallet. Volden er også Nordeuropas bedst bevarede voldanlæg og en af de største byparker i Danmark.

Det nye Fæstningscenter vil vise og fortælle historien om voldanlægget med et ønske om at gøre den levende på en fantasifuld måde. Selve voldanlægget er fredet som et fortidsminde, så der kan ikke ændres eller tilføjes noget til selve volden. Muligheden ligger i det digitale, hvor tilgangen til, hvilke rammer dette skal løses med, er åbne.

Museets ønske om at gøre Fredericia Vold levende kan udmøntes ved at formidle og visualisere digitalt, eller alternativt udvikle det sådan, at de besøgende kan tage oplevelsen med hjem et minde/souvenir.

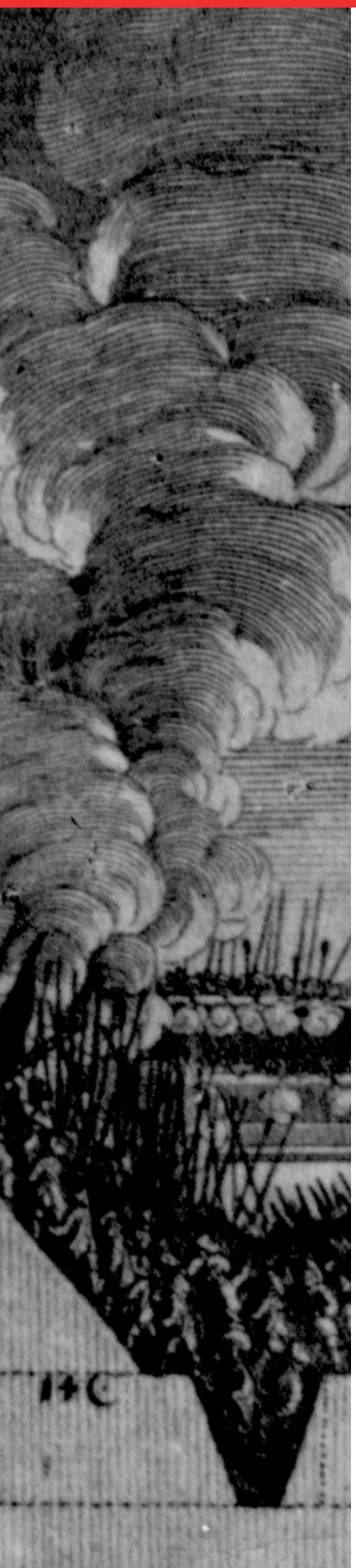
PROBLEMFORMULERING

Hvordan gøres Fredericia Vold levende i nyt formidlingscenter og ville det være muligt for besøgende at tage oplevelsen med hjem?

TEKNOLOGISKE MULIGHEDER

3D, 2D, animation, VR, AR, MR, XR, lysprojektion, app-udvikling, web, video

CASE 5:
BYGGERIET AF VOLDANLÆGGET



BESKRIVELSE

Det nye Fæstningscenter ønsker at oplyse besøgende om voldanlæggets størrelse og kæmpe bygningsomfang.

At bygge en vold omkring en by er en enorm mandeopgave, som kræver tusindvis af mennesker. I 1600-tallet fandtes der ikke gravkøer eller lastvogne. Alt arbejde måtte udføres med skovl og trillebør. På den måde er volden bygget med 1.000.000 kubikmeter jord. Det tog 7 år i sommerhalvåret at bygge og omkring 3000 mennesker arbejde på den. Det er et af Danmarkshistoriens dyreste konstruktioner. Det er en ubegribelig størrelse, som de færreste kender til. Hvordan formidles dette?

Formidlingen kan tænkes som en særlig fysisk aktiv og involverende oplevelse for besøgende, hvor de på egen krop får lov til at opleve, hvad det vil sige at bygge en vold.

Museet ønsker en oplevelse, der engagerer de besøgende, og formidler historien på en aktiv måde.

