

Arbejdsmarkedets Feriefond
Hauser Plads 20, 4 sal
Postboks 1192
1011 København K.

19.3.2008
SES
LAH/lah

Formidlingsudvikling på Kronborg.

Under henvisning til skrivelse af 27.9.2007 fra Arbejdsmarkedets Feriefond fremsender Slots- og Ejendomsstyrelsen hermed revideret ansøgning om støtte til projekt **Formidlingsudvikling på Kronborg**. Der søges om støtte op til kr. 11.525.000 af et samlet budget på kr. 19.110.000. Projektet planlægges gennemført 2008-2010.

Projekt tager udgangspunkt i Kronborg og tilsigter at formidle denne seværdighed bedst muligt. - Parallelt hermed har Slots- og Ejendomsstyrelsen etableret samarbejde med Kulturarvsstyrelsen om et supplerende formidlingsprojekt, der skal omfatte Kronborg, Kongernes Jelling og Roskilde Domkirke. Det supplerende projekt skal fungere som en samlende overbygning, der skal fremhæve verdenarvsbegrebet og de enkelte steders position på UNESCOs verdensarvsliste. Formidlingen skal ske virtuelt og fysisk og sikre at der fra de enkelte steder sker en gensidig kvalificeret henvisning. Kulturarvsstyrelsen vil stå som ansøger for dette projekt, der også skal gennemføres 2008-10. Kulturarvsstyrelsens og Slots- og Ejendomsstyrelsens projekter er koordineret så de supplerer og forstærker hinanden.

I Slots- og Ejendomsstyrelsens reviderede ansøgning for formidlingen på Kronborg er foretaget en specifikation af budgettets hovedposter. Styrelsen har tidligere, i forbindelse med Holger Danske, gennemført udstillingsformidling efter en udbudsrunde, hvor udstillingsfirmaer og arkitekter kunne komme med forslag til hvordan en konkret formidlingsopgave tænkes løst. Det resulterede i en stor iderigdom med hensyn til formidlingssprog og brug af medier, men viste også at udgiftsfordelingen i forskellige forslag kan variere meget. Hovedparten af det foreliggende projekt planlægges gennemført på baggrund af en tilsvarende udbudsrunde, hvorfor budgettet er opstillet ud fra nøgletal og efter indhentede overslagspriser fra mulige leverandører.

Kronborgs placering og magtposition i den nordeuropæiske sammenhæng fremhæves via Kulturarvsstyrelsens UNESCO-projekt og i de to modeller, ansøgningens pkt. 1. Herudover vil Kronborgs betydning, politisk, magtmæssigt og geografisk blive behandlet i Krudthuset, ansøgningens pkt. 3, og i Introduktionsrummene, ansøgningens pkt. 4. Det fremgik ikke klart af den oprindelige ansøgning, men det er helt centralt for Slots- og Ejendomsstyrelsen at formidlingen af Kronborg sker så Kronborgs historiske betydning og relationer fremhæves. - Så Kronborg sættes i perspektiv.

Ansøgningen (bilag 1) er disponeret således:

Hvem ejer Kronborg? Ejerskab og Status	s. 3
Baggrund for ansøgningen	s. 3
Udviklingsplanen og visionen for Kronborg	s. 5
Formidlingsplanerne.....	s. 6.
1. To modeller	
2. Mobiltelefonguide	
3. Slotsfortællingen. (Introduktionsrum, kukkasser i salene, 2 børnerum.)	
4. Fæstningsfortællingen. (Württembergers Ravelin, fangehullet, krudthuset, borglegepladsen.)	
Kronborg, i en større sammenhæng. Markedsføring.....	s. 9
Økonomi.....	s. 9

Bilag:

Reviderede bilag:

1. Om Kronborgs ejerskab, økonomi, drift m.v.
2. Nærmere beskrivelse af formidlingens enkelte dele.
3. Anlægsbudget.

Bilag fremsendt med den oprindelige ansøgning.

4. *SES Virksomhedsregnskab 2005 og 2006*
5. *Kronborg Slotsforvaltning. Driftsregnskab 2005 og 2006*
6. *Kronborg Slotsforvaltning, budgetsigtelinjer 2008 – 2010*
7. *Aktstykkedokumenter vedr. bl.a. Krudthuset og Württembergs ravelin*
8. *Hermod Lannungs Museumsfond. Tilsagn om støtte til fri-lægning. Württembergs Ravelin.*
9. *Udviklingsplan Kronborg. 2005*
10. *Folder: Kronborg Slot og Fæstning. 2006*
11. *Folder: Nyt kulturområde i Helsingør. 2006*
12. *Lejekontrakt vedrørende Café Kronen. Fortrolig.*

Med venlig hilsen

Lars Holst
Slotsforvalter

Bilag 1.

