

Leader Educatief Doe-centrum

De Enterse Zomp

De Stichting Enterse Zomp is bezig voorbereidingen te treffen voor het inrichten van een Educatief Doe-centrum in de Twentse schuur bij de Waarf te Enter. Om het Doe-centrum mogelijk te maken is een Leader project gestart.

Wat is een Leader project?

LEADER staat voor "Liaison Entre Actions de Développement de l'Economie Rurale". Vrij vertaald betekent dat 'samenwerken voor plattelandsontwikkeling'. Het is een Europees subsidiëringsprogramma voor plattelandsontwikkeling.

Er is subsidie aangevraagd met positief resultaat. Voor de subsidieaanvraag is een presentatie gemaakt. Hieronder is de inhoud van de presentatie weergegeven.

01 Inleiding

Tot het begin van de vorige eeuw was er veel scheepvaart op rivieren als de Berkel, de Regge, de Overijsselse Vecht en op de Schipbeek. Er werd vooral met zompen gevaren, platbodems van 7 tot 12 meter lengte, die al dan niet gezeild, geboomd of gejaagd werden. Met de komst van goede wegen en de aanleg van spoorlijnen verdween deze scheepvaart. Dankzij initiatieven van particuliere stichtingen wordt er inmiddels weer met tien nieuw gebouwde zompen en potten gevaren. Niet meer met vracht, maar met toeristen. Naast het varen met toeristen is er nu ook een ruimte beschikbaar gesteld om een interactief doe-centrum in te gaan richten.

01 Doelstelling

Het centrum moet het erfgoed van de zomp en de streek beter zichtbaar gaan maken en als toegangspoort dienen tot de nieuwe natuur (het Enters Reggedal). Hiermee creëren we economische en toeristische meerwaarde. Belangrijke sleutelwoorden van dit centrum zijn: ontmoeting, beleving, dialoog, kennis en vooral ook doen! Daarnaast willen we de verbinder zijn tussen jong en oud.

01 Doelgroepen

De Enterse werf is al een veel bezochte plek door toeristen in Twente. Natuurlijk moet het doe-centrum bijdragen aan de positieve ervaring van deze doelgroep. Maar met name voor de jonge doelgroep willen we het verhaal van de zomp op een aantrekkelijk wijze vertellen. Het is daarin belangrijk dat we ons verplaatsen in de belevingswereld van de doelgroep. Dat doen we door een belevensis te creëren waarin interactieve elementen en uitdagingen in fysieke en digitale vorm samenkomen.

Vanuit de leefstijlvinder moet het doe-centrum vooral voor de volgende doelgroepen aantrekkelijk zijn: Harmoniezoekers, inzichtzoekers en in mindere mate rustzoekers, verbindingzoekers.

02 Het concept

Dat het doe-centrum vol beleving en avontuur moet zitten is zeker. De wijze waarop we het verhaal vertellen is daarin belangrijk. Door de rijke historie ben je al snel geneigd om alles te willen vertellen en te verzinken in historische details. In dit doe-centrum willen we vooral op aantrekkelijke wijze snuffelen en proeven van het erfgoed. En omdat het in de basis een scheepswerf is willen we laten zien dat we echt vakmanschap in huis hebben. Dit vormt namelijk de basis voor het instant houden van het erfgoed van de zomp. We overladen niet met informatie. Doen en beleven, staat centraal in dit centrum. Dit geven we de ruimte met behulp van een fictief verhaal. Zo creëren we sfeer en brengen we het erfgoed op een luchtige manier tot leven.

De generaties van de Twentse scheepsbouw

We vertellen het verhaal van de Twentse scheepsbouw van toen en nu. We roepen een (deels) fictieve zompfamilie in het leven die bestaat uit verschillende personages. Elk personage staat voor een specifieke generatie en tijdsperiode. Ze delen verhalen en gebeurtenissen die symbool staan voor hun generatie. Ze laten ons proeven van de historie en het vakmanschap van de Twentse scheepsbouw. Naast het vertellen van verhalen nodigen ze de bezoeker uit om actief mee te helpen in het bouwen en testen van een zomp.

Voorbeelden van 3 mogelijke personages:

- Bernardt, zoon van een succesvol zompbouwer en is zelf de laatste zompschipper. (+/- 1870-1940)
- Opa Harm, kleinzoon van de laatste zompschipper (+/- 1935 - nu)
- Jonas, kleinzoon van Opa Harm (tegenwoordige tijd)

De verhaallijn

We beginnen met een personage uit de tegenwoordige tijd. Hij vertelt over de vondst van een prachtig dagboek op een stoffige zolder. Een oud dagboek van de laatste zompschipper. Een dagboek vol verhalen over het leven van een jongen uit de gouden jaren van de schuitemvaart. Over hoe hij opgroeide in de scheepswerf van zijn vader. Waar hij kennis van het vakmanschap opdeed. Maar ook over hoe hij zompschipper werd. Over de barre omstandigheden en spannende smokkeltochten. En tot slot over de industriële revolutie en de gevolgen voor hem en zijn familie. Hoe hij stand probeert te houden met zijn zomp, maar toch uiteindelijk zijn laatste tocht vaart.

De vinder van het dagboek vertelt vol trots dat hij is geïnspireerd door dit kleurrijke verhaal. En dat hij het zonde vindt dat een ooit zo mooi en succesvol vaartuig totaal is verdwenen. Hij wil dit bijzondere erfgoed van de zomp nieuw leven in blazen, door er zelf een te gaan bouwen. En als bezoeker mag je daarbij helpen! Met het dagboek als handleiding bouwen jullie samen een zomp. Je neemt een kijkje in zijn werkplaats en helpt stap voor stap met de bouw. Vlak nadat hij klaar is, maken jullie ook nog samen een eerste 'virtuele' testvaart door de prachtige omgeving van de Regge. Niet helemaal zonder slag of stoot, maar wel met een mooie ervaring rijker!

02 Interactieve elementen

Het centrum moet een plek zijn waar interactie en beleving centraal staat. We vertellen niet alleen een verhaal, maar willen bezoekers het ook zoveel mogelijk fysiek laten beleven. We brengen het erfgoed en vakmanschap echt tot leven. Dit doen we door fysieke mechanische en digitale interactieve middelen met elkaar te combineren. Zo creëren we een rijke en zintuigelijke beleving. We noemen een aantal eerste ideeën die we voor ogen hebben:

- Virtuele vertellers
- Dagboek-vlogs
- Zompbouw minigames
- Virtuele Verrekijker
- Optioneel: Zompsimulator

Enter, oktober 2021.

All conceptual ideas are protected by law and to all times property of Artica.