I opgaveløsningen skal I være særligt opmærksomme på, at oplevelsen ikke må svine i Fæstningscenteret, hvis løsningen f.eks. involverer jord.

PROBLEMFORMULERING

Hvordan visualiseres og formidles byggeriet af voldanlægget?

TEKNOLOGISKE MULIGHEDER

Fysiske installationer med digital respons, 3D eller 2D visualisering, auditiv eller visuelle virkemidler

CASE 6: SANSEOPLEVELSE AF SLAGET VED FREDERICIA 1849

BESKRIVELSE

Det nye Fæstningscenter ønsker at besøgende får sanserne aktiveret. Men hvordan fortælles historien om at være soldat på vej ud i kamp - og hvordan får besøgende en sanseoplevelse, der inkluderer visuelle og auditive virkemidler i samspil med et rummæssigt og historiemæssigt omfang.

Forestil dig, at du er en Dansk soldat sendt som forstærkning, sejlet over Lillebælt og ind i Fredericia. Slaget skal til at begynde, det er midt om natten, og der er stadig to timer til, solen står op. Alle er stille for ikke at gøre fjenden opmærksom på det danske overraskelsesangreb fra Fredericia, som skal bryde belejringen. Soldaterne marcherer ud af en hemmelig port, kun 3 mand kan komme ud af gangen, og så snart de danske soldater begynder at strømme ud på den anden side, bliver fjenden klar over angrebet og pludselig bryder helvedet løs. Kanonild regner ned på danskerne, og dine kammerater falder omkring dig.

Det er vigtigt for opgaveløsningen at klarlægge, hvilke virkemidler der skal bruges, hvilke teknologier der anvendes, og hvordan opsætningen skal indrettes. Løsningen kan enten tænkes i et krydsfelt mellem visuel og auditiv i et fysisk rum eller i et digitalt univers. Det vigtigste er, at oplevelsen ikke skal være ekskluderende men tillade, at de besøgende oplever det sammen.

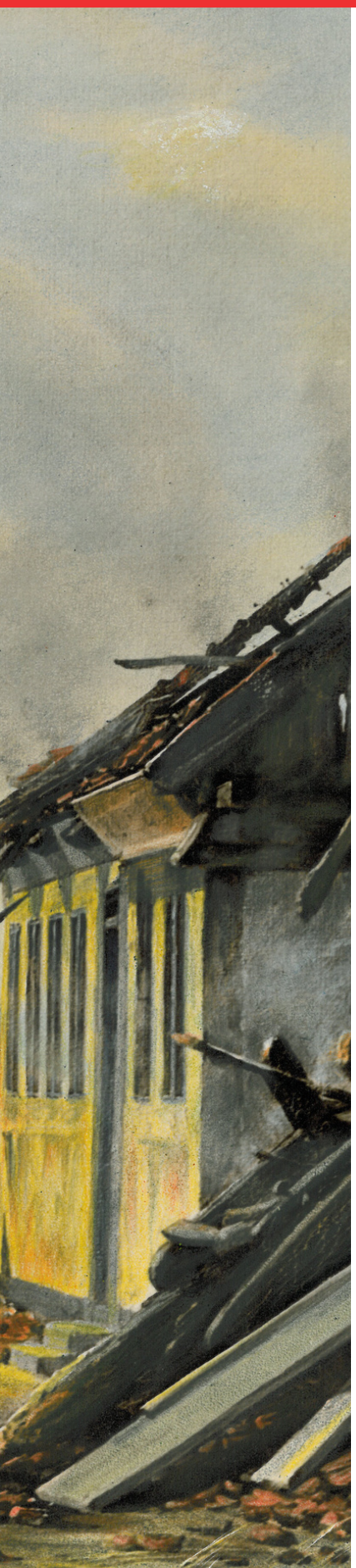
PROBLEMFORMULERING

Hvordan formidles en sanseoplevelse af slaget ved Fredericia 1849?

