

DE SOM VAR – VI SOM ER→MOSS BY- OG INDUSTRIMUSEUM

INTERIØRARKITEKT SIGRID AARØNÆS

Prosjektansvarlig→Sigrid Aarønæs, interiørarkitekt MNIL

KREDITERING→SIDE 176

Flere foto og tegninger på interiormobler.no



Roterende samleband med varer produsert i Moss.



De som var – vi som er

Moss by- og industrimuseum er en del av Østfoldmuseene, plassert sentralt i Møllebyen i Moss, i de gamle byggene etter Kloster og Galla møller. Naboer er Mossefossen, byens bibliotek og kino, og bydelen Verket, som bygges på tomten til nedlagte Petersons cellulosefabrikk. Museet ønsker med sin faste utstilling å tilby en oppdagelsesreise gjennom tiden – en historie om Moss og menneskene som formet den, fra de som var, til vi som er. Derav utstillingens navn. Denne presentasjonen omtaler utstillingens del 2, som åpnet 22. juni 2024.

«Å tenne en ild, i stedet for å fylle et beger» har vært et førende motto for utstillingskonseptet. Det vil si at utstillingsflatene ikke skulle fylles til randen

med tekst og bilder, men heller være en del av et lekent miljø/iscenesettelse. Gjennom en rekke interaktive opplevelser får publikum utforske hvordan damp, elektrisitet, digitalisering og moderne teknologi har preget industrien og livet i Moss og Rygge. Fra de første dampdrevne sagbrukene på 1800-tallet til fremveksten av Moss Glassverk og Peterson & Søn – og videre inn i dagens utfordringer med kunstig intelligens og bærekraft. Utstillingen gir et unikt innblikk i hvordan industri og innovasjon har formet regionen.

«En utstilling for det lekende menneske, uansett alder» har også vært styrende for arbeidet med utstillingsmanus. Mekanikk, bevegelser, lyder, ordrer og produksjon; Alle deler av utstillingen har en stor grad av interaktivitet i seg, og bygger på en

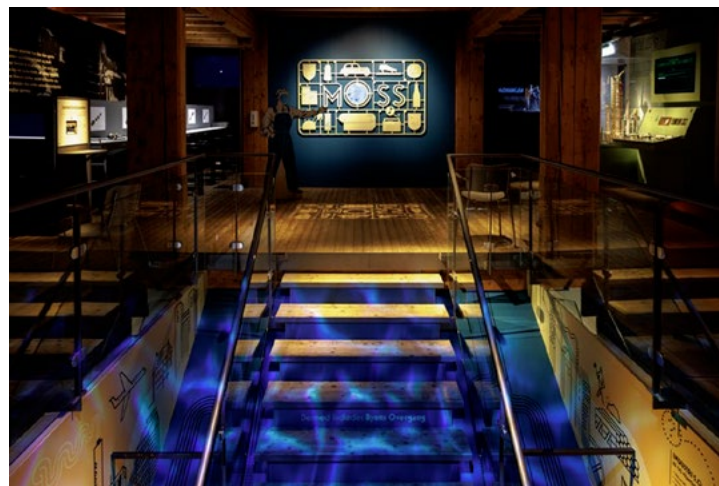
humoristisk måte opp om historien og miljøet i industribyen Moss. Det seriøse bakteppet er at Moss by nå er i en kraftig omstillingsprosess, etter å ha vært en ledende industriby i flerfoldige generasjoner.

Tilbake til det lekne: Her kan man famle seg frem i mørket, med lommelykter, på rottejakt inne i utedoen, delta i hardt arbeid i den stressende samlebandsduellen, der det kjappeste laget vinner. En vel så krevende stilling er jobben som prosessoperatør ved kontrollbordet. Man kan også finne roen på 50-tallskjøkkenet, der det er lov å ta på alt og kanskje ta seg en blings. Det er også mulig å få en smakebit på fremtidens kjøkken. Der serveres tørkede larver og algesnacks. Alle utstillingsarealer er tilgjengelig i hht. universell utforming

Tidslinje for utstillingen følger trinnene i



1950.



Lysspill og grafiske effekter slår an tonen til moderne Moss.



Lysinstallasjon.



Kyndills og Fablabs dynamiske lysinstallasjon ved roboten Eve avslutter utstillingen.

den industrielle utviklingstrappen: Overgang fra håndverk til fabrikkproduksjon – Samlebåndsproduksjon – Automatisering av produksjon – Digitalisering – KI, humanoid robot – Bærekraft i utvikling.

Interiørarkitektens rolle i prosjektet var å stå for best mulig arealutnyttelse for utstillingens planløsning, basert på manus, gjenstander og til dels ruvende installasjoner. Detaljerte arbeidstegninger ble utarbeidet for hver enkelt utstillingsposisjon.

2. etasje i museet (Kloster mølle) har tidligere vært brukt til skiftende utstillinger, og salene har derfor stått relativt urørte siden den store restaureringen i 2000. Oppdraget innebar derfor utarbeiding av tegninger til et omfattende snekkerarbeid, for å etablere tilstrekkelige og egnede

utstillingsflater i de gamle møllearealene.

Interiørarkitekten bisto deretter byggherre i utførende fase. Da med nødvendig koordinering og kommunikasjon i et mangfoldig tverrfaglig team. I tillegg til Østfoldmuseenes egen tekniske stab, var flere eksterne verksteder i gang: Snekker-, møbel- og metallverksted, mekanisk verksted ved leveranse og tilpasning av motoriserte og manuelle samlebånd, studenter ved teknisk høyskole med ombygging av gamle kontrollbord for prosessindustrien. Utvikling, design og produksjon av interaktive analoge og digitale publikumsstasjoner utført av Fablab, inkludert en lysinstallasjon i samarbeid med lysdesigner, ved blant annet den humanoide roboten Eve. En spesiell rolle i det videre arbeidet hadde grafisk designer

og samarbeidende billedkunstner/illustratør. Foruten å stå for komplett grafisk design, inkludert introtekster og spesielt forstørret «modellbrett» i inngangssonen, fikk de også i oppdrag å tegne og fargelegge industrihistorien i Mossehistorien, på de nyetablerte utstillingsflatene.

Totalbildet av utstillingen er mangfoldig og fargerikt. De audiovisuelle produksjonene og lydbildet i utstillingen lar seg ikke fotografere, men er også en del av helheten. Utstillingen er godt besøkt og det er stor aktivitet, med skoleklasser og grupper på besøk.