Ejerskab og status

Kronborg ejes på Statens vegne af Slots- og Ejendomsstyrelsen og drives som en integreret del af denne. Kronborg Slotsforvaltning varetager formidling og daglig drift.

Kronborg er optaget på UNESCOs verdensarvsliste med følgende begrundelse:

”Kronborg er placeret på et strategisk vigtigt sted med kommando over sundet mellem Danmark og Sverige. Det kongelige Slot Kronborg i Helsingør har en enorm symbolsk værdi for den danske befolkning og er vigtig i forståelsen af Nordeuropa i 16-18 århundrede. Konstruktionen af dette enestående renessanceslot begyndte i 1574 og forsvarsværket blev forstærket fra slutningen af 1700-tallet. Kronborg er forblevet intakt til i dag. Det er verdenskendt som Helsingør Slot (The castle of Elsinore), hvor Shakespeares Hamlet foregår.”

Kronborg Slot og Fæstning besøges årligt af omkring 500.000 gæster. Heraf besøger ca. 200.000 selve slottet.

Baggrund for ansøgningen.

Kronborg skal formidles, hvis det for alvor skal kunne blive til glæde for nutidens gæster. Og nutidens gæster fortjener at få adgang til det væld af historier, oplevelser og perspektiver Kronborg rummer.

Slottet en magtfaktor.

Slottet har været en nordisk magtfaktor, siden Erik af Pommern o. 1420 anlagde forgængerens Krogen og indførte Sundtolden. Det skete som led i kongens bestræbelser på at konsolidere kongemagten og koncentrere dele af Østersøhandelen på danske købstæder. Reaktionen fra datidens stormagt, Hansestæderne kom prompte. De belejrede og indtog Krogen, som dog blev løskøbt nogle år senere.

Efter 150 år var Krogen forsvarsmæssigt forældet. En ny tids teknologi, i form af kraftige kanoner, tvang Frederik II til at modernisere og i 1574-85 opstod det Kronborg vi kender. Et renessanceslot i nederlandsk stil, opført med brug af udenlandske specialister, og omgivet af vandgrave, jordfyldte volde og bastioner, også de anlagt med udenlandsk ”know how”. Arkitekten, Anthonis van Opbergen, kom fra Antwerpen. Han fortsatte, efter at have fået udbetalt bonus for afsluttet arbejde, til Gdansk, hvor han bl.a. tegnede en endnu eksisterende ”søsterfæstning” til Kronborg.

Kronborg lå på Frederik II's tid midt i riget og beherskede totalt sejladsen mellem Balticum og Vesteuropa. Balticum var Europas råvareleverandør af bl.a. mastetømmer, hamp, tjære m.v. til den voksende skibsfart. Balticum var også Europas kornkammer og da Frederik II under 7-årskrigen 1563-70 lukkede for kornsejladsen, ja så resulterede det f.eks. i hungersnød i Amsterdam. På den baggrund forstår man at Hollænder-

ne i 1600-tallet lagde så stor vægt på at skabe gode politiske relationer til Danmark, og at Kronborg og beherskelsen af Øresund kom til at spille så stor en rolle i det danske diplomatiske spil, ligesom i konflikter og krige mellem Sverige og Danmark.

Ovenstående er blot anført for at illustrere Kronborgs betydning i 15-1600 årene. Betydningen blev om ikke mindre, så en anden, da Svenskerne efter Roskildefreden i 1658 havde overtaget Skåne, Halland og Blekinge. Nu blev Kronborg en grænsefæstning. Få år senere, i 1690, blev fæstningen udbygget med Kronværket, en ekstra forsvarslinje mod land, og 21 år efter, i 1711 ombyggede man dele af slottet, så det kunne fungere som støttepunkt under felttoget i Skåne.

De skiftende betydninger Kronborg har indtaget som magtposition og – markør afspejles i de stadige udbygninger og i den betydning skiftende danske konger har lagt i at holde slottet og fæstningen ved lige. I 1807 blev Kronborg oprustet for sidste gang. Da man frygtede den engelske flåde, blev det endda overvejet at rive slottet ned, så englænderne ikke skulle sætte sig i besiddelse af den stærke fæstning. Heldigvis blev slottet stående, og Admiral Parker og Lord Nelson passerede, dog ikke uden at aflevere et par skud, hvis virkninger på slottet stadig kan ses.