TEKNOLOGISKE MULIGHEDER

Lydsystem, animation, video, lysprojektion m. 3D light projection mapping, VR, AR, MR, XR, lugte

CASE 7: SANSEOPLEVELSE AF FREDERICIA BOMBARDEMENT



BESKRIVELSE

Det nye Fæstningscenter ønsker, at besøgende får sanserne aktiveret, når de skal lære om historien.

Endnu en sanseoplevelse, som besøgende kan opleve, er belejring og bombardement af Fredericia i 1849. Byen var evakueret for civile og kun få blev tilbage. Slesvig-holstenerne belejrede og bombarderet byen i 1849 med over 3500 kugler og granater, og cirka 260 huse blev ødelagt. Det har været en utrolig frygtelig oplevelse at ligge inde i byen under bombardementet med uvisheden om, hvorvidt kanonerne ville ramme dig næste gang.

Temaet er en sanseoplevelse, hvor besøgende oplever bombardementets rædsler og står med usikkerheden, om man selv er i sikkerhed fra fjendens kanoner.

Det er vigtigt for opgaveløsningen at klarlægge, hvilke virkemidler der skal bruges, hvilke teknologier der anvendes, og hvordan opsætningen skal indrettes. Løsningen kan enten tænkes i et krydsfelt mellem visuel og auditiv i et fysisk rum med bulder og brag, eller full immersion i et digitalt univers. Det vigtigste er, at oplevelsen ikke skal være ekskluderende men tillade de besøgende at opleve det sammen.

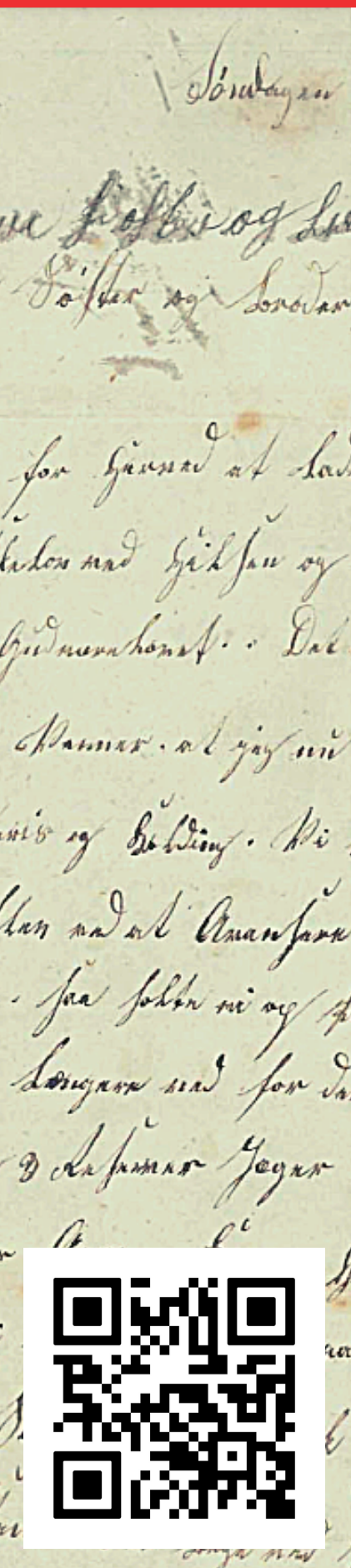
PROBLEMFORMULERING

Hvordan formidles en sanseoplevelse af bombardementet af Fredericia 1849?

TEKNOLOGISKE MULIGHEDER

Lydsystem, video animation, lysprojektion m. 3D light projection mapping, VR, AR, MR, XR, lugte

CASE 8:
FORMIDLING AF PERSONFORTÆLLINGER



BESKRIVELSE

Den bedste indsigt vi har til, hvordan fortidens mennesker har oplevet historien, er gennem skriftlige kilder, hvori de sætter ord på, hvad der er sket, og hvordan de har oplevet det. Vi har ikke nogen fotografier, videoer eller lydoptagelser fra perioden 1849, og derfor er den eneste måde, hvorpå fortidens mennesker kan fortælle os, hvad der skete, gennem deres skrevne ord.

