

Ud i stormen 25 august 2021



## UD I STORMEN! OM REDNINGSTJENESTEN I BLOKHUS

**Udstillingen udspringer af den lokale historie. Udstillingen giver gæsterne en oplevelse af det mod og drama der har været og stadig udspiller sig mellem havet og os mennesker. Udstillingen indgår som en del af turisternes oplevelse af Blokhus.**

**Udstillingen er ikke bemanded og gæsternes oplevelser er både scenografisk og digital.**

**Det lokale ejerskab hvor projektet gennem åbne workshops og opsøgende aktivitet får de lokale anekoder og fortællingen om redningstjeneste formidlet. Indholdsproduktionen bliver hermed en co creation med borgerne.**

**Ofte ser vi fra stranden og ud på det strandet skib og redningsaktionen, udstillingen ændrer dette perspektiv så vi som gæster kommer med ud på redningsbåden i dramaet.**

**Udstillingen består af 5 komponenter:  
Den scenografiske oplevelse  
Interaktive oplevelser  
Viden analogt  
Digitale leksikon  
Redningsspillet en digital leg**

**Udstillingen er på 60 kvadratmeter og kan både opleves analogt og digitalt.**

**Redningsstationens rum med mulighed for mange funktioner bevares.**



droite, le navire sera sur la gauche de cette ligne; enfin si le vent



Kontrasten mellem en smuk sommerdag og en efterårsstorm og en stranding i 1880erne

Ud i stormen 25 august 2021



**Rummets flotte karakter bevares og understøtter udstillingen der bruger væggene, lyseffekter, lyd og vind som stemningsskabende komponenter**



Redningsbygningen er rammen og udstråler i sin udformning historien om redningstjenesten. Udstillingen udnytter væggene til at skabe en visuel ramme og det høje loftrum giver god mulighed for placering af effektlys, højtalere vindmaskine



Udstillingen består af en række sekvenser/gæsteoplevelse som begynder i solen udenfor og ender i en storm i 1880erne.

Hovedrummets scenografi skaber rammen for følgende:

3 interaktive installationer skub båden, træk åren og lav en storm.

Der er en række låger rundt i udstilling hvor der aha viden og små anekdoter. Fotospot og hovedoplevelsen er endevæg med redningsbådens stævn og tofte i relief samt 3D projektioner på væggen.

Hele det analoge univers afspejles i den digitale platform der ligger på en hjemmeside. Her kan gæsterne få mere at vide, spille redningsspillet og gå på opdagelse videre ind i udstillingens univers.

Venstre side af rummet er rejsen på vej tilbage fra redningsaktionen og ankomsten til land.

Endevæggen er det centrale motiv i rummet med redningsbåden i relief og en tofte som gæsterne kan sidde på. Væggen gøres levende ved en 3D projektion af stormvejret.

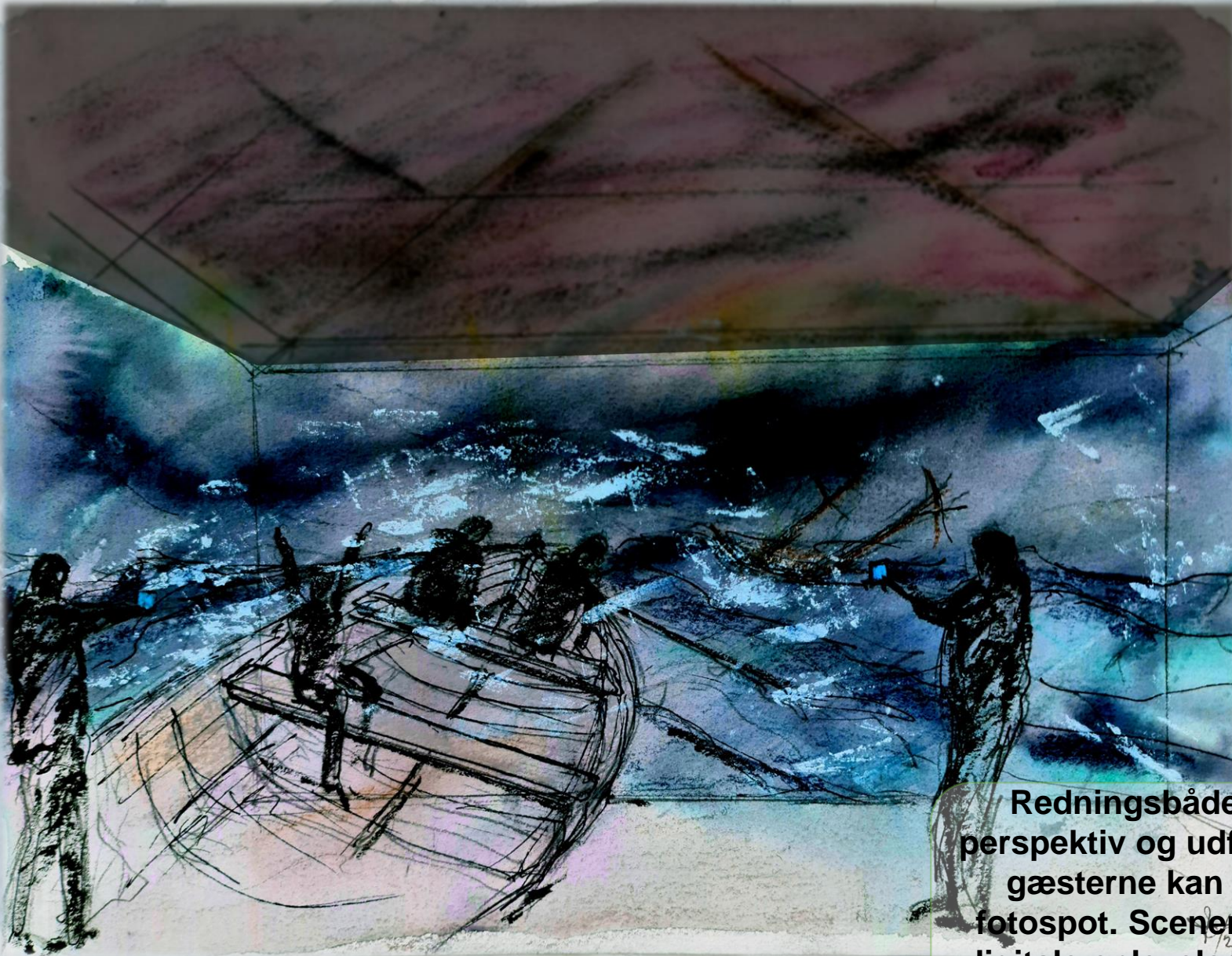
Højre side af rummet er rejsen ud fra stranden mod det forliste skib.