Sverige havde tilbudt at bistå Danmark i den vanskelige situation, men Danmark afslog, da man frygtede som modydelse at måtte give indrømmelser på Sundtolden. For skønt Danmark kun beherskede den ene af Øresunds kyster var toldopkrævningen stadig et rent dansk anliggende og en betydelig indtægtskilde. Det varede indtil 1857, hvor en international konference besluttede at besejlingen af Verdenshavene skulle være fri og uhindret og Sundtolden ophørte. Kronborgs betydning var mindsket, men endnu husede slottet en garnison og Fæstningen indgik overordnet set i Københavns samlede forsvar indtil 1924, hvor garnisonen blev nedlagt. Kronborg blev restaureret og fik symbolsk betydning som ”museumslot”, og renæssancemonument. Militært fik Kronborg ny betydning under 2. Verdenskrig, hvor tyskerne anlagde torpedobatterier for at kunne lukke sundet.

Slottet, en bygning, brug og misbrug.

Kronborg blev opført 1574-85 af Frederik II som en udbygning af Erik af Pommerns borg Krogen fra 1420'erne. Store dele af middelalderborgen Krogen er bevaret, men uformidlet overfor publikum. Siden Frederik II's tid er fæstningsanlægget udvidet flere gange, bl.a. i form af Kronværket, det store halvmåneformede fæstningsanlæg fra 1690.

Kronborg har siden Frederik II's tid været udsat for brand, belejring og plyndring. Den berømte Dansesal har været brugt som kornmagasin, og i 150 år var slottet indrettet som kaserne. Kasernetiden sluttede i 1924 og frem til 1938 blev Slottet restaureret af arkitekt J. Magdahl Nielsen for at blive indrettet som offentligt tilgængeligt ”museumslot”. Ved restaureringen valgte han, i reaktion mod den ”romantiske” restaurering af Frederiksborg Slot 50 år forinden, en yderst nøgtern holdning. Rumene kom til at fremstå hvidkalkede. Det blev ikke forsøgt at rekonstruere f.eks. silke- og gyldenlædertapeter, pragten i de tidligere malede gulve eller andet, der kunne give de besøgende et indtryk af Renæssan-

cens indretning og af det liv Kronborg har rummet. De mange spor af Krogen, som kan findes i murværket, blev antydnet ved fuger i vægpudsen. Synligt, men totalt uforståeligt for alle andre end Kronborgkyndige arkitekter.

Siden 1938 har vedligeholdet af Kronborg været sparsomt og formidlingen uforandret. De enkle og sparsomt møblerede rum har ”talt for sig selv”, blot forsynet med få skilte, som endda først kom til i 1980’erne. Formidlingen opleves i dag som gammeldags. Et moderne publikum venter helt anderledes formidling.

Selve slottet har været åbent for publikum siden 1938. Det omgivne fæstningsterræn, Kronværksområdet, kunne først åbnes efter 1991, idet militæret da endeligt flyttede fra. Det store fæstningsområde står imidlertid uformidlet og opfattes af de fleste gæster som en forhindring, snarere end som en væsentlig og interessant del af Kronborgs historie og af oplevelsen ved et besøg.

Efter militærets endelige udflytning blev der arbejdet med planer for hvad der skulle ske med slot og fæstning. Planerne sigtede i første omgang mod at bevare og genoprette den historiske bygningsmasse. Siden 1999 er der derfor investeret betydelige beløb i bl.a. brandsikring, nye kobbertage, oprettelse af forfaldne sandstensudsmykninger, bedre belægninger af adgangsveje og bedre faciliteter for publikum.

Udviklingsplanen.

Grundlaget for næste trin er dermed skabt, og Slots- og Ejendomsstyrelsen har i 2005 udarbejdet en udviklingsplan for Kronborg. (Bilag 9). Der skal fortsat ske en meget omfattende indsats for at oprette det bygningsmæssige forfald, men derudover skal der igangsættes en udvikling af tilgængelighed og formidling, så offentligheden kan få markant større glæde af monumentet. Kronborg skal åbnes og kunne bruges af endnu flere end nu, og Kronborg skal udvikles, så der kan skabes afsæt for yderligere udvikling i de kommende årtier, så slot og fæstning ikke falder tilbage, ikke igen stagnerer.

