



© Centrum för kulturpolitisk forskning
Nordisk Kulturpolitisk Tidsskrift,
vol. 20, Nr. 1-2-2017 s. 109–131
ISSN Online: 2000-8325

PEER REVIEWED ARTICLE

Vikingtiden på museum og kulturarvspolitikken(e)

Nanna Løkka

Nanna Løkka er ph.d. i religionshistorie og seniorforsker ved Telemarksforskning. Hun er tilknyttet forskergruppen for kultur, og jobber først og fremst med museer, kulturminner og kulturarv. Løkka har særlig kompetanse på vikingtid og middelalder – både som historiske epoker, men også hvordan de brukes i dag. E-mail: lokka@tmforsk.no

SAMMENDRAG

I denne artikkelen ser jeg nærmere på hvordan vikingtiden formidles på norske museer. I Norge har vikingtiden tradisjonelt blitt forvaltet og formidlet av universitetsmuseene, men de siste 20 årene har disse fått selskap av regionale formidlingssentre. Disse kommuniserer vikingtiden ved hjelp av andre midler enn universitetsmuseene. Der universitetsmuseene først og fremst formidler vikingtiden ved hjelp av historiske gjenstander, bruker de nye formidlingssentrene primært rekonstruksjoner og deltakelse i ulike aktiviteter. I denne artikkelen gjør jeg rede for hvilke metoder de nye formidlingssentrene bruker for å formidle vikingtiden og diskuterer dette todelte museumslandskapet i relasjon til kulturarvspolitikken. Hovedkonklusjonen er at disse to museumstypene svarer på ulike politikker, og at de komplementerer hverandre.

Nøkkelord

museumpolitikk | kulturminnepolitikk | kulturarvpolitikk | vikingtid

ABSTRACT

In this article, I examine how Norwegian museums communicate knowledge of the Viking period in different ways. Within Norway, the Viking age has traditionally been managed by museums belonging to the country's universities. During the last two decades, however, several regional Viking centres have been established, undermining the universities' former hegemony. The means adopted by these new centres to convey knowledge about the Viking age differ from those of the more traditional museums. Whereas the more traditional museums communicate knowledge about the Viking age primarily through the use of displayed historical artefacts, the new Viking centres rely primarily on reconstructions and activities. In this article, I describe the methods used by the new Viking centres to communicate knowledge about the Vikings, and discuss Norway's twofold museum landscape in relation to the country's heritage policy. The article's main conclusion is that the two types of museums work in a very complementary fashion.

Keywords

museum policy | heritage policy | Viking age

INNLEDNING

Gjenstandene og materialiteten danner utgangspunktet for tradisjonell museumsformidling og inngår gjerne i selve definisjonen av et museum. Slik som hos The International Council Of Museum, det verdensomspennende nettverket for museer og museumsansatte:

“A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment.” (<http://icom.museum/the-vision/museum-definition/>)

Ideen bak den gjenstandsbaserte formidlingsformen er at fortiden kommer i tale gjennom tingene. Selv om denne formidlingsformen fortsatt må sies å dominere det norske museumslandskapet, er den i dag i selskap med en rekke andre former for formidling. Den teknologiske tidsalderen har for lengst nådd museene, men også erfaring og innlevelse har blitt en vanlig form for museumspolitikk, såkalt levende historieformidling likeså. Museumsforskeren Barbara Kirschenblatt-Gimblet omtaler disse bevegelsene som et paradigmeskifte for museene, fra informerende til performativ museologi (2000:58).

For vikingtidens del formidles denne i Norge primært av det som kan sies å være to ytterpunkter innenfor dette spennet av formidlingsmetoder. På den ene siden formidles vikingtiden av dem som tradisjonelt har gjort dette, nemlig de arkeologiske museene tilknyttet universitetene. Disse kjennetegnes av å ha store samlinger og fokus er nettopp på de historiske gjenstandene. Her formidles vikingtiden primært gjennom utstillinger av utvalgte fysiske objekter fra fortiden plassert i monter eller bak gjerder, slik at de ikke kan berøres. Monteret er typisk utstyrt med en forklarende tekst. Dette er eksempel på det danske forskeren Casper Hvenegaard Rasmussen omtaler som avsenderbasert formidling (Hvenegaard Rasmussen 2016). På den andre siden finner vi en ny type formidlingsarenaer for vikingtiden, der historiske gjenstander har liten eller ingen plass. Derimot danner en eller flere faste kulturminner utgangspunktet for virksomheten. Opplevelse og innlevelse står i fokus for formidlingen, og utstrakt bruk av rekonstruksjoner gjør at publikum kan både ta på og bruke gjenstandene. Gjennom rekonstruksjoner av bygninger, skip og gjenstander og ved hjelp av mennesker, kostymer, mat, lukt og lyd, gjenskapes historiske miljøer, slik at publikum kan tre inn i fortiden og delta i den på en ganske annen måte enn som en passiv betrakter på en monterutstilling. Denne formidlingen hører hjemme i det Hvenegaard Rasmussen omtaler som mottakerbasert og brukermedvirkende (brugerinddragende) formidling (Hvenegaard Rasmussen 2016). Det er dog viktig å understreke at bildet ikke er svart/hvitt. Også universitetsmuseene drar veksler på andre museumspedagogiske metoder enn monterutstillinger (Maurstad og Hauan 2012) og omvendt. Arkeologisk museum Stavanger, som i dag hører til universitetsmuseene, har for eksempel Jernaldergården til sitt anlegg. Grovt sett kan vi likevel si at universitetsmuse-

ene presenterer vikingtiden i modernitetens form med ærverdig distanse mellom publikum og monterutstilte gjenstander, mens de nyere formidlingsarenaene bruker en typisk postmoderne formidlingsform der publikum selv skaper og erfarer fortiden gjennom å delta i ulike aktiviteter på samlingsløse formidlingssteder (jf. diskusjon om museene og moderniteten hos Vestheim 1994:109–117).

I denne artikkelen vil jeg først beskrive hvordan vikingtiden formidles på disse offentlige formidlingsarenaene, for så å diskutere hvordan de ulike formidlingsarenaene, både i form og innhold, kan sees i lys av en kompleks og sammensatt kulturarvpolitikk. Avstanden mellom måten de tradisjonelle og de nyere formidlingsarenaene fremstiller og formidler vikingtiden, leder frem til en diskusjon om dagens kulturarvpolitikk i Norge og verdigrunnlaget for denne. Hypotesen er at måten vikingtiden formidles på i disse ulike offentlige institusjonene, henger sammen med at kulturarvpolitikken er fordelt på flere ulike departementer og dermed sammensatt av ulike mål og verdisyn. Dorte Skot-Hansen har tidligere vist hvordan den danske politikken i senere tid har endret museumsutviklingen i Danmark betydelig – nemlig i retning av det hun kaller ‘det oplevelsesøkonomiske felt’ (2010:9). Jeg vil i det følgende argumentere for at det også i Norge føres en aktiv kulturminne- og museumspolitik med stadig større fokus på opplevelse, publikumsutvikling og regional utvikling som de nevnte, nye formidlingsarenaene for vikingtid på mange måter svarer på, men at denne politikken i liten grad har omfattet universitetsmuseene. Dermed har det oppstått et sprik i feltet. Opplevelsesidealet har for lengst nådd norske museum, men til tross store samlinger og tunge fagmiljøer har universitetsmuseene i langt mindre grad enn andre museer fornyet sine utstillinger og formidlingsmetoder (Hausken m.fl. 2012). Kan den todelte politiske plasseringen av museene i henholdsvis Kulturdepartementet og Kunnskapsdepartementet være med på forklare dette? Og hva med kulturminnepolitikken i Miljøverndepartementet? Hvordan har denne satt sitt preg på vikingtidsformidlingen? Jeg konkluderer med at dagens todelte formidlingslandskap av vikingtiden henger sammen med politikktutforming og den politiske strukturen, og at dette for vikingtidens del må sies å være positivt, all den tid begge museumstypene representerer faglig tyngde og er komplementære både hva gjelder innhold og verdisyn.

TEORETISKE PERSPEKTIV OG METODISKE GREP

Kulturarv er for meg et sosialkonstruktivistisk begrep som viser til den kultur fra fortiden som brukes i nåtiden (f.eks. Jensen 2008). Kulturarv kan således vise til både materielle og immaterielle sider ved fortiden, poenget er at det brukes i en nåtidig kontekst. Kulturminner anser jeg som et smalere begrep som viser til fysiske levninger fra fortiden. Delvis basert på Per Mangset (1992:23) og Jan Grund (2008:19) sine definisjoner av kulturpolitikk, definerer jeg kulturarvpolitikk som den politikktutforming som befatter seg med hvordan fortiden skal vernes, brukes og forvaltes, og at denne politikken opp-

står i relasjoner mellom produsenter, publikum og det politiske systemet. Ved å søke forklaringer for formen vikingtiden får på museum i kulturarvspolitikken, får jeg fram hvordan politikkkutforming og historieformidling henger sammen. Hva gjelder kulturarv, er det en rekke departement som står for politikkkutforming som styrer og påvirker feltet, så også for vikingtidsformidlingen spesielt. Det skal jeg komme tilbake til.

