



# En levendegjort formidling: Tinglige opplevelser i en iscenesatt fortid



*ARK-3900*

*Stein Farstadvoll*

*Mastergradsoppgave i Arkeologi  
Fakultet for humaniora, samfunnsvitenskap og lærerutdanning  
Institutt for arkeologi og sosialantropologi  
Universitetet i Tromsø  
Våren 2010*

*Forsidebilde:* En «levendegjort» viking rustet for krigføring poserer foran glassmonteret til utstillingen «rikdom og makt» i fjøsdelen til Høvdinghuset på Lofotr Viking Museum. (Foto: Lofotr Viking Museum.)

## FORORD

Arbeidet med denne oppgaven begynte høsten 2008. Oppgaven slik den nå foreligger, er ikke slik jeg så for meg den i prosjektbeskrivelsen. Etter å ha sett resultatet, kan jeg med sikkerhet skrive at endringen i kursen var en god ting. Å skrive denne oppgaven har ikke bare gitt meg større innsikt i de faglige aspektene, men har også gitt en selvinnsikt som har avdekt enkelte av mine evner og begrensninger. Forhåpentligvis vil disse erfaringene virke fordelaktig i fremtiden.

Jeg vil først uttrykke min takknemlighet for innsikten, kritikken og hjelpen som min veileder Bjørnar Olsen har gitt meg i løpet av de to siste årene. Gøril Nilsen fortjener også en stor takk, blant annet for hennes hjelp med og forslag til feltundersøkelsen ved Lofotr Viking Museum. Jeg vil her takke de ansatte ved Lofotr Viking Museum, spesielt Lars Erik Narmo, for at de ga meg støtte til og under feltundersøkelsen. Mine medstudenter i mastergradskullet fortjener også en takk for deres konstruktive innspill under seminarene og en hyggelig studietur til England. Jeg vil med stor anerkjennelse takke min mor og fra for den støtte og forståelse de har vist meg i løpet av de fem årene jeg har studert ved Universitetet i Tromsø. Til slutt vil jeg takke min mormor og morfar som ikke kunne overvære min uteksaminering; jeg dedikerer oppgaven til dere.

Tromsø, 18.05.2010

Stein Farstadvoll

## INNHALDSFORTEGNELSE

<b>FORORD</b> .....	<b>ii</b>
<b>INNHALDSFORTEGNELSE</b> .....	<b>iii</b>
<b>FIGURLISTE</b> .....	<b>v</b>
<b>1. INNLEDNING</b> .....	<b>1</b>
1.1 Hva handler denne oppgaven om? .....	1
1.2 Hva er det oppgaven vil finne ut av? .....	2
1.3 Hvilken tilnærming til data og materiale har oppgaven? .....	3
1.4 Hvordan er oppgaven bygd opp? .....	4
<b>2. TING OG FORTID I FORMIDLINGEN</b> .....	<b>6</b>
2.1 En fragmentert verden: Ånd og ting .....	6
2.2 Fenomenologi og formidling med det tinglige .....	8
2.2.1 Væren og ting .....	8
2.2.1.1 Formidling og «væren-i-verden» .....	9
2.2.2 Kropp, persepsjon og formidling .....	10
2.3 Spor, kollasj og konstruksjon: Formidling som et møte .....	12
2.4 Sammenhengen i formidlingen og arkeologiens opprinnelighet .....	13
2.5 Rekonstruksjon og levendegjøring .....	16
<b>3. FELTARBEIDET VED BORG</b> .....	<b>20</b>
3.1 Forarbeidet og det metodiske utgangspunktet .....	20
3.1.1 Det kvalitative intervju .....	21
3.1.2 Forberedelser og utfordringer .....	22
3.1.2.1 Forventningene til intervjuundersøkelsen .....	24
3.2 Gjennomføringen av feltarbeidet .....	25
3.2.1 Refleksjoner og «etterpåklokskap» .....	27
3.3 Anvendelsen av intervjuene: Analyse/drøfting .....	27
<b>4. LOFOTR VIKING MUSEUM PÅ BORG</b> .....	<b>29</b>
4.1 Bakgrunnen til og stiftelsen av Lofotr Viking Museum .....	29
4.2 Lofotrs selvpresentasjon, målsetninger og fremtidsutsikter .....	32
4.3 Museets komposisjon .....	35
4.3.1 En vandring gjennom museet .....	36
4.3.2 Museets omstendigheter og nærmiljø .....	45

4.3.3 Museets mennesker og kulisser .....	50
4.3.4 Museets begivenheter .....	53
4.3.4.1 Begivenheter på bestilling .....	55
4.4 Oppsummering .....	55
<b>5. MØTE MED LOFOTRS ISCENESATTE FORTID .....</b>	<b>57</b>
5.1 Møte med museet .....	57
5.1.1 Uventede og spesielle opplevelser .....	59
5.1.2 Møte mellom salg og opplysning: Anakronismer og autentisitet .....	62
5.1.2.1 Opplevelsen av autentisitet .....	63
5.1.3 Den sanselige fortiden .....	69
5.1.4 Det ubehagelige .....	73
5.2 Å tre inn i en iscenesatt fortid: Guiding, deltakelse, lek og minner .....	76
5.2.1 Guiding og deltakelse .....	76
5.2.1.1 Opptreden og lek .....	80
5.2.2 Å huske med opplevelser: Ting og minner .....	83
5.3 Konklusjon .....	87
<b>APPENDIKS A: Intervjuguide .....</b>	<b>89</b>
<b>APPENDIKS B: Plan for intervju .....</b>	<b>91</b>
<b>APPENDIKS C: Tematisk koding .....</b>	<b>96</b>
<b>APPENDIKS D: Informasjon om transkriberingsprosessen .....</b>	<b>110</b>
<b>APPENDIKS E: To eksempler på utførte intervju .....</b>	<b>112</b>
Intervju 7 .....	112
Intervju 10 .....	121
<b>LITTERATURLISTE.....</b>	<b>134</b>

## FIGURLISTE

<b>Fig.1:</b> Lofotr Viking Museums logo .....	29
<b>Fig.2:</b> Kart over Lofotrs museumsområde .....	36
<b>Fig.3:</b> Adkomstanlegget til Lofotr .....	36
<b>Fig.4:</b> Utsikt mot Borg Kirke fra Høvdinghuset ved Lofotr .....	39
<b>Fig.5:</b> Et av inngangspartiene til Høvdinghuset .....	39
<b>Fig.6:</b> Oversikt over rommene i Høvdinghuet .....	39
<b>Fig.7:</b> Gildehallen i Høvdinghuset .....	40
<b>Fig.8:</b> Borg Kirke og parkeringsplassen .....	42
<b>Fig.9:</b> To barn smir en spiker i smia til Lofotr .....	43
<b>Fig.10:</b> En museumsansatt i vikingklær på buebanen til Lofotr .....	43
<b>Fig.11:</b> Skipet «Lofotr», en rekonstruksjon av Gokstadskipet .....	44
<b>Fig.12:</b> Et skilt brukt til å markere retningen mot Høvdinghuset .....	45
<b>Fig.13:</b> Logoen til og et bilde av Borgtun Kro .....	47
<b>Fig.14:</b> En plakate hos Hurtigruten som reklamerte for en utfart til Lofotr .....	48
<b>Fig.15:</b> Utsikt mot tettstedet Bøstad sett fra Høvdinghuset .....	49
<b>Fig.16:</b> En håndtverker arbeider med treskjæring .....	51
<b>Fig.17:</b> Helleprop-eksperimentet på Varpnesodden .....	52
<b>Fig.18:</b> Et Securitas skilt på Høvdinghuset .....	53
<b>Fig.19:</b> En utstilt skiferkniv på Tromsø Museum .....	64
<b>Fig.20:</b> Røyk og lys i boligdelen til Høvdinghuset .....	70
<b>Fig.21:</b> Et bål i steinalderutstillingen på Tromsø Museum .....	71
<b>Fig.22:</b> Ølbrygging på Lofotr .....	71
<b>Fig.23:</b> Langhuset i jernalderutstillingen på Tromsø Museum .....	73
<b>Fig.24:</b> Guiding i gildehallen .....	76
<b>Fig.25:</b> En smed arbeider i smia til Lofotr .....	79
<b>Fig.26:</b> En «luke» som er en del av steinalderutstillingen på Tromsø Museum .....	80
<b>Fig.27:</b> Interiøret til museumsbutikken på Lofotr .....	84



## 1. INNLEDNING

Inspirasjonen til denne oppgaven kom med min interesse for den tinglige formidlingen av fortid, spesielt i sammenheng med rekonstruksjoner og iscenesatt fortid. Viktig her er at den arkeologiske formidlingen produserer mer enn bare faktisk kunnskap. Jeg tenker da ikke bare på aspekt som å skape identitet, politisk legitimering eller økonomisk gevinst. Gjennom min prosjektoppgave til bachelorgraden, støtte jeg på noe som kan bli sett på som den «meningsløse» delen av formidlingen, nemlig de uartikulerte opplevelsene som finner sted i formidlingen av fortid. Dette er ikke ment i noen negativ forstand, men spiller heller på de mer kroppslige og tinglige aspektene med formidlingen koplet til den umiddelbare opplevelsen som oppstår i møte med tingene. Et premiss for denne oppgaven er at opplevelse, for eksempel produsert av lukter, lyder, syn og fysisk samhandling med ting og omgivelser, ikke kun er et pedagogisk middel for å formidle en artikulert kunnskap, men at det er et fullverdig aspekt i formidlingen som kan likestilles med det rent informative. Dette gjorde at vårt forhold til ting og materialitet ble en viktig del av det teoretiske rammeverket. Her ble det andre premisset utformet: At opplevelse av en iscenesatt fortid er sterkt knyttet til gjenstander og materielle strukturer.