Vision.

Kronborg skal revitaliseres, gøres levende, tilgængelig og forståelig for gæsterne.

Det skal bl.a. ske ved at gæsterne kan bruge flere sanser og inspireres til selv at gå på opdagelse. Det skal gøres ved brug af varierede medier og i et vist omfang ved varieret gentagelse.

Det skal gøres ved at fortælle flere forskellige historier og ved at åbne for hidtil utilgængelige dele.

Revitaliseringen skal ske uden at Kronborgs autenticitet og værdighed anfægtes.

Formidlingsplanerne.

Hovedelementerne i de formidlingsplaner, der nu ønskes gennemført, omfatter:

1. To store udendørs 3-dimensionelle modeller af slot og fæstning.

Målsætning: De to modeller skal give overblik over det store og komplicerede fæstningsanlæg og tjene som reference for gæsternes videre besøg. De konstrueres meget robust, så de kan tåle at berøres og "klatres på", til glæde for bl.a. svagtseende og børn. Modellerne vil være tilgængelige 24-timer i døgnet og vil dermed blive brugt af ca. 500.000 gæster om året.

Model 1. Opstilles ved indgangen/Württembergs Ravelin. En 50 m² stor robust 3-dimensionel model, til undren, beskuen og berøring, visende hovedstrukturen i anlægget, slottet, hovedvolden, kronværksbefæstningen og de ydre befæstningsanlæg. Kronborgs placering i Øresund og Nordeuropa vises. Modellen suppleres med kort information om adgangsveje og om stedets historie og oplevelsesmuligheder. - Modellen skal informere om Unesco-verdensarvsoptagelsen, og dermed supplere Kulturarvsstyrelsens ankomstformidling, der koncentrerer sig ved P-pladsen.

Model 2. Opstilles på pladsen indenfor Kronværksporten, hvor Slottet "folder sig ud" for publikum. Denne model udformes mere detaljeret end model 1 og koncentrerer sig om slottet men med markering af Øresund m.v., så der også på dette punkt opnås genkendelighed mellem de to modeller.

2. Mobiltelefonguide.

Målsætning: Kronborgs gæster skal have mulighed for på egen hånd at opsøge og "lege sig ind i" nogle af de mange historier Slot og Fæstning rummer. Gæsterne skal kunne gøre dette med egne mobiltelefoner, og muligheden skal være til stede såvel inde i slottet som i det omgivne fæstningsområde. Der sættes på to anvendelser:

Funktion 1: Via telefonnumre på faste skilte i slottet og i fæstningsområdet skal det være muligt for gæsterne at få korte supplerende talte informationer. Model: Automatisk telefonsvarer. Der sættes umiddelbart på 40 informationspunkter. Disse vil som udgangspunkt være kortfattede og kunne opleves uafhængigt af hinanden, uden nødvendig indbyrdes relation. Enkelte af dem vil kunne få en længere varighed, og fungere som en art "miniguide".

Funktion 2: Via telefonen skal gæsterne kunne gennemføre enkle "rollespil", hvor de kan vælge roller som f.eks. soldat, slave (Kronborg var i mange år fængsel), tjenestepige, stenhugger, slotspræst eller slotskommandant.) Når rollen er valgt vil gæsten blive guidet til et antal udvalgte lokaliteter, hvor den pågældende figur har eller

kunne have levet. Rollespillene vil blive støttet af Kronborgs hjemmeside, der også kan ses på Slottet, og vil kunne benyttes af almindelige gæster, men også af skoler. - Inspirationsgrundlaget er en tilsvarende formidlingsmodel udviklet til Frilandsmuseet, Sorgenfri.

3. Slotsfortællingen. Kronborg for børn og voksne. Formidling på slottet.

Målsætning: Den i modellerne antydede fortælling om Kronborgs geografiske og magtpolitiske betydning i Norden skal her uddybes og nuanceres som baggrund for publikums videre besøg. Samtidig skal også Kronborgs fysik og ”stillestående” interiører gøres interessante. Gæsterne skal have inspiration og redskaber til at se, opleve og forstå glimt af renæssanceslottet, konkret og i sammenhæng. Og stimuleres til selv at gå på opdagelse, kombinere og stille spørgsmål.