I artikkelen kombinerer jeg museologi og formidlingsanalyse med kulturarvpolitikkforskning. Dreiningen i fortidsformidlingen fra den historiske gjensstanden til publikums deltakelse og opplevelse kan studeres ut fra flere innganger. Både pedagogiske, kommunikasjonsteoretiske og kulturpolitiske perspektiver kan være relevante for å forstå disse endringene. I denne analysen vil jeg først og fremst se på de nye formidlingssettene og praksisen der i lys av politikken, ikke pedagogikken. I tillegg til politiske dokumenter utgjøres empirien først og fremst av informasjon om tre relativt nye, norske formidlingsarenaer for vikingtid. Disse er Lofotr vikingmuseum på Borg i Lofoten i Nordland, Midgard historiske senter på Borre i Vestfold og Nordvegen historiesenter/Vikinggarden på Avaldsnes i Rogaland.¹ Jeg vil først vise hvordan disse tre formidler vikingtiden ved hjelp av andre midler og metoder enn de som tradisjonelt har formidlet vikingtid i Norge, altså universitetsmuseene, som jeg behandler mer generelt. Jeg har etterstrebet å få fram at det brukes ulike metoder for å formidle vikingtiden og den faglige bakgrunnen for dette. Gjennom analysen blir det åpenbart at det ikke er mindre fokus på faglighet og kvalitet på de nye formidlingssettene enn på universitetsmuseene, men kanskje en annen faglighet og andre kvalitetsideal. Jeg har også søkt å få fram hvordan formidlingssettene kommuniserer med publikum.

Kulturpolitikkforskeren Tobias Harding har brukt teorien fra statsvitenskapen om såkalt 'path dependency' som en av flere måter å forklare utviklingen av svensk kulturpolitikk (2007:67–69). Teorien om 'path dependency' handler om at en institusjon alltid vil være i dialog med tidligere praksis, altså finnes det en formativ og normativ institusjonalisering i institusjonssjangerens historie. Bestemte kulturaktiviteter og kulturorganisasjoner vil ut fra en slik teori alltid kommunisere med det de har gjort før, selv om det i noen sammenhenger oppstår brudd i denne flyten gjennom såkalte formative øyeblikk (Harding 2007:67). Institusjonens autoritet ligger i henhold til denne teorien delvis i den etablerte formen. Slik jeg ser det, kan denne modellen også bidra til å forklare vikingtidsformidlingen på henholdsvis universitetsmuseene og formidlingssettene. Disse representerer da ulike normative, institusjonelle sjangre.

Empirien er samlet inn gjennom feltarbeid, intervju og dokumentstudier. Feltarbeidet har bestått av uformelle institusjonsbesøk, altså har jeg vært på

1. Lofotr vikingmuseum betegner seg selv som et museum, de to andre som historiske senter. Jeg omtaler de tre som formidlingssett, formidlingsarenaer og opplevelsessenter om hverandre. De ulike begrepene signaliserer ingen semantisk forskjell, men brukes for å variere språket. Jeg vil også omtale dem som post-museer i tråd med Hooper-Greenhills definisjon (2000:152–153).

formidlingsentrene/museene uten at dette er annonsert som et feltarbeid. Jeg har i tillegg gjennomført semistrukturerte intervjuer med sentrale personer ved de tre nye formidlingsarenaene. Intervjuene er utført på telefon i løpet av februar 2017. Dokumentene utgjøres av nettsider og annet informasjonsmateriell, årsrapporter, prosjektbeskrivelser utarbeidet i forbindelse med etableringen av sentrene og andre dokumenter som beskriver driften ved institusjonene, samt stortingsmeldinger og NOUer. Analysemetoden er kvalitativ og fortolkende. Den er også komparativ i den forstand at jeg sammenligner formidlingsentrene med universitetsmuseene. Casestudiene fortolkes og diskuteres så i lys av politiske føringer nedfelt i stortingsmeldinger og NOUer, slik at utviklingstrekkene i vikingtidsformidlingen i sammenheng med kulturarvs politikken.

NYE FORMIDLINGSARENAER FOR VIKINGTID

I Norge har løse, førreformatoriske kulturminner, derunder funn fra vikingtiden, i all hovedsak blitt forvaltet og formidlet av de fem universitetsmuseene i Oslo, Bergen, Trondheim, Tromsø og Stavanger. Vikingskiphuset, som hører til Kulturhistorisk museum i Oslo, er den viktigste formidlingsarenaen av vikingtid i Norge, med tanke på antall besøkende. Disse museene har en lang historie som nasjonalmuseer, de har tette bånd til fagene arkeologi og kunsthistorie, og som en del av universitetene regnes de framfor alt som akademiske forskningsinstitusjoner. Med hjemmel i Kulturminneloven er universitetsmuseene gitt forvaltningsmyndighet over løse førreformatoriske kulturminner, såkalt automatisk fredete kulturminner, og forvalter disse på vegne av staten. Universitetsmuseene er på den måten samlingsansvarlige nøkkelinstitusjoner når det gjelder den materielle vikingtidsarven. I denne artikkelen blir universitetsmuseene behandlet stemoderlig på den måten at jeg ikke vil gå inn på hver enkelt av disse eller beskrive spesialutstillinger som har vært arrangert. Jeg nøyer meg med å konstatere at alle universitetsmuseenes faste utstillinger formidler vikingtiden i form av tradisjonelle monterutstillinger basert på ideen om at tingene får fortiden i tale. Det betyr imidlertid ikke at disse utstillingene har vært hverken dårlige eller konvensjonelle. For eksempel var vikingtidsutstillingen ved Kulturhistorisk museum i Oslo derimot svært kontroversiell når den ble åpnet i 1993, nettopp fordi den brøt med den etablerte museale diskursen rundt vikingtid (Gjerde og Ween 2016; Aannestad 2016).



Vikingtiden slik den presenteres på Vitenskapsmuseet ved NTNU.

Foto: Åge Hojem, NTNU Vitenskapsmuseet

Hovedcasene i denne undersøkelsen er imidlertid de langt nyere formidlingsarenaene for vikingtiden: Lofotr vikingmuseum, Midgard historiske senter og Nordvegen historiesenter/ Vikinggarden. Disse er alle offentlige institusjoner i den forstand at de i stor grad baserer driften på offentlige midler. Samtidig er alle tre semi-kommersielle, fordi de også tilbyr opplevelsesprodukter i form av julebord, bryllup, bursdag, opplegg for bedrifter o.l. ut over det tradisjonelle museumsbesøket. Alle tre avholder work-shops, kurs og seminar fortrinnsvis knyttet til ulike praktiske tradisjoner fra vikingtid, de arrangerer lukkede selskaper i form av gilder og blót, i tillegg arrangerer de en eller flere årlige festivaler. Alle opererer med inngangsbilletter. Alle har samarbeid med Den kulturelle skolesekken og har opplegg for skoleklasser, og de har klare strategier inn mot reiselivet.

De tre institusjonene er alle etablert på et historisk sted og har ett eller flere faste kulturminner som utgangspunkt. De er således anlagt *in situ* med tanke på den historien de vil formidle. Lokaliseringen i et historisk landskap utgjør dermed et viktig bakteppe for formidlingen. Alle tre sentrene har gjennom plasseringen på det historiske stedet en tydelig regional og lokal profil på vikingtidshistorien som de forteller. Der universitetsmuseene tar utgangspunkt i gjenstandene, tar formidlingssentrene utgangspunkt i stedet. For å få stedet i tale bruker de rekonstruksjoner og levende historie. Den daglige virksomheten ved museene domineres av levende historie, opplevelse og deltakelse i kombinasjon med mer tradisjonelle gjenstandsbaserte utstillinger. De har stort fokus på håndverkstradisjoner og immateriell kulturarv, og jobber i utstrakt grad med frivillige grupper.