### 1.1 Hva handler denne oppgaven om?

Strebene etter å samle ting og informasjon, og utvikle meningsfull kunnskap, er et viktig aspekt i den arkeologiske virksomheten, men det handler også om å sette det fortidige «ut i livet» ved å tilgjengeliggjøre den. Arkeologi er ikke utelukkende et internt arbeid, men også en aktivitet som lekker ut av den akademiske sfæren i form av iverksatt kunnskap som artikler, bøker, og som synliggjort fortid som kulturminner i et landskap eller oldsaker på et museum. Mennesker lever i og blant ting, strukturer og meninger som er fortidige. Arkeologer er med på å bringe disse til bevissthet ved å avdekke, påpeke og tilfører dem meninger gjennom fortolkninger.

Det teoretiske utgangspunktet er sammenhengen mellom ting og opplevelse i formidlingen av fortid. Opplevelser kan bli produsert i alle former for formidling: Man kan få en opplevelse av å lese en bok, se en film eller høre noen fortelle om fortiden. Jeg har imidlertid valgt å fokusere på tingenes særegenheter i og kilde til opplevelser. Årsaken til dette er en antagelse om at ting og sammensetninger av ting er en egenartet kilde til opplevelser. Tilgjengeliggjøringen av gamle ting gjennom blant annet museer, er en ikke bare en teknikk for overføre kunnskap om fortiden til gjestene, men også en måte å bringe dem til syne og oppleve deres umiddelbare nærhet. Et kjernepunkt i oppgaven er at tinglig iscenesatt



fortid kan tilføre formidlingen kvaliteter som ikke kan bli produsert gjennom «ren» informasjon.

Lofotr Viking Museum utgjør primærmaterialet i denne oppgaven. I stedet for gjøre en komparativ analyse av flere museer eller tilrettelagte kulturminner, har jeg valgt å fokusere på *ett* case-studie for å kunne gå dypere inn i detaljene og særegenhetene til dette museet og dets omgivelser. Lofotr definerer seg selv som et *friluftsmuseum*, som selvsagt ikke er et nytt fenomen innenfor kulturhistorisk formidling. Et av kjennetegnene til friluftsmuseer er fullskala rekonstruksjoner. Slike rekonstruksjoner har blitt brukt av arkeologer og museumsfolk fra slutten av 1800-tallet, men siden 1980-tallet har rekonstruksjoner hatt en nærmest eksponentiell vekst i formidlingen (Petersson 2003: 13, 33, 62-63). Lofotrs fokus på levendegjøring og tinglige rekonstruksjoner er hovedårsaken til at det har blitt valgt som denne oppgavens case-studium. Her får de besøkende i utstrakt grad lov til å samhandle med de tinglige omgivelsene.

En annen viktig årsak til at Lofotr ble valgt som et case-studie, er at det er hva Hedley Swain (2007:37) ville ha definert som et «*on site museum*», som vil si et museum som er direkte knyttet til den stedlige konteksten det forsøker å representere. Det interessante med dette er at gjestene får muligheten til å oppleve en rekonstruert fortid plassert i sitt rette landskap og i sammenheng med de kulturminnene som inngår i den fortid museet vil formidle. Lofotr er ikke bare et museum, det er også en destinasjon for reiseliv i Lofoten og ikke minst en del av et sted, nemlig Borg på Vestvågøy. Stedet Borg, og dets artikulering i *museet* Lofotr, er et spennende utgangspunkt for å undersøke og utforske hvordan et sted som prøver å *være* den fortiden som blir formidlet. Dette bilde sett i relasjon til de tinglige omgivelsene, landskapet og ikke minst den akkumulerte nåtidige bygningsmassen som har sin opprinnelse i forskjellige fortider.

## **1.2 Hva er det oppgaven vil finne ut av?**

Det overordnede målet med oppgaven er gjennom fenomenologisk teori å utforske og undersøke hvordan ting og opplevelser spiller sammen i formidlingen av fortid på Lofotr Viking Museum på Borg. I dette ligger det også et implisitt delmål: Å undersøke anvendeligheten av fenomenologisk teori til å belyse hvordan ting kan skape opplevelser og relasjoner til fortid.

Denne oppgaven er mer ute etter å *finne* problemstillinger, kvaliteter og perspektiver i formidlingen enn å komme frem til en klar konklusjon på et spørsmål eller en hypotese. Målsetningen med drøftingen i denne oppgaven er ikke normativ, som for eksempel at Lofotr

som et friluftsmuseum er bedre/verre enn de mer tradisjonelle museene. Som beskrevet over handler det her heller om å analysere kvalitetene til denne måten å formidle fortid(er) på. Intensjoner er her ikke å skape et helhetlig innsyn i opplevelsens rolle og funksjon i formidlingen av fortid, men heller se på hvilke muligheter som finnes i særegenhetene til eksempelet Lofotr. Målsetningen er altså avgrenset av datagrunnlaget fra Lofotr og feltundersøkelsen som ble utført der. Likevel drøftes komparative eksempler og forhåpentligvis har analysen verdi utover denne spesifikke konteksten.

Lofotr kan klassifiseres som det som gjerne i noe nedsettende forstand omtales som et «opplevelsessenter», hvor formidlingsformen – levendegjøring av fortid gjennom rekonstruksjoner og aktiviteter – kun blir en måte å bruke fortiden til å skape økonomisk gevinst som følge av økt turisttilstrømming. Begrepet «opplevelse» blir i slike sammenhenger knyttet til overfladiske nytelser som «moro» og «underholdning». Mitt sentrale spørsmål er om opplevelse-begrepet omhandler noe mer og om det gir formidlingen en alternativ dimensjon. Tingenes egne evne til å produsere opplevelser hos de besøkende og å formidle «stum» kunnskap er slik jeg ser det et lite prioritert element i formidlingen. Ting og materielle arrangementer blir ofte kun sett på som et pedagogisk redskap for å tjene den «høyere» og viktigere meningen: Kunnskapen om fortiden. Formålet med en fenomenologisk drøfting av ting og formidling, er å belyse mulighetene for hvordan en materielt iscenesatt fortid kan skape opplevelser og dermed bli «opplevd fortid». Dette handler ikke om å se på om det er en effektiv form for kommunikasjon, men om å drøfte og synliggjøre kvaliteter og egenskaper som ligger i selve de tinglige aspektene ved formidlingen.

### **1.3 Hvilken tilnærming til data og materiale har oppgaven?**

Selv om denne oppgaven i kraft av sitt teoretiske utgangspunkt ser nærmere på opplevelser og ting, er målet til slutt å komme frem til og avdekke meningsfulle aspekter med formidlingen. En av utfordringene var å komme frem til en metode som kunne gi meg en et innsyn i opplevelsene og hvilke rolle tingenes spilte i formidlingen ved Lofotr. Jeg valgte her å gjøre et feltopphold ved Lofotr for selv å kunne oppleve formidlingen gjennom en form for «deltagende observasjon». For å få avdekt flere aspekter og muligheter i formidlingen, bestemte jeg meg også for å utføre en intervjuundersøkelse. To av de ti intervjuene som ble utført er vedlagt i *appendiks E*. I forhold til det teoretiske rammeverket (se kapittel 2) – som også var formet før feltarbeidet – fant jeg ut at en kvalitativ tilnæringsmåte var mer egnet enn en kvantitativ. Dette fordi målsetningen til oppgaven ikke handlet om å finne ut omfanget eller frekvensen til fenomenet som ble undersøkt, nemlig opplevelse og ting, men heller se

nærmere på mulighetene og kvalitetene. Slik sett henger teorien og metoden i denne oppgaven godt sammen. Metoden tjente også det utforskende og teoretiske utgangspunktet til oppgaven. Intervjuene er ikke bare en måte å avdekke skjulte fenomener, jeg ser også på det som en kreativ prosess: Intervjuer er med på å artikulere uartikulerte opplevelser, og får mennesker til å reflektere over møtet med Lofotr.