Hvordan formidles breve og skildringer fra de mennesker som oplevede krigen både civile, soldater, Slesvig-holstenere og Danskere. Der findes rigtig mange førstehåndskilder i form af breve, som fortæller om krigens hårde kår. Typisk vil man lægge sådan et brev bag en glasmontre med et skilt, hvor teksten er renskrevet. Det nye Fæstningscenter ønsker at gøre disse personlige fortællinger levende vha. digital formidling.

Det er vigtigt at tænke ind i løsningen, hvordan formidlingen bliver dragende og levende, men så vidt muligt også sikre at oplevelsen er tilgængelig for alle på tværs af læsefærdigheder og sprog.

PROBLEMFORMULERING

Hvordan visualiseres og formidles breve og skildringer fra dem, som oplevede krigen?

TEKNOLOGISKE MULIGHEDER

Lydsystem, audiofortælling, video animation, interaktiv touch display

CASE 9: VISUALISERING AF GENSTANDE

BESKRIVELSE

Det nye Fæstningscenter vil indeholde rigtig mange historiske genstande, som har relevans til historien. Nogen vil være frit tilgængelige til både at røre og holde, mens andre vil være lagt bag en glasmontre. De mere skrøbelige og værdifulde historiske genstande vil ikke være tilgængelig for besøgende fysisk at udforske, men det kunne derfor være oplagt at udforske genstandene digitalt. Det samme gælder objekter eller konstruktioner som er for store eller uhåndterbare, f.eks. en kanon.

Hvordan muliggør det nye Fæstningscenter, at besøgende kan "røre" uden at røre, og udforske alle genstandens detaljer vha. digitale løsninger? Samtidig skal løsningen også kunne formidle og informere besøgende om genstanden og historien.

Det er vigtigt at tænke ind i casen, hvordan opsætning af den digitale visualisering fungerer i samspil med historiske genstande bag glasmontrer eller større objekter eller konstruktioner.

PROBLEMFORMULERING

Hvordan fremvises, formidles og visualiseres historiske genstande eller konstruktioner, som besøgende ikke må eller kan udforske?

TEKNOLOGISKE MULIGHEDER

3D scanning, 3D model, animation, interaktive touch display, VR, AR, MR, XR,

CASE 10: FORMIDLING AF DATIDENS INTERNATIONALE PRESSE

BESKRIVELSE

Da slaget ved Fredericia i 1849 var vundet, spredte nyheden sig med al hast. Først til de Danske byer, hvor sejren over Slesvig-holstenerne og Tyskerne blev fejret i danske aviser som en stor sejr og dernæst til nabolandene. I Tyskland så man slagets udfald med chok, og i Storbritannien beskrev man med forbavselse, at det lille kongerige Danmark faktisk kunne slås. Samtidig spredte nyhederne langsomt sammenlignet med i dag, hvor mobiler og internettet kan formidle og sende nyheder afsted til hele verden, sekunder efter de er sket.

Det nye Fæstningscenter ønsker at formidle og visualisere, hvordan begivenheder såsom slaget ved Fredericia i 1849 blev dækket af nationale og internationale aviser. Historien om, hvordan nyheder spredte sig, hvordan de spredte sig, hvor hurtigt (sammenlignet med i dag), og hvordan de forskellige lande dækkede begivenhederne. Dette er indholdet i formidlingen.

Hvordan skal dette formidles og visualiseres, hvordan interagerer besøgende med kilderne (aviser), og hvordan får besøgende en helhedsforståelse for nyheder i 1800-tallet.

Det er vigtigt for løsningen af denne opgave at inddrage, hvordan udstillingen for casen vil fungere, hvilke fysiske opsætninger og digitale løsninger skal bruges, og hvordan skal indholdet være.

PROBLEMFORMULERING

Hvordan formidles og visualiseres dækning af slaget ved Fredericia, nyhedernes rejsetid og modtagelse i international presse.

TEKNOLOGISKE MULIGHEDER

Interaktive touch display, lydsystem, audiofortælling, video animation, 3D, 2D