Redningsaktionen og det digitale redningsspil afvikles i forbindelse med fotospot.

Venstre side er også tænkt som en vidensvæg, hvor gæsterne kan gå på opdagelse i facts og fordybe sig. Dette sker både gennem åbning af låger med tekst og med de digitaleredskaber.

På højre væg er de interaktive installationer placeret med; Skub båden, Ro båden og Lav et stormvejr.

Ud i stormen 25 august 2021



Redningsbåden på endevæggen udføres både som 3D perspektiv og udføres fysisk som en del af en båd således at gæsterne kan sidde på toften, dette giver en meget flot fotospot. Scenen er samtidig hjertet i både den analoge og digitale oplevelse af at være ombord på en redningsbåd ude i stormen

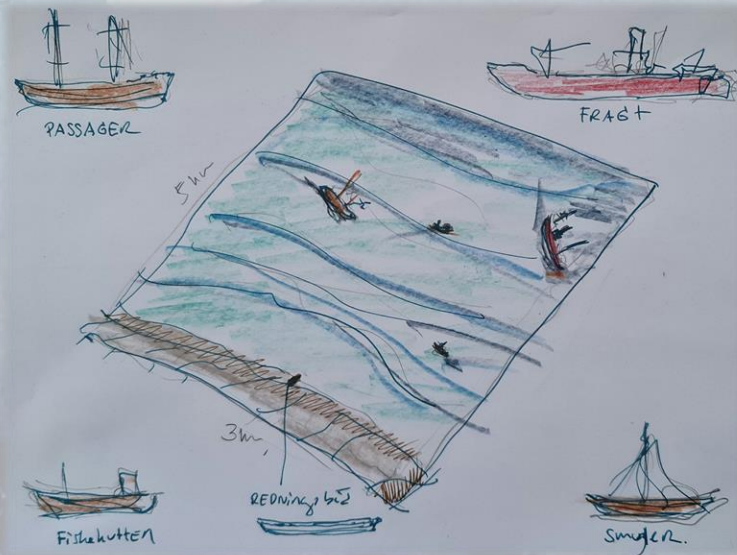
**Udstilling skal fungere uhjulpet og med guide.**

**Den kommer til i de fleste situationer at være ubemandet og dermed skal gæsterne få en god oplevelse uanset forudsætningerne.**

**Således vil en udstilling være en god og vigtig attraktion der er gratis for gæsterne og værdien ligger i både at øge kvaliteten af opholdet i Blokhus, men fortælle de spændende skæbner og menneskelig mod det har krævet at være med i et bjergelaug.**

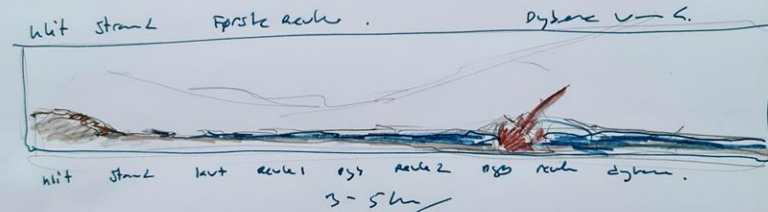
**Det der lægges op til er at udstillingen har et indholdsflow hvor gæsterne selv og alt efter interesse kan dykke ned i viden.**