Lofotr vikingmuseum er situert på en såkalt høvdingegård fra vikingtid. Målsettingen for museet var hele tiden å lage noe mer enn et museum – det skulle være en attraksjon for lokalbefolkning og reiselivet, forteller min informant. Dette skulle være næringsvirksomhet med barn og unge i sentrum, samtidig

som det arkeologifaglige hele tiden skulle stå i sentrum (Nilsen 2003:232–233). Museet ble opprettet i 1995 og er i dag en del av Museum Nord. Museet presenterer seg selv på denne måten: «På Borg i Lofoten kan du oppleve vikingtiden i et levende miljø. Kjenn lukten av tjære og bål. Smak maten, hør historien. Se gl vikingskip. Vikingene har ventet på deg i mer enn 1000 år». Det er sansene som det her appelleres til. Midgard historiske senter ligger på Borre i Vestfold. Det ble åpnet i 2000 og har siden 2009 vært en del av Vestfoldmuseene. Landskapet rundt museet er kjent for sine majestetiske gravhauger fra jernalder. Visjonen for opprettingen av Midgard var å etablere et faglig solid formidlingssenter som var i stand til å formidle vanskelig fagstoff på en forståelig måte, sier informanten. I tillegg til å levendegjøre historien tok Midgard i bruk ny teknologi for dette. Senterets kjerneaktiviteter er ulike utstillinger og publikumsaktiviteter på området. Senteret presenterer seg selv slik på nettsidene: «Her på Midgard vektlegger vi en kombinasjon av opplevelse og solid forskning for å formidle kunnskap om vikingtiden. Vi tror på at man lærer bedre dersom man ikke bare kan lese, men også prøve ut det man lærer om. Vi søker derfor å bringe vikingtiden til live for våre besøkende». Her vektlegges forskning og opplevelse og prinsippet «learning by doing». Ved hjelp av slagordet *Vikingtiden er ikke langt unna!* understrekes nærheten til vikingene i tid og rom. Nordvegen historiesenter på Avaldsnes i Rogaland ble åpnet i 2005 som et forsknings- og formidlingsprosjekt, og består av et nytt bygg for formidling av Avaldsnes historie. Det er tett samarbeid mellom formidlingssenteret. I tilknytning til historiesenteret er det imidlertid bygd en rekonstruert vikingtidsgård, den såkalte Vikinggarden. Nordvegen historiesenter og Vikinggarden har en kompleks organisasjonsstruktur som jeg i liten grad vil jeg i liten grad komme inn på. Jeg vil omtale disse som én formidlingsarena. På Nordvegen historiesenter på Avaldsnes kan du være «Viking for en dag» eller «Arkeolog for en dag». «I Nordvegen Historiesenter forteller vi historier ved å bruke virkemiddel fra vår egen tid – slik som film, lyd, lys, figurer og gjenstander», kan vi lese på senterets nettsider.

Hvordan formidles fortiden? Rekonstruksjon, eksperimentell arkeologi og deltakende publikum

Det er altså en sammensatt og kompleks formidling som foregår ved alle de tre formidlingsarenaene, der den daglige driften preges av publikumsaktiviteter på historiske steder i rekonstruerte historiske miljøer, dog med innslag av tradisjonell monterformidling. Alle de tre arenaene har et visst samarbeid med landsdelens universitetsmuseum og har gjenstander på lån derfra. Nordvegen har også tett samarbeid med Kulturhistorisk museum i Oslo siden det er disse som har ansvar for utgravningen som forgår på området. De faste formidlingsaktivitetene komplementeres av en rekke aktiviteter og arrangementer som skolebesøk, festivaler, kurs og foredrag. Slike aktiviteter finner vi også igjen på universitetsmuseene, men i mindre grad og i andre former, likevel er det særlig i den faste formidlingen at disse institusjonene skiller seg fra hverandre. På både Lofotr, Midgard og Nordvegen/Vikinggarden er publikum først og fremst deltakere som gjennom ulike aktiviteter skal oppleve tiden på kroppen. Jeg har

identifisert tre metoder som kjennetegner formidlingen ved de tre formidlings-sentrene, nemlig bruk av rekonstruksjoner, eksperimentell arkeologi og delta-kende publikumsaktiviteter.

Alle de tre formidlingsentrene er bygd opp ved hjelp av rekonstruerte bygninger: en høvdingegård i Lofoten, en mindre gård på Avaldsnes og en gildehall på Borre. I tillegg brukes rekonstruksjoner og kopier i både innredning og inn-gjerding. Ved hjelp av rekonstruksjoner lager disse formidlingsentrene histo-riske miljøer som publikum kan ta del i. På Borg har man rekonstruert en høv-tingehall med flere rom med ulike aktiviteter. Høvdingegården på Borg er en så nøyaktig rekonstruksjon som mulig basert på de arkeologiske funnene gjort på stedet, arkeologiske funn andre steder og skriftlige kilder. De to største rom-mene er boligdelen og en gildehall. Publikum kan ta på alle gjenstandene, siden de er rekonstruerte. I boligrommet er det bål, det henger urter og tørrfisk i taket. Det er bord og benker med skinn som publikum kan sitte på, ulike tek-stiler ligger på bordene. De kan også spille et brettspill fra vikingtid. Det ene hjørnet av rommet er viet verktøy, i et annet står en vev. Gildehallen er mer høytidelig, med høvdingens høgsete og mindre hverdagsaktivitet, men her lages og selges det «ekte» vikingmat. Museumsansatte befinner seg rundt i huset, ikledd tidsriktige klær. I gildehallen kan du som publikum også prøve sverd, skjold, brynje og hjelm. Her er det ingen fast rute å følge. Ute er det hus-dyr på området og et rekonstruert vikingskip som du kan bli med ut på tur. Da vil du også kunne prøve å ro. Nokså tilsvarende, men i mindre målestokk gjø-res formidlingen på Midgard og Vikinggarden på Avaldsnes. Gildehallen på Borre er imidlertid ikke en rekonstruksjon av en bestemt bygning fra vikingti-den. Fordi det mangler kunnskap om hvordan vikingtidens gildehaller så ut, har man tatt seg større friheter her enn på Borg med tanke på rekonstruksjo-nene. Dette har de akademiske miljøene vært kritiske til, forteller min infor-mant. Langhuset på Vikinggarden på Avaldsnes er en rekonstruksjon av en bygning som er gravd ut på Oma i Time kommune i Rogaland. I tillegg til lang-huset består gården av en rekonstruert runestein, kjøkkenhage, et rundhus, to grophus og et naust. Det er også lagt opp en gravhaug utenfor gjerdet. «Disse stemningsfulle og tradisjonstro omgivelsene gir deg en umiddelbar følelse av være tilbake i vikingtiden», sies det på nettsiden. De historiske miljøene ska-pes altså ved hjelp av rekonstruksjoner i tillegg til de faste kulturminnene på stedet og det historiske landskapet. Folk, dyr og planter gjør miljøene levende.



Publikum ror et rekonstruert vikingskip på Lofotr Vikingmuseum på Borg.
Foto: Kjell Ove Storvik/Lofotr Vikingmuseum

Eksperimentell arkeologi er i utgangspunktet en forskningsmetode. I denne metoden brukes handling og innlevelse som inngang til å få kunnskap om fortiden. For eksempel kan eksperimentell arkeologi handle om å faktisk dyrke lin etter gamle metoder for å kunne si noe om tekstilproduksjon i vikingtid, rekonstruere et vikingskip eller seile et rekonstruert vikingskip en bestemt rute. Den vanligste inngangen til eksperimentell arkeologi er gjennom ulike håndverkstradisjoner. På den måten er det immaterielle like viktig som det materielle i denne retningen av arkeologifaget. Vikinggården på Avaldnes er bygd opp etter prinsipper hentet fra eksperimentell arkeologi: «Sjølve bygginga av garden er del av eit eksperimentelt arkeologisk forskingsprogram. Vikinggarden skal gi oss ny kunnskap om korleis forfedrane våre bygde hus, kva materiale og reiskapar dei brukte og korleis dei gjorde nytte av naturressursane» (www.avaldsnes.info). Også på Borg og på Midgard har man i stor grad brukt eksperimentell arkeologi under rekonstruksjonene. Eksperimentell arkeologi kan også brukes som formidlingsmetode. I noen anledninger har produksjonen av rekonstruksjonen blitt gjort i åpningstiden, slik at publikum har kunnet se hvordan håndverkerne jobber. På formidlingssentrene inviteres publikum til å se på eller delta i disse prosessene, dermed brukes de arkeologiske eksperimentene også som formidling. Igjen flyttes fokuset fra den materielle kulturarven til den immaterielle, og selve prosessen med å konstruere fortiden blir musealisert. Dette innebærer også at ikke bare universitetsmuseene, men også

de andre formidlingssentrene nært samarbeid med arkeologifaget, men der universitetsmuseene stort sett befatter seg med tradisjonell arkeologi og gjør i mindre grad forskningsprosessen om til formidling, kombinerer de nye formidlingssentrene i større grad tradisjonell og eksperimentell arkeologi i både forskning og formidling.

Et annet element som går igjen i museumsformidlingen ved formidlingssentrene er at publikum skal bruke sin egen kropp og sine egne sanser til å komme nær fortiden. For eksempel brukes bål til å skape en «autentisk atmosfære» ved at husene får en spesiell luft og lukt. Alle stedene bruker også mat og drikke som en del av formidlingen, særlig gjelder det når lokalene brukes til private lag. Man kan spise «ekte vikingmat» og i lukkede selskaper kan det serveres mjød. I tillegg legges det opp til at publikum kan delta i aktiviteter og på den måten prøve sine ferdigheter i for eksempel pil og bue, eller som på Borg der publikum kan være med på å ro vikingskip. På alle tre arenaene brukes klær i formidlingen. De museumsansatte bærer rekonstruerte klesdrakter fra vikingtid, i tillegg kan publikum kle seg ut hvis de ønsker. Når publikum som kommer til Borg får ta på seg en tung brynje, kjenner de på kroppen hvor sterk man må være for å kunne bevege seg rundt i denne.