Elementerne hertil er:

- 1. Introduktionsrum ”Sundtoldens Slot”.** Placeres allerførst i den almindelige publikumsrundgang. Med brug af IT-animation, modeller (Krogen/Kronborg/interiører) og tre kongeportrætter vises slottet i sit nordeuropæiske geografiske rum, med vægt på den historiske betydning fæstningen har haft. Kort fortælles der om udviklingen fra Krogen til Kronborg, om Den store Brand 1629, svensk belejring og erobring 1658, ombygning til kaserne og om slottets genopståen som historisk monument. Et underliggende tema bliver ”brug og misbrug af Slottet”. Publikum skal dels kunne få nødvendige historiske og bygningsmæssige hovedreferencer før besøget i de efterfølgende sale, dels ansøres til selv at gå på opdagelse.
- 2. Find- og gæt, kukkasser.** Fra introduktionsrummet fortsætter gæsterne med et find-og-gæt-materiale (folder) i De kongelige Gemakker, slottets interiører. Folderen bringer en række små spørgsmål, der specielt er formuleret til børn og som animerer til at SE og KOMBINERE. Til at forestille sig liv og virkelighed, der engang var i rummene. Forløbet af gæt svarer til rundgangens forløb og støttes af et antal ”kukkasser” i rundgangen. Kukkasserne skal i glimt og i form af animation, video og illustration vise hvordan Kronborg så ud og hvilket liv der engang blev levet. Kukkasserne kan måske sammenlignes med ”tidsbrønde” eller arkæologiske borehuller.
- 3. Børnerummene 1 og 2.** Som afslutning på forløbet indrettes to rum som egentlige børnerum. Rummene, der hidtil har været lukkede for publikum, har markante bygningsrester fra 1400-, 1600- og 1800-tallet og en i dobbelt henseende velbevaret hemmelighed, et lokum. Rummene skal tilsammen give svar på de spørgsmål find-og-gæt-materialet har bragt, og dermed blive den logiske følge af alt hvad der er set i kukkasserne og i rundgangen. Det ene rum er et tegne-, bygge- og legerum med læse-

hjørne og med mulighed for at tegne, bygge i pap og lego. Det andet rum er et "legerum" med et "legestativ" i form af en kubistisk model, en hvid kube lavet i beton som en slags afstøbning af Kronborg. For børn er det muligt at komme ind i modellen, således at de derved dels har set Kronborg udefra som model i 1:100, bevæget sig igennem De Kongelige Gemakker i 1:1 og nu kan "tage Kronborg på" i dukkehus-/modelform. Modellen skal understrege rumlighed, ikke dekoration, og med referencer til udsmykning og detaljer som er bragt i find-og-gæt-materialet. I børnerummet anbringes endvidere udklædningstøj, eksempler på bygningsdetaljer, munkesten og andet, som refererer til "kukkassernes" historier, ligesom IT-animationen fra Introduktionsrummet gentages.

4. Fæstningsfortællingen.

Målsætning: Tværgående i forhold til de første tre initiativer er det hensigten at formidle fortællingen om Kronborg som fæstning, om de fjender slottet var oppe imod og om det soldaterliv fæstningen har rummet. Denne side af Kronborg er i dag upåagtet af de fleste, som primært ser Kronborg som et slot.

Formidlingsform: Fæstningsfortællingen skal **udover** modelerne og mobilguiden gøres tilgængelig, interessant og forståelig ved flg. elementer:

1. **Württembergers ravelin.** Ravelinen, der ligger umiddelbart hvor publikum kommer ind på Fæstningen, istandsættes, reprofileres og udstyres med kopikanoner med tilhørende udstyr, kanonkran og rollespilsmodel, så gæsterne kan "fyre kanonen af", sætte sig ind i kanonernes funktioner og sigtelinjer og dermed grundfunktionen i fæstningens geometri.
2. **Fangehullet.** Et af fangehullerne i Kronværksporten istandsættes, åbnes, og forsynes med IT båret formidling (mini-biograf), der aktiveres af publikum. Om muligt som personlig fortælling v. navngiven fange/slave.
3. **Krudthuset.** Huset, fra 1734, istandsættes og åbnes med interaktiv virtuel formidling. Den tænkes etableret som en kort animation. Indholdet skal have fokus på bygningen af fæstningen, på dagliglivet i fæstningen og på de dramatiske øjeblikke, hvor fæstningen var i brug. Sigtet er at gæsten, efter at have været i Krudthuset, skal sige "aha" når han og hun fortsætter udenfor, i den reelle fæstning og at gæsten inspireres til via mobilguiden at gå videre i historien.
4. **Borgeleplads.** Fx. på Nordre bastion, Helsingborg Ravelin eller i friområdet ved bygning 16, syd for slottet, etableres en legeplads, hvor publikum på egen hånd kan "bygge en borg", som Krogen eller Kronborg. Lidt puslespilsagtig vil legepladsen kunne animere til at børn og voksne sammen

