

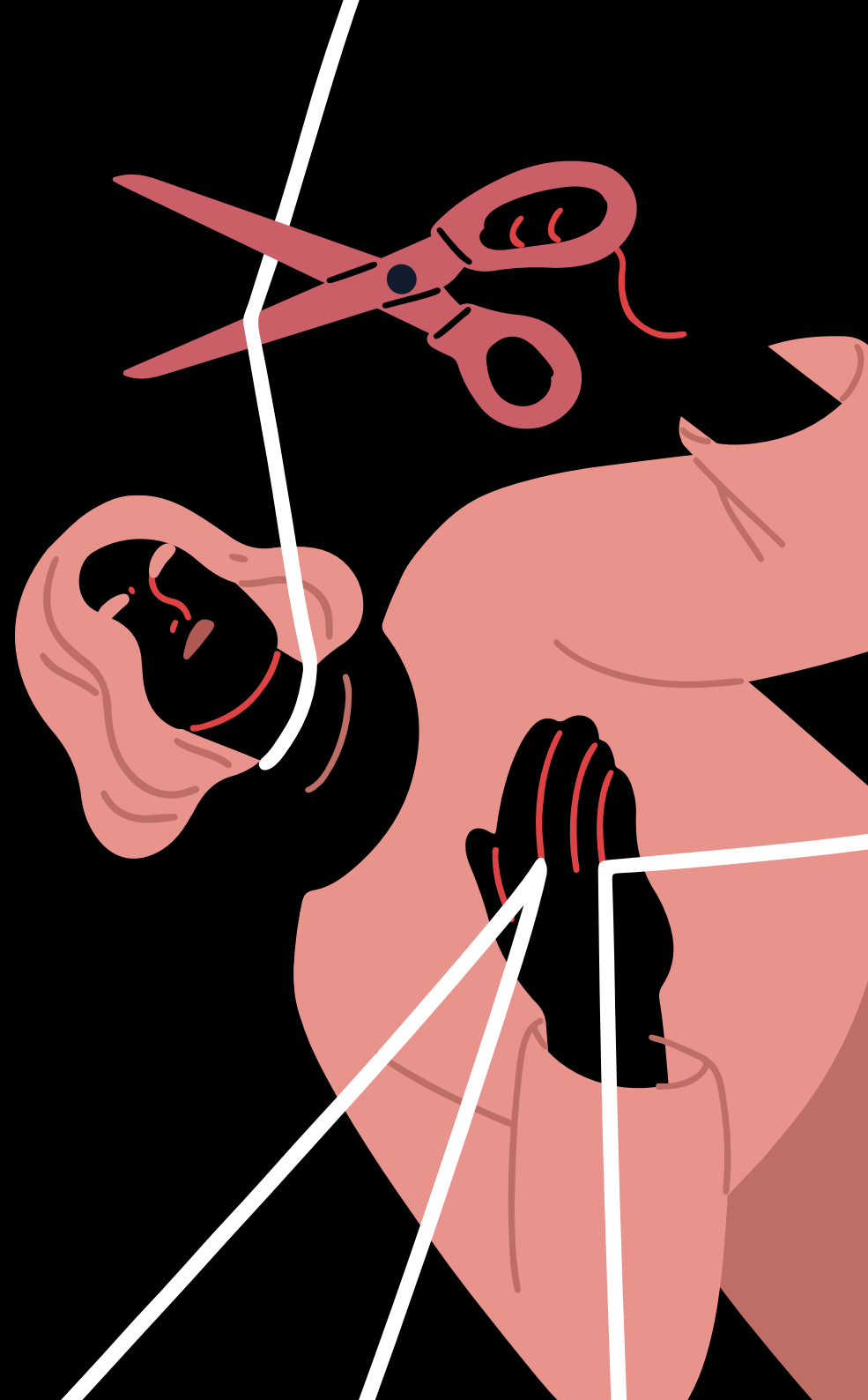


gåten: et
dukke
hjem

Konsept: Gåten.

En gjeng med ungdommer iverksettes for å hjelpe Nora å åpne brevkassen før Torvald finner brevet som vil ruinere dem begge. Over 45 minutter jobber de seg gjennom en rekke oppgaver, som stadig leder dem nærmere mål, og underveis må de interagere både med historien, Ibsens tekst, karakterene og spilte scener.