Gjennom de arkeologiske eksperimentene, rekonstruksjonene og aktivitetene skapes en sanselig og kroppslig opplevelse for publikum på de nye formidlingsarenaene. Dette er formidling som først og fremst appellerer til erfaring snarere enn intellekt. Disse formidlingsmetodene er forankret i ulike fagfelt som diverse håndverksfag, museumspedagogikk og eksperimentell arkeologi i tillegg til fag som arkeologi, kunsthistorie og historie. Det er så langt jeg har sett, kompetente, høyt utdannede fagfolk, enten internt ansatte eller eksternt innleide, som brukes til å skape disse formidlingsscenene, selv om det som vi nå skal se, også gjøres nytte av frivillige.

Samarbeid med frivillige

Et viktig kjennetegn ved museumssektoren i Norge er samarbeidet med frivillige grupper. Et viktig moment ved de siste årenes museumspolitik har imidlertid profesjonalisert museene. Dermed er de frivillige ikke lenger er like viktige for selve driften av norske museer som tidligere, men fortsatt framstår frivilligheten som en viktig aktør i museumssektoren. Politisk sett ønsker man også at deler av kulturlivet drives på frivillig basis. Her går det dog et skille mellom universitetsmuseene og andre museer – universitetsmuseene har aldri hatt den tette tilknytningen til frivilligheten som mange andre museer. Med andre ord har den museale behandlingen av vikingtid langt på veg vært utenfor frivillige lags rekkevidde. Når vikingtidsformidlingen nå også skjer utenfor universitetsmuseene, har det endret forholdet til frivillige grupper – disse har blitt mer involvert. De tre formidlingsarenaene som vi her ser på, har det til felles at de i stor grad samarbeider med nettopp ulike frivillige grupper. Jeg mener at det er noe nytt eller annerledes i hvordan de nye formidlingsarenaene for vikingtid samhandler med frivillige sammenlignet med museer som dekker

andre tidsepoker. Det handler på den ene siden om hva man samarbeider om og ikke minst hvilke grupper som utgjør frivilligheten.

Alle de tre formidlingsarenaene samarbeider med håndverkere og håndverksmiljøer fra frivillig sektor som har kompetanse på håndverkstradisjoner og immateriell kulturarv. De frivillige bidrar dermed med fagkunnskap om immateriell kulturarv og produksjon av rekonstruksjoner som de akademiske miljøene gjerne kan mindre om, og som kanskje også har vært lite anerkjent innenfor de akademiske miljøene. Dette kan være alt fra å rekonstruere klær og smykker til treskjæring og båtbygging. De frivillige bidrar også til å iscenesette ulike aktiviteter, slik som sverdkamp og brytekamper, eller i situasjoner der bestemte historiske begivenheter skal iscenesettes gjennom såkalt reenactment. Under festivalene bidrar frivillige lag med alt fra oppbygging av festivalområdet til å drive markedsplassen og stå for underholdning av ulik slag, slik som er vanlig også ellers i kulturfeltet.

Men hvem utgjør frivilligheten rundt vikingtidsformidlingen? Det finnes i dag et stort vikingtidsmiljø som består av folk som kaller seg vikinger og som har dette som en livsstil (Ytre-Eide 2010). Både Borre, Borg og Avaldsnes er hjemsted for noen av Norges eldste vikinglag. På Borre finnes også reenactmentgruppen Borrefylkingen. På alle de tre stedene er de lokale vikinglagene aktive i det som foregår ved formidlingssentrene. Det frivillige vikingtidsmiljøet er ofte forankret i ulike ideologier som i noen tilfeller også er religiøse. Både dyp-økologi, feminisme, satanisme, nazisme, åsatru og andre ny-hedenske naturreligioner finnes i de ulike miljøene (Ytre-Eide 2010:110). Siden ulike typer «brune» miljøer også identifiserer seg med vikingtiden, er de miljøene som ikke gjør det, opptatt å ta avstand fra disse og uttrykker at de vil «ta vikingtiden tilbake» (Ytre-Eide 2010:110–111). De frivillige miljøene tilknyttet formidlingssentrene er veldig klare på sitt ideologiske ståsted og tar klart avstand fra brune ideologier. Men kanskje har redselen for disse ulike ideologiene vært noe av grunnen til at universitetsmuseene i liten grad har samarbeidet med disse gruppene? Formidlingssentrene oppgir at det har vært et poeng å inkludere ulike miljø i aktivitetene for å gjøre museet relevant for flere, slik metalfestivalen Midgardsblot på Borre er et eksempel på. Gjennom å samarbeide med ulike frivillige grupper har de nye formidlingsarenaene gjort seg aktuelle for nye publikumsgrupper, helt i tråd med politikken. Det at det finnes lokale vikinglag på alle disse tre stedene sier også noe om vikingidentiteten som finnes lokalt. Denne mener informantene har vært en forutsetning for etableringen av institusjonene, og senere noe de har kunnet spille på lag med for å skape engasjement og aktivitet.

POLITIKKEN

Opprettelsen av Midgard skjedde i 2000. Samme år ble det opprettet formidlingssenter rundt Jellingsteinene i Danmark og på Gamle Uppsala i Sverige. Lofotr ble etablert fem år før, Nordvegen fem år etter. Med andre ord kan disse

historiske sentrene ses på som tegn i tiden i en større nordisk sammenheng, der fortiden formidles med utgangspunkt i faste kulturminner. Dette er med andre ord det vi innledningsvis viste til som et formativt øyeblikk, der en ny type formidlingsarena etableres som igjen blir normativ for de som kommer etter.

Det er verdt å legge merke til at Oplevelselscenter Kongernes Jelling tilhører Danmarks nasjonalmuseum og Gamla Uppsala museum tilhører Riksantikvarieämbetet, altså tilhører opplevelsessentrene nasjonale institusjoner. Slik har det ikke blitt i Norge. Her ble de tre formidlingsarenaene ifølge informantene opprettet som uavhengige enheter etter lokale initiativ. I dag er to av dem integrert i større museumsenheter, men disse er altså ikke universitetsmuseer. Dette mener jeg henger sammen med den norske kulturarvspolitikken. Museene i Norge har ulik departemental tilknytning. De aller fleste museer ligger under Kulturdepartementet, mens universitetsmuseene ligger under Kunnskapsdepartementet.² Selv om politikkene for disse museene har mye til felles, utformes og implementeres det ulike politikker for museene i de to departementene. For eksempel har museene under Kulturdepartementet de seneste årene gjennomgått en stor reform. Denne har universitetsmuseene ikke vært direkte berørt av. I tillegg føres det en egen kulturminnepolitikk fra Klima- og miljødepartementet. Så hva med Lofotr, Midgard og Nordvegen/ Vikinggarden? Er de museum? Og hvor høres de hjemme politisk sett? Som formidlingsarenaer med utgangspunkt i faste kulturminner (i motsetning til museum som primært formidler løse kulturminner) representerer de en større internasjonal bevegelse innenfor museumssektoren som har små eller ingen samlinger i det hele tatt (Hooper Greenfield 2000:152–153). De har derfor et annet fokus enn tradisjonelle museer, der samlingene og forvaltningen av dem gjerne danner kjernen for virksomheten. Midgardsenteret ble ikke etablert som et museum, men ble som følge av museumsreformen en del av Vestfoldmuseene. Lofotr har hele tiden definert seg som et museum, og er i dag en del av Museum Nord. Disse to må derfor betraktes som museum. Nordvegen historiesenter/Vikinggarden har derimot ikke en slik tilknytning til et museum, men er derimot tett knyttet til Karmøy kommune gjennom det kommunale foretaket VisitKarmøy. De betrakter seg heller ikke som et museum, opplyser min informant, men som et forskningsbasert formidlingssenter. Midgardsenteret og Lofotr museum er en del av de større regionsmuseene og rapporterer dermed på driften sin til Kulturrådet. Nordvegen/Vikinggarden faller derimot utenfor museenes rapporteringssystem. De rapporterer til kommunen som største eier, men denne rapporteringen er av en annen art enn andre museer gjør. Formidlingsarenaene har ellers mye til felles med såkalte vitensenter som tilhører museumspolitikken, men kanskje har de enda mer til felles med nasjonalparksentrene som ligger under Klima- og miljødepartementet, all den tid de tar utgangspunkt i de faste kulturminnene som på lik linje med naturforvaltning ligger under Klima- og miljødepartementet. Som vi skal se, har kulturminnepolitikken under

2. I tillegg finnes det enkelte museer knyttet til bestemte sektorer, noen av disse ligger under tilhørende departement, slik som for eksempel Norsk oljemuseum som ligger under Olje- og energidepartementet og Forsvarsmuseet som ligger under Forsvarsdepartementet.

Klima- og miljødepartementet i senere tid hatt stadig større fokus på kulturarv som kilde til verdiskaping for eksempel gjennom næringsliv eller reiseliv. Formidlingssentrene for vikingtid må dermed sies å være institusjonelle hybrider med en uklar forvaltningsmessig plassering i skjæringspunktet mellom flere ulike politikker, i motsetning til universitetsmuseene som ligger entydig plassert under Kunnskapsdepartementet.