- **Redningsaktionen**  
Selve redningsaktionen der fortælles om, hvilke varslingsystemer der var, hvem var med i bjergelaugget, hvordan forgik igangsætning, sejlads, redningsaktionen og ikke mindst at det var farligt arbejde.
- **Andre redningsstationer.**  
Der trækkes tråde til andre redningsstationer langs vestkysten, var der forskel på bemanning, bådtyper og hvilke aktioner det var muligt at rykke udtil.
- **Hvor mange mennesker blev reddet**  
Hvem og hvilke blev reddet er der skæbner som kan fortælles om dette.
- **Hvad blev reddet af ting og værdier**  
Hvilke skatte blev hentet op af vrage og er der særlige historier der kan fortælles her fun facts.
- **Redningstjeneste nu og i fremtiden**  
Fra historien, henover nutiden til fremtidens redningsaktioner, hvad er ændret og hvorledes og hvad reddes i dag ( surfer og svømmere med badedyr).



### Scenografisk rum

Tværsnit i 3D verden.  
I film 1 skib  
I spil 4-5 skibe  
I Fun facts 4-5 skibe.



Det digitale Scenografisk rum er et udsnit af kysten og havet udenfor. Det er et udsnit der skaber uendelighed og så derfor skal det tones ud.

Vurderingen er at det er omkring 3 km kystlinje og 5 km ud på havet.

Spillet kunne måske være at man skal launch en aktion, huske alting dvs. alt udstyr, vælge de rigtige deltagere med sømanden, styrmanden, svømmeren, harpunkaster, tovkaster og roerne.

Man vinder ved at vælge: skibet med den dyre last, smuglerskibet med den hemmelige last, flest mennesker fra passagerskibet eller de lokale fiskere. Det kan være fiskerne går høje point fordi de skaffer mad, skatten kan betale for et bedre redningsfartøj, passagerne her er vigtig forsker der redder menneskeheden. Kunne være godt hvis disse point ikke bare er aflæselige lineært men kan overraske.



### **Teknisk platform.**

**Alt kommunikation foregår på smartphone og tablet.**

**Kan man lave en reklameposter med teknologiforklaringen.**

- Du kan her downloade hjemmeside, app der giver dig adgang til.
- Leksikon og sjov viden
- Rejsen ud på havet fortællinger
- Er du leder af verdens bedste redningscrew

**Mere at vi har en kortfattet og tydelig pitch på hvordan platformen virker og hvad der anbefales.**

**Mulighederne der skal undersøges.**

**Man tilgår spillet via en hjemmeside - men at det åbner op som et faktisk spil.**

**Spillet og universet kan både være 2D og 3D (men i lavere 3D kvalitet end ved en app) - hvor det kan køre i browser, direkte på mobile uden "app download" (test selv på mobilen):**

**Ift. internetforbindelse, så så længe det IKKE er en app, så kan vi "gemme det på en wifi router" så det pushes til folks mobile, så snart de vælger det wifi netværk.**

**Det hedder en "Captive Portal" [https://en.wikipedia.org/wiki/Captive\\_portal](https://en.wikipedia.org/wiki/Captive_portal) og er rimeligt let at sætte op**

**60 kvadratmeter udstilling.  
Samlet budget ex moms  
2.280 mio.  
incl. moms 2.850 mio.**

**Budgettet dækker alle  
aktiviteter vedr. projektet  
incl. indholdsproduktion,  
projektledelse,  
bygningmæssige tiltag, alt  
udstyr og produktion til  
udstillingen. Montage, test  
og D&V materiale samt  
åbningsevent.  
Incl. 10% i ufo.**

**Der er udarbejdet et  
detaljeret budget med  
udgangspunkt i tilbud og  
erfaringspriser.**

**Det estimeres at der vil  
være en årlig driftsudgift i  
størrelsesorden 20-25.000,-  
ex moms, i forbindelse med  
klargøring, serviceaftaler  
osv.**

**Projektejer: Blokhusfonden**

**Projektejers ledelsesteam: Line Renée Thellufsen og Jannie Ratke O'Connor**

**Udførelsesteam.**

**Projektleder, indhold og design: Søren Robert Lund Arkitekter ved Søren Robert Lund**

**Indholdsproduktion: Stedkender ved Bitten Holmsgaard**

**Koordinering digitalt og analogt indhold: Jon Schwartz**

**Digital produktion og indhold: Portaplay aps ved Hans von Knut Skovfoged**

**Hardware: Proshop Europe**

**Inventar: Twitline aps**

**Grafik og print: Digigraf aps**

**Scenografi og tekstil: Priebe Hold aps**