



«Escape Nitrogen»

«Escape Nitrogen» er plassert i ovnshus A, som består av en del rom i 1. etasje og katakomber i kjelleren. Vår ide går ut på et rollespill, der tilskuerne aktivt blir en del av historien. Ved inngangen møter vi Sam Eyde som tar oss med for å delta i viktige deler av verdensarven, for eksempel får vi møte Kristian Birkeland og se hans elektriske kanon, og vi får et innblikk arbeiderenes hverdag på de ulike kraftstasjonene. Dette gjør at vi får et unikt og morsomt innblikk i verdensarven, som skiller seg ut fra vanlig historiefortelling.

Mot slutten av omvisingen hører vi en kraftig eksplosjon, og vi får beskjed at vi må ned i kjelleren for å finne ut hva som har gått galt (det er nemlig der nitrøse gasser ble fraktet mellom bygninger). Når vi kommer ned får vi beskjed om at det ikke er noen ting å gjøre, fordi det har oppstått en lekkasje. Deretter blir forsamlingen delt i grupper, og vi får beskjed om at vi har ti minutter på å komme oss ut før vi blir «kvelt» av nitrogen. Da skal vi løse ulike oppgaver relatert til verdensarven og det vi har lært, for å komme oss levende ut. Dette bygger på det såkalte escape room-konseptet, som kan tiltrekke flere, særlig ungdom. Vi håper at dette vil gjøre verdensarven mer attraktiv, samtidig som det kanskje ikke blir for vanskelig å gjennomføre!



RJUKAN-NOTODDEN
INDUSTRIARV





RJUKAN-NOTODDEN
INDUSTRIARV





RJUKAN-NOTODDEN
INDUSTRIARV





RJUKAN-NOTODDEN
INDUSTRIARV





RJUKAN-NOTODDEN
INDUSTRIARV





RJUKAN-NOTODDEN
INDUSTRIARV