Samfunnsrelevante museum – aktuelle og tilgjengelige for alle

Et politisk hovedanliggende de siste 20 år har vært å gjøre museene mer synlige og aktive som samfunnsaktører. Fra Kulturdepartementets side har det vært ført en aktiv museumspolitikk med klare visjoner om dette, men slike tanker finnes også nedfelt i politikken for universitetsmuseene. De politiske dokumentene tydeliggjør museenes samfunnsansvar, og reformen som museene under Kulturdepartementet har vært gjennom, har blant annet hatt til hensikt å gjøre museene i bedre stand til å oppfylle nettopp samfunnsrollen. Disse tankene ser vi begynner å gjøre seg gjeldende i den såkalte ABM-meldingen, Stortingsmelding nr. 22 *Kjelder til kunnskap og oppleveling* (1999–2000), og i Stortingsmelding nr. 49, *Framtidas museum* (2008–2009), sies det slik: «Museene skal bli i bedre stand til å utvikle seg som profilerte samfunnsinstitusjoner». Et middel for å nå dette målet har vært museumsreformen og de omstruktureringene som denne la opp til. Museumsreformen har hatt til hensikt å styrke museene faglig gjennom å gjøre dem større og mer profesjonelle enn tidligere. Dette har utover rent strukturelle endringer, blant annet fått konsekvenser for museenes formidlingsarbeid. I tillegg til, eller som en konsekvens av, å være en samfunnsrelevant institusjon, skal museene i dag være tilgjengelige og aktuelle for alle (f.eks. Stortingsmelding nr. 49 *Framtidas museum* s. 102). Dette henger sammen med et demokratiseringsideal som preger hele kultursektoren (f. eks. Mangset 1994:42f). Museumsansatte med kompetanse på formidling har derfor økt, og formidlingen har blitt mer målgruppestyrt. Den kanskje aller fremste grunnen til at museene i dag bruker andre formidlingsmetoder enn tidligere, er fordi barn og unge ofte er museets fremste målgruppe. Slik var det ikke tidligere.

Forholdet til publikum har med andre ord endret seg. Publikumsutvikling har blitt en viktig rettesnor i museumsarbeidet. Det gjelder både antall og bredde i publikumsgruppene. Museene var opprinnelig rettet mot borgerskapet, men har siden slutten av 1800-tallet åpnet for stadig flere grupper (Bennett 1994; Vestheim 1994:17; Eriksen 2010:20). Den tradisjonelle museumsformidlingen med gjenstander i monter har blitt kritisert for å være ekskluderende. Gjenstander som er tatt ut av sin brukskontekst og satt i en museal sammenheng, får primært en estetisk verdi (Bourdieu f.eks. 1995:89–90). Derfor jobber museene i dag mer målrettet mot bestemte målgrupper, og tar nye midler i bruk for å tiltrekke seg nye publikumsgrupper. Dette har de ulike museene i større eller mindre grad valgt å forholde seg til. Noen museer jobber kreativt og strategisk for å tiltrekke seg nye publikumsgrupper og bli lokale møteplasser, andre i mindre grad. Vi kan uansett si at museene har blitt langt mer opptatt av sine

brukere. Museene må i langt større grad enn tidligere legitimerer seg gjennom publikumstill. I dag opplever likevel nesten alle museene økt publikumstilstrømning jf. Museumsforbundets publikumsstatistikk 2016. Men fokus på å nå nye publikumsgrupper ved hjelp av nye formidlingsmetoder synes å prege museene under Kulturdepartementet i langt større grad enn universitetsmuseene. Det kan blant annet skyldes at universitetsmuseene ikke har hatt samme tydelige politiske kurs. I den forbindelse må det understrekes at Vikingskiphuset er en av Norges aller mest besøkte museumsenheter, og også de andre arkeologiske visningsstedene kommer godt ut på publikumsstatistikken. Disse museene har tilsynelatende gode besøkstill uavhengig av formidlingskreativiteten. Dermed kan det synes som de ulike museumstypene utfyller hverandre godt. Om det er større variasjon i publikumsgruppene på de nye formidlings-sentrene enn universitetsmuseene, har jeg dessverre ikke hatt anledning til å gå inn på i denne sammenheng.

Opplevelse, underholdning og regional næringsutvikling

Innenfor museumspolitikken brukes begrepet opplevelse i sammenheng med museene for alvor først i Stortingsmelding nr. 22. *Kjelder til kunnskap og oppleving. Om arkiv, bibliotek og museum i ei IKT-tid og om bygningsmessige rammevilkår på kulturområdet* (1999–2000), der det altså inngår i tittelen på meldingen. Med politiske mål om verdiskaping og demokratisering har museene måtte bli mer kreative. Kunnskap skal transformeres til en opplevelse. Museene har med det tatt et skritt mot underholdningsbransjen og populærkulturen (Sæter 2004:15).

At kulturminner skal gjøres om til opplevelse, henger klart sammen med økte forventninger om at museene skal forholde seg til reiselivet og turistnæringen. Først ble orienteringen mot opplevelse og næring i museums- og kulturminnepolitikken internasjonalt møtt med en viss skepsis i Norge. I NOU'en *Museum, mangfold, minne og møtestad* (1996:112) uttrykkes bekymring både for ødeleggelse av kulturminner som blir gjort til gjenstand for lite hensynsfullt reiseliv, og for at kulturarvsnæring ikke er økonomisk lønnsomt nok. Vi finner imidlertid mer positive politiske signaler rundt dette i Stortingsmelding nr. 22 *Kultur og næring* (2004–2005) nesten ti år etter. Under punkt 9.5. «Kulturinstitusjonane som reiselivsaktørar» signaliseres det at museene i større grad bør samarbeide med lokalt næringsliv, IKT-bedrifter og reiselivet for å utvikle tjenester og tilbud som folk ønsker, men det pekes også på utfordringer knyttet til dette, fordi de ulike sektorene har ulike verdsett og holdninger. I Stortingsmelding nr. 49 *Framtidas museum* er forbeholdene ytterligere redusert: «For å styrke museene som del av reiselivet og som viktige deltakere i lokal og regional destinasjonsutvikling er det nødvendig å arbeide enda mer intensivt med både å kartlegge og å utvikle kompetanse og administrative ressurser i museene» (s, 160). En bevegelse mot lokalt og regionalt næringsliv og reiseliv ses enda tydeligere i kulturminnepolitikken hos Klima- og miljødepartementet, der kulturminner allerede for 13 år siden omtales som ressurser til kunnskap og opplevelse, til utvikling av lokalsamfunn og som grunnlag for verdiskaping

(*Leve med kulturminner* Stortingsmelding nr. 16 2004–2005). I regjeringens reiselivsstrategi slik den kommer til uttrykk i *Destinasjon Norge – nasjonal strategi for reiselivsnæringen* (2012) betones kulturarv som reiselivsprodukt. Opplevelsesbasert formidling har blitt stadig mer populært i sektoren – for å nå et bredere publikum og i neste omgang for å skape verdier. Informanten fra Borg forteller at det i oppstarten var store diskusjoner om det var etisk riktig å tjene penger på kulturminner. De kom imidlertid fram til at den eneste måten de kunne få gjennomført prosjektet, var ved å legge opp til en viss kommersiell drift, noe som igjen fordret en mer spektakulær og underholdende form for formidling. Kunsten ble derfor å finne den rette balansen, slik at også den faglige integriteten ble ivaretatt.

Regional utvikling og verdiskaping er viktige politiske mål som i dag preger kulturminneforvaltningen (Skogheim og Vestby 2010; Voll Christiansen 2011). Kulturminnepolitikken har gjennom de to siste meldingene *Leve med kulturminner* (2004–2005) og *Framtid med fotfeste* (2012–2013) hatt eksplisitt fokus på hvordan kulturminner kan og bør brukes lokalt og regionalt som kilder til identitet, næringsutvikling og verdiskaping. Denne har med andre ord vært svært tydelig for kulturminneforvaltningen under Klima- og miljødepartementet, men til en viss grad også for museene under Kulturdepartementet. Derimot har universitetsmuseene i liten grad blitt påvirket av denne politikken.

Universitetsmuseene

Universitetsmuseene er underlagt en egen politikk der NOU'en *Kunnskap for fellesskapet. Universitetsmuseenes utfordringer* (2006) og den påfølgende Stortingsmeldingen nr. 15 *Tingenes tale – Universitetsmuseene* (2007–2008) danner de viktigste politiske føringer.³ Slik jeg ser det, gir ikke disse noen egentlig ny kurs eller visjoner for universitetsmuseene annet enn at de konstaterer at universitetsmuseene trenger et løft og gir konkrete føringer for disse.