#### **1.4 Hvordan er oppgaven bygd opp?**

I *kapittel 2* blir oppgavens teoretiske grunnlag presentert og diskutert. Målet med dette kapittelet er å drøfte formidlingen i relasjon til fortid, ting og opplevelse. Gjennom kapitelet beveger jeg meg fra en generell teoretisk diskusjon til å avslutte med en spesifikk drøfting av rekonstruksjon og levendegjøring koplet opp mot Lofotr. Den første delen vil ta for seg et fenomenologisk perspektiv med utgangspunkt i Martin Heidegger og Maurice Merleau-Ponty. I de neste to delene blir blant annet formidlingen som et møte og arkeologiens fokus på «opprinnelighet» drøftet. Den avsluttende delen av kapittelet går over til å påpeke særegenhet og teoretiske implikasjoner i sammenheng med Lofotr.

I *kapittel 3* blir det metodiske valget, fremgangsmåten og problemene presentert og drøftet. Det er her særlig lagt vekt på utfordringene intervjuundersøkelsen bragte med seg og impliserte for bruken av data. Den første delen drøfter det metodiske valget for oppgaven og forberedelsene som ble gjort før undersøkelsen. Senere i kapittelet blir gjennomføringen av undersøkelsen beskrevet, som tar for seg intervjuenes omstendigheter. Etter dette kommer en liten evaluering av feltundersøkelsen med refleksjoner over arbeidet som ble gjort. Den siste delen tar for seg hvordan intervjuene ble analysert og blir brukt i det neste kapittelet.

*Kapittel 4* er en nærmere presentasjon av Lofotr Viking Museum. Målet med dette kapittelet er ikke gi en ren oppsummering av inventaret til Lofotr, men å gå inn på forhold som er en del av og står i en nær relasjon til hvordan gjestene kan oppleve museet. I den første delen består av en oppsummering av museets opprinnelse og historie, som også tar for seg museets egne målsetninger og fremtidsutsikter. Etter dette vil det bli sett nærmere på museets komposisjon. Denne delen starter med en vandring gjennom museet med beskrivelser og observasjoner som ble gjort under feltundersøkelsen. Videre blir museets nærmiljø og omstendigheter beskrevet, som blant annet tar for seg Lofotrs relasjon til lokalmiljøet og reiselivet. Til slutt blir det tatt et lite blikk på menneskene og begivenhetene som er en del av museets formidling.

*Kapittel 5* er hvor oppgavens primære diskusjon finner sted. Den første delen av kapittelet tar for seg gjestens møte med museet, her blir det blant annet drøftet hva gjestene

syntes var overraskende og spesielt med Lofotr. Videre blir gjestenes opplevelse av autentisitet og møter med anakronistiske ting drøftet, og hva sanselige kvaliteter og ubehageligheter kan bli sett opp mot formidlingen av en iscenesatt fortid. Den andre halvparten av kapitlet tar for seg blant annet hvordan guiding, deltakelse, samt aspekt om lek, kan være med på å forme hvordan museet blir opplevd. Deretter kommer en drøfting av hvordan opplevelser og ting kan spille inn på hvordan museet minnes. Kapitlet avsluttes med en kort konklusjon, hvor det reflekteres over hva oppgaven har kommet frem til.

## 2. TING OG FORTID I FORMIDLINGEN

Formidling kan bli beskrevet som en spredning av informasjon og kunnskap, men det er også en begivenhet som kan by på en mulighet å oppleve fortiden som tinglig, gjennom blant annet in-situ kulturminner, kopier av redskaper, oldsaker i utstillingsmontre eller fullskala rekonstruksjoner av boliger fra jernalderen. Man kan finne informasjon i forskjellige medier som artikler, bøker, video, radio og ikke minst Internett, men det disse formene for formidling har til felles er at de er adskilt fra tingene som blir beskrevet eller avbildet. Man kan se bilder, filmklipp, og høre opptak av lyder og musikk, men presentasjonen er fortsatt distansert og begrenset til todimensjonale perspektiv. Tingenes egenart og hvordan vi direkte opplever eller sanser favnes ikke eller i liten grad av slik beskuelse eller visuell formidling.

Fokuset på hvordan vi erfarer ting og på hvordan kunnskap og opplevelser formidles via ting, gjør det naturlig å se nærmere på fenomenologi og ting. Ting kan framtre på ulike måter eller i forskjellige «muligheter», avhengig av blant annet hvordan ting har blitt tilrettelagt slik som i utstillinger på et museum. Poenget er her at opplevelsen ikke utelukkende styres kognitiv gjennom i forventinger til de som besøker eller styrer et museum. Tre sentrale punkter i forhold til dette er (i) hvordan mennesker og ting-verden er relatert, (ii) sansenes rolle i opplevelser og (iii) kroppens betydning i formidlingen.

Målsetningen i dette kapittelet er å komme frem til et teoretisk rammeverk og utgangspunkt som kan belyse formidlingen i relasjon til ting, fortid og opplevelse. Det vil starte med en kort oversikt over hvordan vår *moderne* oppfatninger av hva som «er i verden» og hvordan vi erkjenner, har forutsatt et skille mellom mennesket (som ånd) og en «ytre» og tinglig verden. I den etterfølgende delen diskuteres fenomenologiens svar på denne fragmenteringen. Dette fører oss inn i et underkapittelet som kort drøfter tanken om «kollasje» og «møte» i sammenheng med formidlingen av ting og fortid. Videre drøftes arkeologiens forsøk på kontroll og ordening i formidling av ting. Til slutt i den siste delen blir rollen til rekonstruksjoner og levendegjøring i formidlingen drøftet.

### 2.1 En fragmentert verden: Ånd og ting

Formidlingen som begivenhet er alltid et møte mellom mennesket og det arkeologien er om. Som en akademisk disiplin, vokste arkeologien frem i skillet mellom natur-, samfunns- og humanvitenskapen eller *åndsvitenskapen*. Hvor man vil ha plassert arkeologien i disse kategoriene, har vært årsak til erkjennelsesteoretiske kontroverser, som eksempelvis striden mellom positivistiske, strukturalistiske, poststrukturalistiske og postmoderne perspektiver. Dette kan spores til spenningen mellom tankene om en «hard» eller «myk» vitenskap

(Gumbrecht 2004:48). Den «harde» er en søken etter å overvinne subjektiviteten, mens den «myke» omfavner det subjektive og intersubjektive i konsepter som meninger og ideer. En kan si her at denne kampen har rot i forestillingen om en splittet verden (Reynolds 2006:20). Gjennom tidene har vestlige filosofer artikulert dette på forskjellige vis: René Descartes (1596-1650) formulerte en adskillelse mellom en ytre og indre verden, en distinksjon mellom tenkningen («*res cogitans*») og det som har utstrekning, materien («*res extensa*»). Omverden og ikke minst kroppen som var en del av materien, ble adskilt fra mennesket som ånd (Gumbrecht 2004: 33). Immanuel Kant (1724-1804) mente at det var umulig å kjenne «tingen i seg selv», og foreslo en transcendentale erkjennelse som ikke handlet om gjenstanden selv, men heller hvordan man erkjenner den som *fenomen* (Christiansen 2003:273). Disse filosofene sine tanker har det til felles at de skiller mellom mennesket som tanke eller ånd fra den materielle verden som ligger utenfor (det som erkjennes).