På andre siden står de igjen med kunnskap om *Et dukkehjem*, såvel som en opplevelse av **Noras grunn til å forlate mann og barn.**



Mål og ønsket resultat.



Gåten: Et dukkehjem er en gamifisert versjon av Ibsens Et dukkehjem der ungdommer fra 13-19 år plasseres midt i historien som utspiller seg mellom Nora og Torvald.

Prosjektets bakteppe

Prosjektet er utviklet først med Kulturtanken, så med samarbeidspartnerne DKS Vestfold/ Telemark og DKS Oslo. Det har fokus på alternative måter å formidle litteratur på, og har blitt testet på ungdomsskoleelever i alle trinn.

Testing av prototype

Tilbakemelding fra både elevene og voksne er at prosjektet er engasjerende, og finner nye veier for den gamle teksten å bli relevant.

Mål og ønsket sluttresultat.

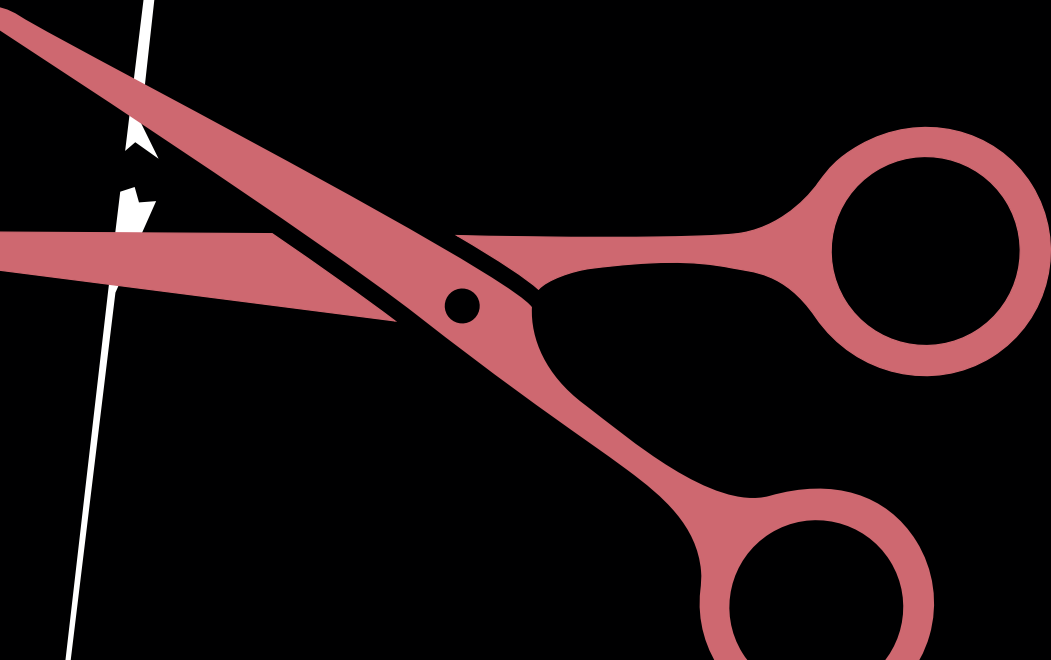
Målet med prosjektet er å skape engasjement rundt både teater og dramatikk som litteratur. Henrik Ibsen er en stor del av vår kulturarv, men hans tunge språk og tidvis stillestående dramaturgi kan føles svært utilgjengelig for et ungt publikum. Vi presenterer derfor en alternativ måte å nærme seg materialet på, og vi har sett at det fungerer!

Til slutt.

Formidlingen følger Ibsens dramaturgi, og informasjon avsløres i samme rekkefølge som i dramatikken. Elevene må lese fra manus, høre dialoger og se visuelle hint for å gi dem ulike møter med det samme materialet. I tillegg spilles det også scener underveis mellom Nora og Torvald.

Med to skuespillere, maksimalt fire lag og 32 deltakere, kan «Gåten: Et Dukkehjem» gjennomføres i hvilket som helst stort rom. Det eneste som trengs er en gjeng som er sultne på å løse oppgaver!

Det hele varer maks en klokke, og deltakerne ledes gjennom rammene for spillet i forkant av opplevelsen.



Bak kulissene

Prototyper



Vil du
se mer?

Skann koden.