Universitetsmuseene tilkjennes mange utfordringer i disse dokumentene, særlig knyttet til bygningsmasse og magasinkapasitet, men også formidlingen er et springende punkt. I NOU'en *Kunnskap for fellesskapet* (2006) sies det om formidlingen ved universitetsmuseene at utstillingene har for dårlige besøks-tall, og at kvaliteten på basisutstillingene må bedres. Det understrekes at flere av dem er ikke blitt fornyet på 30 år. Disse synspunktene følges opp i Stortingsmelding nr. 15 *Tingenes tale* der det kommer tydelige krav til universitetsmuseene om at formidlingen må bli bedre: «Departementet forventer at universitetene får på plass planer om fornying av basisutstillingene og setter av tilstrekkelige midler til dette i sitt interne finansieringssystem» (s. 31). Videre sies det at publikumstallene må opp: «Formidlingsaspektet må vektlegges i større grad enn i dag, i form av både fysiske utstillinger og virtuelle utstillinger. [...] Museenes utstillingslokaler må rustes opp og moderniseres, i tillegg til at

3. Universitetsmuseene omtales også i St. Meld. 25 *Humaniora i Norge* (2016–2017), men denne ble offentliggjort så kort tid før artikkelen skulle ferdigstilles at det ikke var anledning til å se nærmere på museenes behandling der.

det må settes ytterligere kraft inn på oppgradering og modernisering av formidlingsvirksomheten» (s. 47). Det er snart ti år siden siste stortingsmelding for universitetsmuseene, og det har skjedd endringer i formidlingen siden den gang (Maurstad og Hauan 2012), men formidling har vært mindre prioritert på universitetsmuseene enn på de andre museene, hevder Økland Hausken m.fl. (2012:35). For de faste utstillingene over vikingtiden har det skjedd lite. Dette kan forklares i at i tillegg til samlingsforvaltningen som generelt er museenes primæroppgave, er universitetsmuseene framfor alt forskningsinstitusjoner som *produserer* kunnskap, mens andre museer er formidlingsinstitusjoner som skal *formidle* kunnskap, uten at dette på noe vis må forstås slik som at det ene utelukker det andre. Eller kanskje har det aller mest å gjøre med at behovet for fornyelse er så stort. Derfor har planene blitt svært omfattende og framdriften derfor tatt tid.

Det er nå mye nytt på trappene for universitetsmuseene. Ved flere av universitetsmuseene foreligger det omfattende planer om fornying, for eksempel ved Kulturhistorisk museum i Oslo. Der er det premiere på en ny virtuell ramme for vikingskipene 1. april 2017, men viktigst er jo vedtaket om et nytt vikingskipmuseum som åpenbart vil endre formidlingen av vikingtiden i den norske hovedstaden. Det nye museet skal først stå ferdig tidligst 2021, men det er allerede klart at det vil ta i bruk ny og tidsriktig teknologi og pedagogikk for å formidle vikingtiden. Samtidig uttaler lederen for museet, professor i arkeologi, Jan Bill, følgende i intervju med NRK 21.12.16: «Vi er jo et museum. Vi vil gjerne gi våre besøkende en autentisk opplevelse. Derfor er det viktig at alt er korrekt når vi skal bringe folk inn i vikingtiden». Dermed understreker han at autenticitet og historisk korrekthet vil fortsette å dominere arbeidet ved KHM.

Etableringen av de tre formidlingssentrene for vikingtid kan sees i sammenheng med universitetsmuseenes fokus på tradisjonelle formidlingsmetoder og sentrale lokalisering. Informantene jeg har snakket med, oppgir alle at etableringen av formidlingssentrene kunne skje nettopp fordi universitetsmuseene ikke så det potensielle markedet og viljen som fantes regionalt til å løfte fram vikingtiden. Informantene betoner at de fant sin plass i et vakuum som universitetsmuseene potensielt sett kunne ha tatt, men at miljøene på universitetsmuseene generelt var kritiske både til de nye formidlingsmetodene og de kommersielle dimensjonene ved sentrene. Dette kan sies å handle om universitetsmuseenes 'path dependency'. I kombinasjon med nye tanker om kulturarvsbasert næringsliv fant dermed de nye formidlingssentrene sin plass i museumslandskapet som semi-kommersielle museumshybrider med utgangspunkt i faste kulturminner, regionale fortellinger og levende historieformidling, med stort fokus på publikum og reiseliv.

VERDIGRUNNLAG

I tillegg til Kulturminneloven og flere ulike forskrifter styres kulturarvspolitikken og -forvaltningen av en rekke bakenforliggende målsettinger, verdisett og

ideologier. Disse er ikke statiske, men dynamiske og i dialog med en rekke andre samfunnsforhold. Begrunnelsene for forvaltningsstrukturene, institusjonene og deres praksis vil derfor være i bevegelse, og dermed også synet på hva et museum eller formidlingscenter med faglig kredibilitet kan og skal drive med.

Den viktigste begrunnelsen for kulturarvsforvaltningen er bevaring og kunnskapsproduksjon, og i neste omgang formidling av denne kunnskapen. Autentisitet og historisk korrekthet har herunder vært stabile og retningsgivende verdier for hva museene tradisjonelt har kunnet drive med og ikke (Hooper-Greenhill 2000:25). Historiske rekonstruksjoner som formidlingsform har for eksempel blitt møtt med skepsis fra de tunge, akademiske fagmiljøene, det være seg innenfor både etnologi, arkeologi, historie og museologi (Kirschenblatt-Gimblett 1998:137f.; Mathiesen Hjemdahl 2002:2). I den sammenheng har det gjerne blitt vist til Walter Benjamins advarsel mot rekonstruksjonen som «likvideringen av kulturarvens tradisjonsverdi» (1975:39). Selv om både private og offentlige initiativ til rekonstruksjon, levende historie og reenactment helst har et utpreget autentisitetsideal, har denne formen for fortidsformidling blitt sett på som en useriøs og lite faglig forankret og/eller for nært knyttet til en markedsstyrt og kommersiell utvikling (Johnson 2015:38; Mathiesen Hjemdahl 2002; Beckman 1993). Ved bruk av levende historie har museene blitt beskyldt for å bevege seg mot et kommersielt fornøylesparkonsept og mot historisk spekulasjon, den eksperimentelle arkeologien har hatt problemer med å bli tatt på alvor, mens de lokale gruppene som kaller seg vikinger avskrives lett som fortidsromantiserende eskapister. Det er innenfor en slik diskurs at universitetsmuseene har befunnet seg. Det kommer fram av intervjuene som jeg har gjennomført. En av informantene sier: «Universitetsmuseet var kritisk til både levende historie og deltakende formidling». En annen sier: «Universitetsmuseene var kritisk til å formidle fag ved hjelp av rekonstruksjoner». Innenfor en bredere museums kontekst har synet på slike metoder vært i endring en god stund. Det er generelt blitt mer stuerent å ta i bruk kopier og rekonstruksjoner på museum, og stadig flere akademiske og tradisjonelle aktører tar i bruk levende historie i formidlingen (Newhouse 1998). Likevel synes universitetsmuseene å ha vært skeptiske til rekonstruksjoner og levendegjøring, kanskje fordi veien fra rekonstruksjon til spekulasjon er særlig kort for den eldste delen av historien. Fagmiljøenes avvisning av slike formidlingsmetoder ser imidlertid ut til å være i endring. Både Borg, Midgard og Nordvegen/Vikinggarden er profesjonelle, offentlige institusjoner som springer ut av solide fagmiljø. De er altså ikke formidlingscenter bygd opp av kommersielle aktører (om utviklingen av slike formidlingsarenaer se, Mathiesen Hjemdahl 2002). De faglige forutsetningene er derfor annerledes her enn for eksempel Vikinglandet temapark som tidligere lå utenfor Tusenfryd, eller Jørundgard Middelaldersenter som er etablert på filmkulissene etter filmatiseringen av Kristin Lavransdatter – formidlingscenter som ikke har blitt oppfattet som faglig seriøse aktører på grunn av manglende autentisitet.

Autentisitetsbegrepet er utstrakt brukt i norsk kulturminneforvaltning. Begrepet har en klar normativ dimensjon der det autentiske befinner seg øverst på en

verdiskala (Pedersen 2000:31–32). Maksimal autentisitet er dermed at fortidsminne er identisk med sin opprinnelsestilstand, men denne vil sjeldent være tilstede. Pedersen foreslår derfor ulike grader av autentisitet basert på hvor mange av opphavstrekkene som er i behold (Pedersen 2000:33). Selv om de nye formidlingssentrene for vikingtid gjør utstrakt nytte av kopier og rekonstruksjoner, kan også de vise til en form for autentisitet nettopp ved at de ligger på et historisk sted. De rekonstruerer således fortiden *in situ* og har faste kulturminner som utgangspunkt. Der den tradisjonelle monterutstillingen fjerner den historiske gjenstanden fra sin kontekst og plasserer den inn i en ny museologisk, estetisk sammenheng, etterstreber disse formidlingssentrene det motsatte, nemlig å gjenskape konteksten. Dermed får også disse arenaene en form for autentisitet, det Pedersen kaller *kontekstuell autentisitet*, noe som museumsgjenstanden har mistet. Den kontekstuelle autentisiteten ligger i at formidlingen skjer på historisk grunn, i et historisk landskap eller i en historisk rekonstruert ramme. Historien skal oppleves der den utfoldet seg. En annen dimensjon ved autentisitet kan handle om håndverket og materialvalg. Håndverkerne som lager kopien av Oseberg, er opptatt av *materialautentisitet* og den *prosessuelle* håndverksmessige autentisiteten, altså at man i størst mulig grad kopierer ved hjelp av autentiske materialer og metoder. Dette er noe de frivillige miljøene synes å være særlig opptatt av. De kan på denne måten ha vel så strenge autentisitetskrav som de akademiske. Ytre-Eide (2010:107) skriver om moderne vikinger som er uenige om Urnesstilen er «vikingtid nok», eller om denne er for kristen og dermed ikke autentisk. Dette er en typisk autentisitetsdiskusjon som nok ikke kunne funnet sted innenfor en akademisk kontekst, men som viser at det råder ulike autentisitetsdiskurser innenfor de ulike miljøene. Ut fra dette kan vi se at det i dag er større bredde i vikingtidformidlingen med hensyn til autentisitetsspørsmålet – også innenfor de akademiske miljøene.