Hva har dette har å gjøre med arkeologi og formidling? Et av de grunnleggende momentene her er fragmenteringen av det som *er*. Arkeologiens som vitenskap, abstraherer og kategoriserer «forskningsobjekter». Arkeologer kan anvende naturvitenskaplige metoder i sitt arbeid, men formålet er en søken etter noe som kan relatere til det menneskelige. Wilhelm Dilthey (1833-1911) formaliserte intellektuell arbeidsdeling mellom naturvitenskap og åndsvitenskap, og med sine respektive oppgaver definert som henholdsvis forklaring og fortolkning (Gumbrecht 2004:11). Hans senere hermeneutikk er basert på dette skille mellom kultur/natur og subjekt/objekt. Det er et forsøk på å destillere verden til en ren og «naken» menneskelig essens. Det menneskelige blir forstått, ikke forklart. Epistemologisk tok det form av å finne eller fortolke *tilskrevne* meninger i gjenstander og tekster, ikke meningen til tingene selv. Intensjonen min er ikke å fremme en epistemologisk gjenforening av naturvitenskap og åndsvitenskap, men mer beskjedent å sette et spørsmålstegn ved hegemoniet til det menneskelige sinn over de «snaue» ting som bare blir en tom scene for menneskenes «menings-fulle» åndelige drama. Problemet med en fragmentert verdensforståelse, er at man kan falle ned på et ståsted hvor ideer og meninger blir forsknings- og «formidlingsobjektene» satt i motsetning til ting eller omvendt. Jeg sier ikke her at det er noe som helst galt med å fortolke og knytte meninger og symbolikk til ting. Tingene har muligheten til å innlede en synergi med eller inspirere til meninger i sin materialitet, men blir forstummet i en ontologi som fragmenterer verden i dikotomier mellom subjekt/objekt og kultur/natur.

## 2.2 Fenomenologi og formidling med det tinglige

I de siste tyve årene har fenomenologien eller eksistensfilosofien gjort sitt inntog i den arkeologiske teorien, kanskje spesielt blant arkeologer i Storbritannia, blant andre Christopher Tilley (1994) og Julian Thomas (1996) (ja også Brück 2005:45). Denne tankeretningen kan sees som en motreaksjon til filosofier som abstraherer og adskiller mennesker som åndsvesen fra en materiell verden. Grovt sett, sikter fenomenologien mot å beskrive karakteren til den menneskelige erfaring og opplevelse uten at man fremmedgjør den materielle siden av verden. Enklere sagt er det et forsøk på å skildre mennesket helhetlig *i, blant og sammen* med natur, landskap, ting, og dyr, uten at noen av delene blir adskilt og fremmedgjort for hverandre i eksklusive kategorier.

Denne teoretiske utviklingen er relevant for både formidlingen og det arkeologiske prosjektet for øvrig. Det kan reises kritikk mot hvordan fenomenologi er brukt i arkeologien (Svestad 2003, Brück 2005, Peebles 2006, Olsen 2010), men dette overskygger ikke for potensiale som ligger i den. Bakgrunnen for min drøfting av fenomenologi, ligger i et forsøk på komme frem til en måte å beskrive formidlingen ved et museum som Lofotr. Opplysning i form av teoretisk kunnskap er et av hjørnesteinene i fundamentet til dagens museer, men denne kunnskapen som *erfaring* er alltid formet i sammenheng med en opplevelse. En forståelse av formidlingens fenomenologi kan hjelpe til med å skape et rammeverk for å beskrive opplevelse som en del av formidlingen.

### 2.2.1 Væren og ting

Martin Heidegger (1889-1976) filosofi representerer et brudd til den tidligere tankegangen om en verden splittet mellom en indre ånd og en ytre materiell verden. Heidegger byttet ut dikotomien mellom «subjekt» og «objekt» med begrepet «væren-i-verden». Bindestrekene poengterer at mennesker som Væren er fundamentalt *relasjonelle*. Dette er et forsøk på å bringe menneskenes henvisning til seg selv sammen med «tingene i verden». Det viktige er her at «Væren» i betydningen det som *er*, alltid refererer til noe *substansielt* (Gumbrecht 2004:46-47). For eksempel kan ikke ting som væren og egenart forsvinne helt i fortolkningen en besøkende gjør ved museet. Nærmere sagt spiller ting også en rolle som ikke er underlagt en førforståelse låst inne i en indre og separert åndsverden. Om ting har blitt fremmed for oss som «tingen i seg selv», blir også vi fremmed for oss selv. I denne forestillingen har mennesket falt ut fra den umiddelbare væren. Et av poengene til Heidegger er at det er meningsløst å beskue verden – og seg selv – *utenfra*. Arkeologi som vitenskap og formidlere av kunnskap har alltid sin forutsetning i mennesket som «*derværen*» («*Dasein*»), det vil si som situert væren. Man kan ikke stille seg utenfor verden, fordi en alltid og allerede er *kastet*

inn i en verdenssammenheng eller en «væren-i-verden» (Heidegger 2007:157). For eksempel når man besøker en museumsutstilling betrakter man ikke oldsakene utenfra men *blant* dem, som vil si at ting vil aldri bli møtt som «ingen-ting» men som «noe» som *er* (og noe som *er der*).

Det viktige med museene som en bevisst måte å tilgjengeliggjøre fortidige ting, er at man får muligheten til å oppleve og erfare noe som ikke utelukkende er artikulert i tekster eller presentert i todimensjonale illustrasjoner og fotografi. Tingene har et nærvær som resonerer med både menneskets kropp og tanker, de «[...] rykker inn på livet gjennom det vår syns-, hørsels-, og følesans bringer til veie av fornemmelser: av farger, av lyd, av ruhet og hardhet.» (Heidegger 2000:19). Opplevelse kan bli beskrevet som et pedagogisk verktøy for læring av teoretisk viten, som eksempelvis hvordan/hvorfor vikingene malte bygg eller bygde en stor høvdinghall ved Borg. På et museum eller hvor som helst i verden man er, blir man «overfalt» av tingene gjennom sansene. Heidegger (ibid.19) sier at følelse og *stemning* er mer åpent for væren enn all fornuft og rasjonalitet. Mennesker står ikke alene utelukkende omgitt av andre mennesker og tanker, men er engasjert i en verden mettet og stabilisert av det solide og substansielle som gir opphavet til opplevelsen som fenomen.

### 2.2.1.1 Formidling og «væren-i-verden»

Den kartesianske adskillelsen av det indre og det ytre, skaper et paradoks når man prøver å formidle noe menneskelig gjennom ting og materielle konstruksjoner. Om man reduserer den menneskelige opplevelse til å være noe utelukkende innvendig, blir det tinglige redusert til tomme beholdere som det er opp til tankene og forståelsen å fylle. Formidlingen blir i så måte sterkt metafysisk ved at «for-midlingen» ikke skjer i møtet mellom mennesket og tingen, men heller mellom mennesket og en mening som ligger ovenfor i en rent idealisert og åndelig dimensjon. Om den vestlige tanke utelukkende har blitt humanistisk som Heidegger sier (Svestad 2003: 165, Heidegger 2007:28), er det bare det humane, eller etter mine egne ord den metafysiske ånden, som får en *gyldighet*. Heideggers kritikk av humanisme peker til at den alltid er «*meta-fysisk*» (Thomas 1996:7).

Fenomenologi kan fra et ståsted bli sett på som læren om menneskets bevissthetsliv eller bevissthetsverden (Funch 2003:17, 20). Problemet med et utelukkende «psykologisk» utgangspunkt er at tingene blir irrelevant gjennom at opplevelse blir primært grunnlagt i «sinnet». Opplevelsen er ikke noe som utelukkende tilhører bevisstheten til et «subjekt». Fenomenologi kan heller bli sett på et forsøk på å unnsnippe de idealistiske dikotomiene og den binære kategoriseringen av verden, som subjekt/objekt paradigmen (Gumbrecht 2004:28). Bevisstheten som førforståelse og ideer er selvfølgelig delaktig i å skape en opplevelse for en



person, men det tinglige – for eksempel de tinglige omgivelsene som stemningen skapt av lys, røyk, lyd, teksturer og gjenstander i Høvdinghuset – er minst like primært for opplevelser.

Ut fra et slikt fenomenologisk blikk er formidlingen ikke en overføring av konsepter eller «mening» i en dimensjon adskilt fra tingene. Formidlingen er ikke ett møte mellom menneskeligheten som hjemsøker tingene, men det er heller et møte mellom mennesker og ting som for eksempel monter, skilt, langhus og oldsaker i pedagogiske tiltak. Selv om ting kan bli presenter sammen med en guide på et museum som Lofotr, er det ikke slik at man går gjennom sinnet til guiden og så videre til tingens mening. Formidling er i så måte *ikke* et utelukkende mellommenneskelig eller tekstuert fenomen. Dette er ikke å si at en guide, tekst eller illustrasjon på et skilt, ikke har noen som helst innvirkning på møtet mellom ting og mennesker. Det er heller å si at ting ikke mister sin relevans i menneskenes væren-i-verden. Et museum er ikke et museum uten oldsakene. Man er situert i verden blant og sammen med ting, og man kan si at museet selv er en ting eller et «kollektiv» av ting. Heideggers fundament ligger i at mennesker som «derværen» (istedet for «subjekt»), er grunnet i en *åpenhet*, men samtidig er endelig og delvis lukket i det at man er allerede kastet inn i verden og beveger seg *romlig* avgrenset i den (Thomas 1996:64-65).