finder ud af hvordan en borg som Kronborg er skabt. Og så skal legepladsen tilføre Kronborg et tiltrængt element af legende oplevelse. Det undersøges hvordan legepladsen kan kombineres med Kronborgs lapidarium, samlingen af gl. dekorationssandsten og afstøbninger. Dette er især oplagt såfremt den placeres i området syd for slottet, hvor der er et arbejdende stenhuggerværksted.

Ovenstående projektdele ønskes realiseret 2008-2010, og vil danne udgangspunkt for videre initiativer, der blandt andet opstår, fordi Kronborg fra 2010-11 kan ses og kan spille sammen med andre kulturelle aktører med lokalt og landsdækkende sigte. Et helt nyt dansk kulturområde vil da være skabt. (Bilag 11.)

Kronborg, i en større sammenhæng:

Udviklingen af formidlingen af/på Kronborg skal ses i sammenhæng med en række andre initiativer, der i de næste 4 år vil give slottet og hele området en ny karakter:

- 1. Kulturhavn Kronborg.** Fonden Real Dania, Slots- og Ejendomsstyrelsen og Helsingør Kommune er gået sammen om et projekt "Kulturhavn Kronborg", der skal genskabe væsentlige dele af de voldanlæg og voldgrave, som har omgivet Kronborg, og som i perioden 1857-1980 er forsvundet. Første spadestik er planlagt til medio 2008. Afslutning i 2011.
- 2. Kulturværftet.** Helsingør Kommune opfører, med genbrug af eksisterende gamle værftsbygninger, et nyt hovedbibliotek, kulturhus, i området ind mod byen. Byggestart i 2008.
- 3. Nyt Søfartsmuseum.** Handels- og Søfartsmuseet flytter fra nuværende lokaler på Kronborg til nybygget "undersøisk" museum i en tidligere tørdok på værftsområdet. Forventet byggestart medio 2010.
- 4. Lokalplan.** Lokalplan for Kronborg-området er under udarbejdelse, bl.a. så permanent etablering af værksteder med udsalg af kunsthåndværk bliver mulig. Forventes godkendt medio 2008.

Markedsføring.

Der planlægges en koordineret markedsføring fra 2010 af det samlede nye kulturområde i Helsingør. De enkelte formidlingsaktiviteter på Kronborg vil indledningsvis blive markedsført via en tilpasning af Kronborgs hjemmeside, via Kulturarvsstyrelsens Verdensarvshjemmeside, pressemarkering og udsendelse af pressemeddelelser, når de enkelte aktiviteter igangsættes/er klar til brug, og via en helt ny udgave af den nuværende Kronborgfolder (bilag 10), der lægges på Internettet i printvenlig udgave, distribueres via turistbureauer og udleveres til besøgende. Nuværende oplag/år 100.000 stk..

Økonomi.

Det samlede anlægsbudget andrager 19.110.000 kr. Beløbet er momsfrit, idet moms afløftes.

Slots- og Ejendomsstyrelsen har ved Finanslovsbevilling (aktstykke) sikret 4.435.000 kr.. Hermod Lannungs Museumsfond har givet princip-

tilsagn om bevilling på 3.150.000 kr. Endelig bekræftelse ventes juni 2008. Disse to bevillinger dækker udgifter til 1. del af børnerummene samt "råhusarbejder", dvs. istandsættelse af krudthuset og Würtembergers Ravelin.

Ved Arbejdsmarkedets Feriefond ansøges om 11.525.000 kr., der entydigt kan relateres til udbygning af formidlingen. Beløbet skal ses som en totalramme.

Markedsføringsudgifter dækkes via Slots- og Ejendomsstyrelsens fælles kommunikationsenhed. Værdien af det arbejde Slots- og Ejendomsstyrelsens egen arkitekt og Slotsforvaltningen vil investere i projektet er ikke opgjort, men forventes at blive meget stor.

Den kraftige oprustning af formidlingen på Kronborg forventes indenfor en 5-årig horisont at resultere i et merbesøg på mindst 10 %.

I håb om at ovenstående ansøgning giver et fyldestgørende indtryk af hvor vi vil hen.

Med venlig hilsen

Lars Holst
Slotsforvalter