Som vi har sett, har de tre vikingtidssentrene gjort rekonstruksjonsprosessen og håndverket til en attraksjon i seg selv. På den måten skjules ikke det faktum at rekonstruksjonen er et produkt av nåtiden, snarere tvert imot. Her inviteres publikum med på rekonstruksjonsarbeidet, dermed viser museet sitt sanne ansikt. Det etiske dilemmaet rundt rekonstruksjonens «falskhets» blir i så måte minimert. Vinteren 2017 åpnet sågar Midgard en egen utstilling som behandler nettopp rekonstruksjonene og produksjonen av dem musealt, der blant annet frivillig sektor tas inn i selve utstillingsrommet. På den måten anerkjennes disse miljøene på en helt ny måte. Om utstillingen skriver Midgard på nettsidene:

«Men gjenstander og håndverk er ikke alt. Vi ønsker også å sette fokus på menneskene som står bak disse flotte rekonstruksjonene, og som gjør det mulig å vise fram vikingtidens håndverk på denne måten. I utstillingen møter publikum blant annet noen av disse menneskene gjennom en kort film, som gir et innblikk i motivasjonen bak det å drive med gjenskapning av vikingtiden som hobby.»

Når Borg, Midgard og Nordvegen/Vikinggarden samarbeider med frivillige håndverksmiljøer som ikke nødvendigvis tilhører den akademiske forskningen, men som likevel betraktes som eksperter på ulike håndverkstradisjoner, er dette med på å endre både maktbalansen og de rådende verdiene i sektoren. Vi ser nå at disse nyere formidlingsmetodene til en viss grad benyttes også av universitetsmuseene. Det synes imidlertid fortsatt å være noe ulike synspunkter på hva en seriøs formidlingsaktør kan drive med innenfor de ulike arenaene. Dermed har de to museums typene hver sin 'path', selv om disse selvsagt også krysses.

Identitetsskaping er en annen begrunnelse for kulturarvsforvaltningen. Museer kan omtales som barn av moderniteten, tett knyttet til det nasjonale prosjektet (Vestheim 1994:15). Som jeg var inne på i det foregående, har de nye vikingtidssentrene ikke en nasjonal, men en tydelig regional forankring og profil. Det er primært en regional historie som fortelles ved formidlingssentrene, selv om dens betydning for nasjonens betones. Det er stedet som kulturminne som utgjør den viktigste nøkkelen til fortiden – ikke tingene. En bestemt del av fortiden utspant seg *akkurat her*. Det er gjennom stedet at fortiden kommer i tale. Ved å ta i bruk et historisk sted og la det danne rammen for historieformidlingen, blir denne formen for fortidsformidling i større grad regionalisert. Dermed skiller formidlingssentrene seg klart fra universitetsmuseene som til tross for at de til en viss grad er regionale og også kalles landsdelsmuseer, skriver gjenstandene inn i en nasjonal fortelling. Dersom vi plasserer de to museumstypene i henholdsvis Kunnskapsdepartementet og Klima- og miljødepartementet har disse på mange måter ulike mandat med hensyn til ideologisk overbygning: universitetsmuseene skal støtte opp under den nasjonale identiteten, mens de andre har lokal og regional identitet som rettesnor. På den måten blir de komplementære også på dette området.

Museumsforskeren Eilean Hooper-Greenhill omtaler de nye hybride formidlingsarenaene som post-museum (2000:152–153), blant annet fordi de gjerne bryter og utfordrer den nasjonale fortellingen. Innledningsvis satte jeg opp en dikotomi mellom det moderne og det post-moderne museet for å få fram hvordan disse representerer to ulike paradigmer i museumslandskapet. En slik dikotomi er på mange måter sakssvarende, men den er ikke helt presis heller. For det er jo først og fremst i formidlingsformen at de nye formidlingsarenaene skiller seg fra universitetsmuseene. Selv om det nok også ligger en faglig forskyvning mot hverdagsliv og sosialhistorie vekk fra krig og erobring i de nyere formidlingsarenaene, kan denne forskyvningen knapt sies å bryte med det nasjonale. Den gir heller den nasjonale ideologien en utdyping. Den postmoderne formen handler dessuten gjerne om å bryte ned og løse opp, men gjennom betoningen av det regionale kan man spørre seg om disse formidlingsarenaene snarere er svar på postmodernismen oppløsning av nasjonale identiteter, og slik sett representerer en ny fase av identitetskonstruksjon. For de frivillige miljøene som kaller seg vikinger, har aktivitetene som de bidrar inn med en åpenbar identitetsdimensjon. Dog kanskje ikke stedlig, men temporær. Disse gruppene synes å finne identitet og mening i fortiden (Ytre Eide 2010). For

noen av dem får det også en religiøs dimensjon, fortidens liv helliggjøres (Løkka under arbeid).

Selv om de nye formidlingsarenaene kan sies å være postmoderne museer som beveger seg mot underholdning og opplevelse i sine aktiviteter, har denne undersøkelsen vist at kunnskapsoverføring og læring likevel står i fokus. Ja, kanskje i enda større grad enn hos universitetsmuseene i den forstand at man søker å nå grupper som vanligvis ikke finner veien til museet. I noen sammenhenger settes gjerne opplevelse opp mot opplysning (Ydse 2003; Skot-Hansen 2010:13), men for de tre vikingtidssentrene som jeg her har sett på, er det mer saksvarende å snakke om opplysning gjennom opplevelse. Med andre ord er ikke opplevelse nødvendigvis noe som står i motsetning til opplysning, men snarere en metode for kunnskapsoverføring. Idealet om museet som kunnskapsinstitusjon er overhodet ikke forlatt, slik jeg ser det, men metodene som anvendes er nye. Dette sammenfaller med det museologen Gjertrud Sæter tidligere har understreket om museenes nye verdigrunnlag (2004). «Det vil si at selv om museene i dag i stor grad er utfordret av kravene til underholdning og attraksjon, så innebærer ikke dette nødvendigvis den endelige oppløsningen av museenes tradisjonelle rolle som formidler av innsikt og kunnskap» (Sæter 2004:21), men derimot krever det «konservatorroller som er mer lydhøre for markedsanalytisk kunnskap» (2004:23).

Markedsorienteringen, koplingen mot reiselivet og fokuset på publikumstilslutning har imidlertid ført til bekymring for det som kalles «disneyfiseringen» av museene, nettopp som følge av at de må ty til lite faglige metoder for å tiltrekke seg et større publikum (Skot-Hansen 2010:51 ff). Da vil verdigrunnlaget nødvendigvis bli endret, noe blant annet Vestheim advarte mot i boka *Museum i eit tidsskifte* (1994:44). «Scenerisk klovneri», kaller kulturforskeren Vestheim det når museene blir fristet til å forføre publikum for å vinne kampen om publikum (1994:44). Jeg mener bekymringen for museenes forfall har vært overdrevet. De tre casene som vi har sett på, kan tjene som vitnesbyrd over at man kan gjøre kunnskap om til opplevelse og underholdning, uten at det trenger å gå på bekostning av faglig integritet. Derimot har hybridmuseene gitt sektoren større mangfold på den måten at flere verdisett får plass, noe som jeg mener er positivt.

KONKLUSJON

De siste 20 årene har det etablert seg nye formidlingsarenaer for vikingtiden. Disse driftes av solide fagmiljøer og har opplevelse, publikumsdeltakelse og immateriell kulturarv som stikkord for driften sin. De samarbeider i større og mindre grad med annet lokalt næringsliv og har tydelig fokus på reiseliv og attraksjonskraft, men er også opptatt av å formidle regional historie og med det skape regional identitet. De ønsker å nå nye publikumsgrupper og samarbeider i stor grad med ulike frivillige grupper.