Jeg jakter ikke med Heidegger etter en «objektiv» formidling. Det er slik at språk, tanker, fantasi og meninger også eksisterer sammen med tingene i menneskene, men disse egenskapene er i like stor grad fundert i fenomenet væren-i-verden (Heidegger 2007:229). «Realiteten» har heller ikke en forrang over disse «innenverdenslige» egenskapene med mennesker eller omvendt (ibid.:229). Det jeg har lagt frem i relasjon til Heideggers filosofi er heller et forsøk på å bygge teoretiske forutsetninger for å forstå tingenes rolle i en formidlingsbegivenhet. Det kan være lett i noen situasjoner å si at alt handler om politiske ideer og rivaliserende meninger, men uansett hva som blir sagt, ment eller tenkt er ting og oldsakene *der* som en mulighet til en opplevelse av fortid som unndrar seg slike føringer.

### **2.2.2 Kropp, persepsjon og formidling**

Som det har blitt drøftet ovenfor, ligger fenomenologiens fokus ikke på at mennesket som ånd hjemsøker en verden av ting og materie. Mennesket er *i* verden, *sammen* med andre dyr, planter, redskaper og ting. *Maurice Merleau-Ponty* (1908-1961) representerer kanskje et enda tydeligere brudd med subjektsfilosofien enn Heidegger (Andersson 2001:102). Merleau-Ponty forsøkte å formulere en ny beskrivelse av menneskenes «kroppslige» erfaring. Det er ikke slik at vitenskaplige og analytiske tilnærminger og abstraksjoner av verden er ugyldige, men at de stammer alltid fra de mer praktiske relasjonene i kroppens avdekkelse av verden. Det viktige med kroppen er at den er menneskenes måte å «kommunisere» med verden. Om man

ignorerer den praktiske basisen til kunnskapen, kroppens involvering, risikerer man å ignorere de fordelene det praktiske bringer med seg og forsterke dualismen mellom kropp og sinn (Reynolds 2006:111, 114). Det menneskelige i det arkeologiske prosjektet burde således ikke utelukkende handle om ideer, tanker og adskilte beskuelser av en verden som omgir menneskene, men også om en menneskelighet festet i det tinglige med kroppen.

Merleau-Pontys fenomenologi sier at det finnes et «subjekt», at opplevelsen alltid tilhører en partikulær noen, men fordi Væren til et subjekt er en væren-i-verden kan ikke opplevelsen bli beskrevet som utelukkende og rent *innvendig* (Matthews 2006:20). Et besøk til et museum vil så ikke kun være utelukkende en intellektuell opplevelse, men det er også en kroppslig opplevelse og erfaring. Merleau-Ponty starter ikke som Descartes med å si «jeg tenker», men heller med «jeg kan» eller «jeg gjør». Man flyter ikke gjennom korridorene, mellom rekonstruerte bygninger og bygninger som ulegemlige ånder, men *samhandler* med omgivelsene og miljøet på en måte som kommer før reflekterte tanker og teoretiseringer. Mennesket som materielt og romlig situert, *virker* på og med omgivelsene.

Tanken kan ikke adskilles fra kroppen og dens «omgang» med det omkringliggende og tinglige miljø. Denne påstanden postulerer at kroppen ikke kan adskilles fra opplevelsen og erfaringen i formidlingen. I dette ligger det selvsagt et problematisk element om man universaliserer menneskets kropp. Selv om man i de fleste tilfeller er nødt til å generalisere på grunn av praktiske årsaker, kan man ikke ignorere at kroppen varierer og er langt i fra ideell (Hamilton & Whitehouse 2006:34). Verden tilhører ikke bare de «gjennomsnittlige» menneskene. Persepsjon og samhandlingen med ting varierer med kroppens materielle utgangspunkt av alder, kjønn og personens fysiske tilstand. Ting kan avsløre andre muligheter til et barn eller en person som sitter i en rullestol. Personen i rullestolen kan også oppleve tingenes utilgjengelighet og fjernhet langs en kultursti eller ved et friluftsmuseum. Ting kan vise andre muligheter til en fargeblind person, og en døv person kan «høre» tingenes vibrasjon gjennom hender og føtter (Ingold 2004:330-331).

Uansett hvor vi snur oss finner vi tinglige muligheter og barrierer. Omgivelsene påtvinger oss forskjellige opplevelser, som også kan blir anvendt som et pedagogisk verktøy. Stier som man finner på museumsområdet til Lofotr, er med på å lede gjestene mot forskjellige kulturminner, som eksempelvis flere nausttufter som ligger langs bredden til Innerpollen. Like mye som kroppen kan påvirke formidlingens opplevelse, så styrer også tingene den kroppslige opplevelsen. For å begripe formidlingen, må man også begripe hvordan det tinglige er med på å skape opplevelse og erfaring. Det handler om å føre den arkeologiske formidlingen tilbake til de sammenhengene som skaper den.

### 2.3 Spor, kollasj og konstruksjon: Formidling som et møte

Som arkeolog prøver man å rekonstruere og formidle en opprinnelighet som en gang eksisterte, ofte med å «sette sammen» ufullstendige og fragmenterte ting. Formidlingen ved et museum kan være et eksempel på dette, fordi utstillinger ofte er et *kollasj* av oldsaker satt sammen til et narrativ gjennom arrangement og supplert informasjon. Det rekonstruerte Høvdinghuset ved Lofotr Viking Museum er et eksempel på dette. Å referere til fortidige ting som «spor» er ikke uvanlig i hverdagspråket. Spor kan implisere en negativitet i det at oldsakene er bare et *avtrykk* av noe opprinnelig. I denne tolkningen av oldsakene, blir ting som spor bare en «proxy» for en «fot» som laget avtrykket.

Ting kan tre inn i et nettverk av relasjoner med dagens mennesker og samtidig beholde en fortidig egenart eller et materielt *minne* av å være delvis fortidig (Ingold 1993: 141). Thomas (1996:79-80) nevner at ting i likhet med mennesker kan ha en «fortidighet» fordi de ikke er statiske entiteter. Negativiteten man finner i beskrivelsen av ting som spor går også ut på at de har mistet relasjoner til andre ting som til dels har utløpt sin varighet. I tingenes materielle variasjon av å være tre, stein, eller strukturer av forskjellige materielle sammensetninger, så har de muligheten til å råtne vekk eller bli erodert til støv. Materialet har transformert seg til jord som videre nærer et bjørkekratt over en tuft, eller har blitt til grus langs et elveleie, eller har blitt flyttet ut av en kontekst og inn i en ny.

Som Tim Ingold (2007, 2007b) skriver så er ting ustabile («*in flux*»). Det ustabile eller labiliteten ligger i tingenes kvalitet av å være materielle og relasjonelle. Ting kan således endre seg i hvordan de er eller blir relatert til mennesker og andre ting. I beskrivelsen av en dynamisk formidlingssammenheng, vil for eksempelvis Høvdinghuset ved Lofotr endre seg materielt på en regnfull dag i kombinasjon med materialiteten til vannet, eller endre seg på en solfylt dag med materialiteten til fotonene i solskinnet. Opplevelsen av ting kan således endre seg i takt med materialenes «ustabilitet». En «ren» ting finnes bare i teorien eller matematiske modeller. Verden kan derfor sies å være «skitten», men det er ikke en negativ konnotasjon.

Et menneske som holder en stein er ikke «et menneske og en stein» men heller «et menneske med en stein» eller «en stein med et menneske». Når man holder en stein i hånden, foregår det en utveksling, eller en «tilsmussing»: Begivenheten er en overskridelse, for eksempel en kald stein trekker til seg varmen fra hånden og blir dekt av fett fra huden, eller omvendt at en varm stein overfører varme til en hånd og kanskje brenner, kutter eller gjør denne hånden skitten. Dette kan virke banalt, men denne interaksjonen og overskridelsen er fundamentalt for den tinglige formidlingen som opplevelse. Ut fra opplevelsen kan også den

bevisste erfaringen oppstå, eller det Heidegger kaller «forhånden», nemlig de teoretiske refleksjonene og ikke minst meningene *om* tingene og verden (se nedenfor s. 19).

Alfredo González-Ruibal (2008:248, 271) har hevdet at arkeologi er en disiplin som skapt til å studere det ødelagte, glemte, ignorerte og forkastede («*abject*»). Videre forteller han at ødeleggelse ikke kan skilles fra konstruksjon, og at det kan handle om å avdekke noe som har vært skjult («*disclosure*») (ibid. 271). I en Heideggersk forstand, så kan man si at det «værende» har en dobbel bevegelse mellom «lukket» og «åpen». «Avdekkelsen» eller avsløringen til González-Ruibal er også en positiv «tildekkelse», fordi man bringer ting inn i ett nytt nettverk av relasjoner som synliggjør aspekt ved tingenes muligheter. I en *formidlingssammenheng* kan man si at det ødelagte eller forkastede paradoksalt blir *fullendt* i sin nye sammenheng. Ting, for eksempel en moderne industriell ruin, kan miste og skjule sine tidligere relasjoner, fordi dens tinglige konstellasjon (f.eks. produksjonsmaskinene) ble mislykket eller utilstrekkelig i et skiftende globalisert og kapitalistisk samfunn (Edensor 2005(c):313). Den industrielle ruinen trer imidlertid inn i relasjoner av å bli transformert og hybridisert i sammenfallet og forråtnelsen sammen med utforskende og lekende barn eller av en voksen vitenskapsmann som Edensor. Også dens «mislykkethet» kan bli avdekket gjennom sin framtrødelse i en ellers velstelt og polert nåtid. Gjennom ruiner åpner også fabrikken seg slik at det som tidligere var skjult og avstengt blir åpent og sansbart.

Formidlingen kan således sees som en kreativ og potensielt destruktiv begivenhet. Nye relasjoner til ting og landskap kan være med på å rive ned, avsløre og overta tidligere tanker og materielle konstellasjoner. En jernaldergrav kan eksempelvis være forstått av dens naboer som en rydningsrøys eller simpel stenur før dens innhold og materielle relasjoner blir avdekt fra sin forglemmelse under og etter en (destruktiv) arkeologisk utgravning. Det er ikke feil å si at formidlingen er både kreativ og nedrivende gjennom å være overraskende. «Formidlingen», slik det ligger i ordet, er en «medierende» begivenhet sammen med språk, kropp, tanker, oldsaker, landskap og ting. Det betyr ikke at denne mellomkomsten er noe som svever mellom det materielle i en adskilt verden. Medieringen i formidlingen er heller en «sam»-handling; den konkrete, fysiske relasjonen i *møtet*. Det er i møtet i avdekkelsen og tildekkelsen at det produseres historier, eller alternative historier i González-Ruibals (2008:252) forstand.

#### **2.4 Sammenhengen i formidlingen og arkeologiens opprinnelighet**

Ting blir *avdekt* i møtet som formidlingen innebærer. For eksempel i møtet mellom oldsaker i glasskabinett og personen som besøker museet, eller i samhandlingen mellom et rekonstruert

langhus og en deltakende person. I formidlingen som en konkret begivenhet, kan man snakke om en konstruksjon av materielle relasjoner hvor tingens Væren, i en Heideggersk forstand, blir samtidig tildekt eller trekker seg tilbake (Gumbrecht 2004:73,76). Når jeg snakker om tildekkelsen eller avdekkelsen av oldsakene er det ikke en referanse til en Kantiansk tanke om «oldsaken-i-seg-selv». Den tildekte tingen er seg selv fullt ut i mulighetene, men bare noen av dem blir realisert i formidlingssammenhenger. At tingen blir tildekt i begivenhetene er som sagt ikke en fortapelse. I sammenheng med ANT (aktør-nettverk-teori) kan man si at tingen gjennom begivenhetene eller handlinger blir delegert og re-delegert inn i roller, eller vevd inn i et nettverk (Sørensen 2004:12, 15). For eksempel, en rusten øks fra jernalderen er fortsatt seg selv om den ligger i et glasskabinettet på et museum, eller slik den også var da den ble brukt til å felle et tre *sammen* med et fortidig menneske. Tingen har bare blitt *realisert* i forskjellige muligheter, eller fått nye relasjoner sammen med mennesker og tingens materielle naboer i glasskabinettet. Øksen har derfor i formidlingsinstitusjonen ikke en absolutt eller statisk «egentlighet». Selv om den ligger innrammet sammen med andre ting og mennesker i et glassbur har den fortsatt en *mulighet* til å hugge, men ikke *alene* uten relasjonene og *samværet* med et skaft, et tre og mennesker. Ved å ligge på et museum utspiller den enn annen rolle i sine materielle relasjoner. Tildekkelsen eller at tingen er vevd inn i et garn av relasjoner, er således bare en midlertidig begrensning eller stabilisering.

Tilsvarende realiseringsmuligheter kan sies å gjøre seg gjeldende i forhold til det estetiske. Å estetisere fortiden gjennom å relatere den til romantiske tanker, eller å definere oldsaker som kunst, skaper ofte en bekymring i den arkeologiske forskningen, formidlingen og konserveringen (Lundén 2004:234-238, Edensor 2005(c):323-324). Å fokusere på tingens funksjonelle rolle i den arkeologiske formidlingen kan begrense estetiseringen, men det er ikke å si at ting mister sin mulighet til å være estetiske. Eksempelvis om man beskuer gullgubben som er utstilt i Høvdinghuset ved Lofotr, kan man erfare gullgubbens symbolske mulighet til å kommunisere makt eller religiøs mening i kompaniskap med sin tidligere eier, men tingen har fortsatt en mulighet til å bringe frem en estetisk opplevelse. Man kan ikke fornekte at gullgubben i sin fortidige relasjon med mennesker også ga muligheten til å være pen, stygg eller kunst.

Et annet eksempel kan være en eldre dame som finner noen pene «steiner» og bruker de til å dekorere og avmerke kantene til sitt blomsterbed. Det er noe egenartet med disse pene steinene: De er oldsaker, nærmere bestemt steinøkser. Kanskje det er den polerte overflaten som bringer frem klare fargenyanser når den blir våt eller dens skarpe konturer som tiltrakk seg den eldre damens oppmerksomhet. Dette kan være et hypotetisk eksempel på «virkosomme

ting», selv om en slik «agency» kan virke forskrekkende eller humoristisk for en arkeolog. Man kan si at steinøkser som pene steiner har muligheten til å være en virksom dekorasjon i relasjon til den eldre damen, jorden og plantene i blomsterbedet fordi steinøksen essensielt ikke bare er en øks. Den pene steinen har en «øks-lighet» i seg etter at den ble transformert til en oldsak inn i denne muligheten. Senere kan den pene steinen sin «økslighet» bli avslørt av en forbipasserende arkeolog, som avdekker den på nytt med sine egne relasjoner og flytter den inn i en ny tildekkende rolle sammen med andre gjenstander i et glassbur på et museum. Steinen trenger ikke å være trofast i sin rolle som «øks-i-glassbur». Om den eldre damen tar et besøk til museet og vil se sin gamle venn igjen, har hun fortsatt en erkjennelse av steinens mulighet til å være pen i relasjon til blomsterbedet. Trolig har arkeologen som oppdaget «øksligheten» også ikke glemt denne muligheten. Kanskje arkeologen under senere rundreiser slenger flere blikk mot blikk blomsterbedene fordi han er klar over oldsakens mulighet til å være dekorasjon.

Prefikset «arke-» i arkeologi relaterer til det gamle greske ordet «archê» som spiller på betydningen om begynnelse eller det «første prinsippet»<sup>1</sup> (Foucault 1989:46). Etymologien kan selvfølgelig debatteres, den kan kaste lys over betydningen av oldsakene i formidlingen. Det er det «olde» i oldsaken eller et opprinnelig stadiet i tingens liv som blir forsøkt skilt ut og formidlet. Det er en jakt etter hvilken mulighet steinøksen kunne ha eller hvilke relasjoner den har blitt realisert i. Man kan si at den arkeologiske forskningen og formidlingen forsøker å avgrense en del av oldsakens mulighet for å videre realisere de materielle relasjonene som *re-konstruksjoner*. For eksempelvis en tekst eller illustrerende bilder ved siden av et glassmonter på en utstilling eller på et skilt som informerer om nausttuftene langs en sti på museumsområdet til Lofotr, kan være med på å avgrense tingenes mulighet. Som Thomas (1996:62) sier om den arkeologiske analysen er den en «... *specific form of 'clearing' which enables entities to be recognised in a very specific kind of way.*» Han (ibid. 63) sier videre at for å fortolke, tvinges arkeologien til å «fryse» verden i en statisk og avgrenset posisjon.