Gjennom etableringen av disse formidlingsarenaene har universitetsmuseenes posisjon som viktigste formidler av vikingtiden, blitt utfordret, og dermed også synet på hva som er faglig aksepterte formidlingsmetoder. Samtidig som de nye formidlingsarenaene har bygd seg opp og blitt solide, regionale kulturminneaktører i tråd med gjeldende politikk, har universitetsmuseene saktet akterut i vikingtidsformidlingen. Selv om også universitetsmuseene har vært opptatt av vikingtidsformidling, har dette i all hovedsak begrenset seg til planlegging for fremtiden. Dette har jeg argumentert for at henger sammen med kulturarvpolitikken. Universitetsmuseene tilhører på mange måter i en annen politikk med egne verdier og målsettinger enn museums- og kulturminnepolitikken forøvrig. Museumspolitikken i Kunnskapsdepartementet har generelt vært mindre tydelig og ambisiøs, og universitetsmuseene har ikke gjennomgått en tilsvarende fornying som de andre museene. Denne utviklingen henger igjen sammen med forvaltningsstrukturen. I artikkelen har jeg vektlagt at kulturarvpolitikken er sammensatt, og at de ulike formidlingsarenaene langt på veg svarer på ulike politikker. Både politikken for museene, kulturminnevernet, reiselivet og regional utvikling påvirker det som har skjedd i og rundt opprettelsen og driften av de regionale formidlingssentrene som jeg her har fokusert på. På den måten kan man si at de nye formidlingsarenaene for vikingtid befinner seg i skjæringspunktet mellom flere ulike politikker som styres av ulike ideologier og målsettinger. De forholder seg både til Kulturdepartementets museumspolitik og Klima- og miljødepartementets kulturminnepolitikk. Siden både Midgard, Lofotr og Nordvegen/Vikinggarden har sitt utgangspunkt i faste kulturminner og således utgjør en utvidet formidlingsopplevelse av disse, er formidlingssentrene på mange måter klare svar på de politiske signalene om kulturminner fra begge de to departementene.

Ord som publikumsutvikling og attraksjonskraft var nokså ukjente for 20 år siden, men er i dag selvsagte ord for museumssektoren. Sektoren er endret både gjennom en villet politikk, men også på grunn av nye faglige perspektiver blant annet fra pedagogikken. Dette har igjen ført til at både synet på hva et seriøst museum kan drive med og sektorens overordnede verdier, er endret. Samtidig kan avstanden i formidlingsformene mellom formidlingssentrene og universitetsmuseene indikere at de også representerer noe ulike syn på hva som er god, faglig formidling. Selv om dette nok fremfor alt kan skyldes ulike faglige forankringer, kan politikken ha vært med på å skape denne avstanden ved at kulturminnepolitikken har hatt stort fokus på opplevelsesnæring og regional utvikling, mens museumspolitikken i Kulturdepartementet har fokusert på demokratisering, publikumsutvikling, barn og unge som fremste målgruppe.

Den kompleksiteten som finnes i kulturarvpolitikken og forvaltningsstrukturene, kan i mange sammenhenger fremstå som negativ, men slik jeg ser det, er det i denne sammenheng mest av alt positivt. De nye arenaene i vikingtidsformidlingen har skapt en større bredde med hensyn til innhold, formidlingsform, verdisyn og involvering av frivillige grupper uten at dette har gått på bekostning av det historiefaglige. Når universitetsmuseene også får oppdatert sine

faste utstillinger basert på mer tradisjonelle museale metoder, mener jeg museumsvikingene går en lys framtid i møte. Med oppdaterte og fornyede gjenstandsbaserte utstillinger på universitetsmuseene, vil vikingtiden i tiden fremover bli tidsriktig formidlet i både en moderne og en post-moderne form.

REFERANSER

- Beckman, Svante (1993). «Oreda i fornsvängen.» Anshelm, Jonas (Ed.). *Modernisering och kulturarv. Essäer och uppsatser*. Stockholm: Brutus Östlings bokförlag. s. 25–40.
- Benjamin, Walter (1975). *Kunstverket i reproduksjonsalderen. Essays om kultur, litteratur og politikk*. Oslo: Gyldendal.
- Bennett, Tony (1995). *The birth of the museum – history, theory, politics*. London & New York: Routledge.
- Bourdieu, Pierre (1995). *Distinksjonen. En sosiologisk kritikk av dømmekraften*. Oslo: Pax forlag A/S.
- Eriksen, Anne (2010). *Museum. En kulturhistorie*. Oslo: Pax forlag A/S.
- Gjerde, Hege S. & Gro B. Ween (2016). «Innledning» Gjerde, Hege S. & Gro B. Ween (red.) *Om vikinger og virkninger. Festskrift til Ellen Høigård Hofseths vikingtidsutstilling. Primitive tider spesialutgave*. s. 5–10.
- Grund, Jan (2008). *Kulturpolitikk er kunst*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Harding, Tobias (2007). *Nationalising Culture. The reorganisation of national culture in Swedish cultural policy 1970–2002*. Linköping Studies in Arts and Science no. 393. Linköping: Linköping University.
- Hausken, Eli Kristine Økland, Anne Kari Skår & Morten Steffensen (2012). «Den didaktiske gjøkungen.» Maurstad, Anita & Hauan, Anne Marit (Ed.). *Museologi på norsk – universitetsmuseenes gjøren*. Trondheim: Akademika forlag. s. 33–53.
- Hjemdahl, Kirsti Mathiesen (2002). «Historisk tid blir kulturelle lekeplasser.» *RIG – kulturhistorisk tidsskrift*, Vol. 85. nr. 1. s. 1–19.
- Hooper-Greenhill, Eilean (2000). *Museums and the interpretation of visual culture*. New York: Routledge.
- Hvenegaard Rasmussen, Casper (2016). *Formidlingsstrategier. En grundbog om kulturinstitutioners formidling*. København: Samfundslitteratur.
- Jensen, Bernard Eric (2008). *Kulturarv – et identitetspolitisk konfliktfelt*. Gads forlag.
- Johnson, Katherine (2015). «Performing past for present purposes: Re-enactment as embodied, performative history.» Dean, David. et al. (Ed.). *History, memory, performance*. London: The Palgrave Macmillian. s. 36–52.
- Kirschenblatt-Gimlett, Barbara (2006). «Reconfiguring museums: an afterword.» Grewe, Cordula (Ed.). *Die Schau des Fremden. Ausstellungskonzepte zwischen Kunst, Kommerz und Wissenschaft*. Stuttgart: Franz Steiner Vorlag. s. 361–376.
- Kirschenblatt-Gimlett, Barbara (1998). *Destination culture. Tourism, museums, and heritage*. Berkely, Los Angeles & London: University of California Press.
- Newhouse, Victoria (1998). *Towards a new museum*. New York: The Monacelli Press.
- Nilsen, Gørill (2003). *Brytninger mellom lokal og akademisk kulturminnekunnskap. En analyse av fortidsforestillinger i Nord-Troms og Lofoten*. Dr.art.-avhandling i arkeologi. Universitetet i Tromsø.
- Mangset, Per (1992). *Kulturliv og forvaltning. Innføring i kulturpolitikk*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Maurstad, Anita & Anne Marit Hauan (2012). «Universitetsmuseenes gjøren.» Maurstad, Anita & Hauan, Anne Marit (Ed.). *Museologi på norsk – universitetsmuseenes gjøren*. Trondheim: Akademika forlag. s. 13–33.
- Pedersen, Ragnar (2000). «Autentisitet og kulturminnevern. En diskusjon om kulturminnevernets verdigrunnlag.» *Dugnad*, vol. 26. s. 21–45.

- Skogheim Randi & Vestby, Guri Mette (2010). Kulturarv og stedsidentitet. Kulturarvens betydning for identitetsbygging, profilering og næringsutvikling. NIBR-rapport 2010: 14.
- Skot-Hansen, Dorte (2010). Museerne i den danske oplevelsesøkonomi – når oplysning bliver til en oplevelse. Fredriksberg: Imagine.
- Sæter, Gjertrud (2004). «Museene mellom konservering og konsum. Nye tider og nye utfordringer for museenes verdigrunnlag og målsetting.» Nordisk museologi, vol. 1. s. 11–28.
- Vestheim, Geir (1994). Museum i eit tidsskifte. Oslo: Samlaget.
- Voll Christiansen, Elin (2011). Kulturminner og identitetsdannelse. Hvordan fremstiller norsk kulturminneforvaltning forholdet mellom kulturminner og identitet? Masteravhandling, Universitetet i Oslo.
- Ydse, Tone Fredriksen (2003). Kunnskap eller opplevelse? Diskurser i museumsformidlingen. Hovedfagsoppgave i Sosialantropologisk institutt, Universitetet i Oslo.
- Ytre-Eide, Anett (2010). Å leve som viking. En studie av norske vikinglag. Masteroppgave i kulturhistorie, UiO.
- Aannestad, Hanne Lovise (2016). «Våre helter vikingene – et portrett av en historisk periode» Gjerde, Hege S. & Ween, Gro (red.) Om vikinger og virkninger. Festskrift til Ellen Høigård Hofseths vikingtidsutstilling *Primitive tider* spesialutgave. s. 55–67.
- NOU 1996:7 *Museum – Mangfald, minne, møtestad*.
- NOU 2006:8 *Kunnskap for fellesskapet. Universitetsmuseenes utfordringer*.
- St.meld. nr. 22 (1999–2000) *Kjelder til kunnskap og opplevning. Om arkiv, bibliotek og museum i ei IKT-tid og om bygningsmessige rammevilkår på kulturområdet*.
- St.meld. nr. 22. (2004–2005) *Kultur og næring* (Kultur- og kirke departementet).
- St.meld. nr. 15. (2007–2008) *Tingenes tale. Universitetsmuseene*. (Kunnskapsdepartementet).
- St.meld. nr 49. *Framtidas museum. Forvaltning, forskning, formidling, fornying* (Kultur- og kirke departementet).