Ulike forestillinger om fortiden eksisterer samtidig med den arkeologiske kunnskapen i et multivokalt miljø, men det er ikke til å overse at arkeologien som praksis og vitenskap er normativ fordi den produserer kunnskap (Rustad 1998:132-133). Arkeologi som en disiplin kan sies å ha en normativ «trang» til å formidle, avdekke og bevare oldsakens «renhet» ved å avgrense den til muligheter lenket til sannsynlige relasjoner i en fortid. Det er ikke å si at dette er galt, men at denne tanken er koplet sammen med et konsept om det *opprinnelige*. Arkeologer er kanskje klar over deres forskningsobjekter kan bli brukt som pene steiner langs

---

1 Stanford Encyclopedia of Philosophy: <<http://plato.stanford.edu/entries/xenophanes/#5>>

et blomsterbed, men at dette er bare en anomali og at steinen essensielt er en øks. Den arkeologiske formidlingen og forskingen er et «rengjøringsarbeid», hvor man avgrenser tingenes muligheter for å fremheve enkelte prosesser, bruksfunksjoner eller en spesifikk mening.

## 2.5 Rekonstruksjon og levendegjøring

Rekonstruksjoner som Høvdinghuset ved Lofotr Viking Museum, kan reiser spørsmål om hva den arkeologiske formidlingen dreier seg om. Hvis man ser vekk fra de utstilte oldsakene, er Høvdinghuset en meget «ung» artefakt. Dersom man i en formidlingsammenheng kun belager seg på tingenes minne fra en spesifikk fortid, vil fullstendige rekonstruksjoner tape sjansen til å være arkeologisk relevant. Om rekonstruksjoner skal få en relevans må de på en eller annen måte slekte til relasjoner og materiale som fantes i den partikulære fortiden som man forsøker å gjenskape. På en måte må man bryte ned den tradisjonelle forestillingen om det fortidige som tapt og forbigått. Dikotomien mellom «nå» og «da» må vike for en verden som er multitemporal og romlig slektet. Den uroligheten man ofte finner hos arkeologer som blir konfrontert med slike rekonstruksjoner, kan blant annet ligge i at disse tingene utfordrer den konvensjonelle ideen om fortid. Hva er formidlingen om det ikke er en fortid? Dette bringer oss igjen over på arkeologiens forhold til autentisitet eller opprinnelighet og det uautentiske.

Definisjonen av begrepet autentisitet – nemlig hva det vil si at noe er «originalt» eller «ekte» – er ikke universelt. For eksempel i Thailand kan en buddhafigur som mangler brystpartiet ikke bli sett på som autentisk, fordi den er «uferdig» og fragmentert på en slik måte at den har en tomhet som må erstattes – det vil si rekonstrueres for å bli autentisk (Brattli 2009:35). Fra vårt perspektiv kan man si at gjenstand som ikke er modifisert – for eksempel Gullgubben som er utstilt ved Lofotr – er autentisk, men at en krukke rekonstruert fra noen keramikk fragmenter funnet under utgravningene ved Borg ikke er det. Det problematiske med fullskala rekonstruksjoner, kan være at de «tomme» rommene som blir fylt inn mellom fragmentene, kan være feilaktige eller mangler konkret dokumentasjon. Det oppstår her et spørsmål om en autentisk gjenstand fører til en autentisk formidling av aktiviteter og relasjoner. Om man ser vekk fra opplevelsene av tingene og fokuserer på et perspektiv om ren kunnskap om fortiden hvor gjenstanden i seg selv bare er en rekvisitt, blir det knapt et problem i forhold til en didaktisk målsetning fokusert på å formidle ren kunnskap. Dette perspektivet underspiller rollen til opplevelsen et menneske kan skape sammen med en

ting, nemlig hvordan det er å holde og bruke en hånd-dreid kvern eller hvordan det føles å smie en jernnegl.

Fra et teoretisk ståsted kan fullstendige rekonstruksjoner sies å være begrensede eller «tildekkende» ved at de er mer komplette enn de fragmentene de er bygd på, som for eksempel stolpehullene, de svake veggvollene og stratigrafien Høvdinghuset ved Lofotr delvis er bygd på. Men når nye ting blir tilført formidlingen som kopier og rekonstruksjoner, åpner det opp muligheter for opplevelse gjennom å gi besøkende muligheten til å gå inn i et langhus og ikke bare lese *om* det.

Den arkeologiske formidlingen er i dobbel forstand et forsøk på å begrense og åpne opp tingenes muligheter og relasjoner. Som drøftet foran utøver tingen som oldsak også en selvstendig formidling, i tillegg til at den blir formidlet i en aktiv og pedagogisk sammenheng. Arkeologens rolle (i de fleste tilfeller i samspill med mennesker som ikke har sitt utgangspunkt i den arkeologiske disiplinen), spesielt på museer som Lofotr, er å sette opp eller rekonstruere relasjonene ting og gjenstander hadde i en avgrenset fortid. Den pedagogiske aktiviteten er derfor ikke kun en begivenhet hvor informasjon blir sent ut, men også en konstruksjon av visse tinglige relasjoner hvor tingen er tildekt og begrenset i en realisert mulighet: En øks blir smidd og satt skaft på; et langhus, naust og en smie blir bygd; tingene blir «bundet» sammen med stier og veier; lærsko og vikingklær blir sydd til guidene osv.

Her kommer problemet med å integrere et publikum. Menneskene som besøker et friluftsmuseum som Lofotr faller alltid inn i en relasjon med tingene gjennom sin opplevelse av dem. Den arkeologiske pedagogens utfordring er å integrere dem i et nettverk av relasjoner (rekonstruksjonene, landskapet, dyr, planter osv.) som svarer til hvordan det «har vært før». I dette ligger det et skille mellom å forsøke å skape en opplevelse «som om man *var* i fortiden» og en opplevelse «*om* det fortidige». Man må innrette eller «for-midle» de besøkende inn i visse relasjoner med tingene. Det er her man kommer inn på det kontrollerende elementet av formidlingen, for å produsere en «singulær» følelse av en fortid må man ordne de romlige og materielle forholdene slik at museumslandskapet får et koherent tema (Edensor 2005(c):830-831). Stier og gjerder blir materielle kontrollører for de besøkendes kroppslige relasjon til tingene, men de skaper også muligheter for opplevelse ved å tilgjengeliggjøre dem. Selv om formidlingen handler om restriksjoner og begrensinger, kan den også åpne opp *muligheter* gjennom levendegjøring og fullskala rekonstruksjoner som skaper en «inn-levelse» i materielle relasjoner som hadde vært umulig i en «vanlig» utstilling.



Som nevnt «fryser» arkeologene ting i spesifikke muligheter både i formidlingen og forskningens analyser. Det ligger her et spørsmål om ikke ting likevel vil være delvis «tint» også i de sammenhenger formidlingen kan by på. Arkeologer kan kanskje forsøke å «temme» ting til å stå «rolig», men tingenes muligheter vil aldri «forsvinne». Bak dette ligger det et vanskelig spørsmål om i hvilken grad ting selv «kommuniserer» sine muligheter. Flint kan ha muligheten til å kutte før den ble bearbeid av et menneske som fremhevet dens evne til å skjære. Fra ett perspektiv kan man si at flintens muligheter kanskje ikke er begrenset, men at den bearbeidede eggen fremhever og undertrykker ulike aspekter av hva flinten som råstoff kan tilby. Ut fra dette perspektivet kan noen gjenstander være mer «intuitive», de trenger ikke hjelpe seg fram av førforståelser som selvsagt også kan ha en aktiv rolle i begivenheten.

I likhet med rekonstruksjonene, finner man den sammen konfrontasjonen med konseptet om «fortid» i den *eksperimentelle arkeologien*. Rekonstruksjoner blir som oftest også kalt eksperimentelle. Gjennom «workshops» får barn og andre besøkende lære praktiske ferdigheter, utprøve kopier av fortidige ting, eller man muligheter til å smake på mat vikingene spiste. Eksperimentell arkeologi gir arkeologien en mulighet til produsere opplevelse, som også gir muligheten til å «formidle» faget som en helhetlig erfaring (Crothers 2008:37). Det har også blitt vist gjennom praksis at det å involvere de besøkende i den eksperimentelle praksisen, er en effektiv måte som *hjelper* publikum å forstå (Crothers 2008:38). «Forståelse» kan bli sett på som målet med arkeologiens eksperimentelle praksis, men man må ikke overse verdien av opplevelsen som er roten til den erfaringen man sitter igjen med på «etter-hånd». Det er ikke noe mystisk med at praksis eller konkret omgang med de materielle omgivelsen tilbyr noe som ikke språklige beskrivelser eller distanserte presentasjoner kan gi. Dette peker tilbake til Merleau-Pontys tanker om at «*jeg gjør*»-«*jeg kan*» ofte er mer grunnleggende enn «*jeg tenker*».

Kunnskapen og erfaringen de besøkende sitter igjen med etter opplevelsene ved et museum, er derfor ikke noe som kan reduseres til noe utelukkende «innvendig» i sinnet til et menneske. Donald A. Norman (1988:56-58) mener at mennesker fungerer gjennom to forskjellige former for kunnskap, nemlig «*knowing what*» og «*knowing how*». Kunnskapen *om* noe («*knowing what*») inkluderer det man kaller «fakta», for eksempel teoretiske konsepter, språklige instruksjoner og regler, for eksempel det man lett kan artikulere i språk. Kunnskapen *hvordan* kan også bli kalt den «tause» kunnskapen, det man «vet» hvordan utføres men ikke kan *si* eller umiddelbart beskrive (Norman 1988:57-58).

Formidlingen inneholder begge kunnskapene; ikke det ene eller det andre. Det problematiske er imidlertid at man ofte oversett eller ignorerer elementene som ikke eksplisitt

kan artikuleres i språk og tekster. Praktiske aktiviteter som et eksperiment kan viske ut grensen mellom «arbeid» og «sosiale aktiviteter» (Hansen 2008:76), men ikke minst skaper den en overlapping mellom ting og mennesker. Dette viser også tilbake på Heideggers skille mellom to måter å forholde seg til verktøy eller bruksgjenstander: Den første måten kan kalles for den vitenskaplige måten å tilnærme seg ting, nemlig «*forhånden*». Dette begrepet handler om at man tilnærmer seg en ting på en abstrakt måte – for eksempel et sverd utstilt i Høvdinghuset ved Lofotr – som teoretiske gjenstander som skal analyseres og plukkes fra hverandre: Hva det er laget av, hvilket år det kom fra, dets stilistiske kontekst osv. Det forutsetter på mange vis et klassisk «museende», det vil si at tingen løsriver seg fra sin brukende sammenhenger. «*Tilhånden*» omfatter den brukende omgangen med tingene, hvor mennesket og ting smelter sammen i en brukende og praktisk sammenheng. Man «ser» ikke den enkelte gjenstanden, men fornemmer den gjennom brukende og henvisende egenskaper.

Ting som blir brukt på «levende» museer viser gjenstander og verktøy i spesifikke bevegelser og bruk. Som i «*tilhånden*»-modusen smelter de sammen i rytmer og bevegelser som spenner seg både over tid og rom i sammenflettingen av begivenheter. Isteden for å se en hammer i et glasskabinett på museum, «ser» man (eller opplever) en brukssammenheng. Man kan høre klangen av ambolten og kjenne lukten av varmt jern og kull. Relasjonene mellom smeden, verktøyene og metallet glir inn i en «rytme» som ikke atskiller de ulike komponentene. Man kan høre, se, lukte og føle på hvordan smeden, hammeren, ilden, det glødende jernet, arren smelter sammen i en enhet av bevegelse og samhandling.

Levende museer viser dermed også det som blir utelatt i tradisjonelle museer. Problemet med statiske gjenstander, som for eksempelvis en vev og et vevesverd innestengt i et monter, er at det flyttet vekk fra utøvelsen, hvor det ble brukt eller tilvirket (Ingold 2000: 346). En av de større utfordringene til et museum som har en målsetning om å levendegjøre fortiden, er å unngå det statiske diorama og skape en utstilling som «puster» og «beveger» seg (Ingold 2007:34).

Lokaliteter som Borg hvor Lofotr Viking Museum ligger, er hybride og komplekse enheter hvor overlappende lag fortider skaper et multitemporalt landskap, der for eksempel en moderne kirke er naboen til en gravhaug fra jernalderen. Landskapet som Lofotr er en del av er sammensatt av mangfoldige fortider i komplekse sekvenser av kunnskap og ting. Senere i oppgaven skal det tinglige i sammenheng med opplevelse bli diskutert i sammenheng med intervjuer og observasjoner utført ved Lofotr Viking Museum. Før jeg går inn på en beskrivelse av Lofotr, vil jeg i det neste kapitlet legge frem og drøfte feltundersøkelsen som ligger til grunn for disse observasjonene.

### 3. FELTARBEIDET VED BORG

Feltundersøkelse ble utført ved Lofotr Viking Museum i løpet av to uker fra 15- til 27 juni i 2009. Feltarbeid er et kjent konsept i arkeologien om man tenker på utgravinger eller registreringer av kulturminner. I en analyse av formidling er det også nødvendig med et feltarbeid for å produsere data som man kan drøfte teoretiske antakelser og problemstillinger ut fra. Feltarbeidet kan deles i tre forskjellige, men ikke adskilte, empiriske nivåer som alle ligger til grunn for diskusjonen av Lofotr og formidlingen der: Det første var mine egne generelle opplevelser og erfaringer ved museet. Det andre var mine mer eksplisitte – men ikke helt systematiske – observasjoner eller deltakende-observasjoner som ble notert i en prosjektdagbok. Det tredje nivået bestod av *ti* kvalitative intervjuer med besøkende ved museet.

Det som blir presentert i dette kapittelet er hvordan jeg har håndtert datainnsamlingen og det analytiske utgangspunktet for en fenomenologisk undersøkelse av formidling ved Lofotr Viking Museum. Kapittelet vil hovedsakelig omhandle intervjuene. I *appendiks E* er *intervju 7* og *10* lagt med som eksempler. Først vil forarbeidet til feltarbeidet og det metodiske utgangspunktet bli beskrevet, spesielt i henhold til intervjuundersøkelsen. Den neste delen vil ta for seg selve gjennomføringen av intervjuene, som tar for seg blant annet utvelgelsen av personer for intervju, og selve prosessen og kontekstene til intervjuene. Til slutt blir fremgangsmåten for analysen av intervjuene som data beskrevet, særlig i forhold til identifikasjonen og sorteringen av tematiske aspekter.

#### 3.1 Forarbeidet og det metodiske utgangspunktet

For å både beskrive og drøfte formidlingen ved et museum, må man som forsker anskaffe data gjennom en metodisk fremgangsmåte. Begrepet «metode» kan beskrive en prosedyre for å kople teori sammen med data; men det kan også henvise til den rent tekniske eller prosedyremessig måte å fremskaffe data (Olsen 1997:18-19). Det første steget var å arrangere et opphold ved Lofotr, slik at jeg selv kunne oppleve og utføre deltakende observasjoner for å danne et erfaringsgrunnlag av opplevelser ved museet.

En av utfordringene med en fenomenologisk metode eller anskaffelsen av et datagrunnlag som bygger på opplevelse, er at opplevelsen ofte er spesifikk for den enkelte person (Funch 2003:28). For å få et innblikk i formidlingen som begivenheter, og møter mellom mennesker og ting, så jeg det som hensiktsmessig å utføre intervju. En intervjuundersøkelse ble det neste steget i oppgavens undersøkelse av fenomenet opplevelse i

sammenheng med formidling av fortid. Feltarbeidet – med intervjuundersøkelsen – ble planlagt ut fra de teoretiske temaene drøftet i kapittel 2.

### 3.1.1 Det kvalitative intervju

En av utfordringene var å gjøre intervjuer som ikke marginaliserte de besøkende eller den tinglige komposisjonen til museet. En opplevelse kan kalles en begivenhet eller en sekvens av et større bilde, som «helheten» av et besøk ved et museum. For eksempel kan man få det helhetlige inntrykket som en besøkende har av et museum gjennom å fokusere på generelle spørsmål som om museet var «bra» eller «dårlig». Alternativt kan man fokusere på enkelte deler eller et spesifisert tema, som eksempelvis hvordan gjesten minnes opplevelsen av tingene utstilt i Høvdinghuset ved Lofotr. Et problem her kan være at jo mer presise og tematiske spørsmål man stiller, jo mer leder man intervjupersonen til å svare på det du vil høre eller har forutsett. Det man likevel tjener er en prøving på i hvor stor grad tingene trer frem i minnene, som konkrete fenomener som har satt erfaringsmessige spor hos intervjupersonene. Det er viktig her å forstå at selv om opplevelsen kan kalles for personlig, favner det også tingenes og omgivelsenes rolle som delaktig i å skape opplevelser.

Som kjent finnes det to distinkte, om ikke alltid helt adskilte (Gorard 2003:10-11, 228-229), metodiske utgangspunkt for intervjuer, nemlig en *kvalitativ* og en *kvantitativ* fremgangsmåte. En av de primære årsakene til at den første ble valgt var at en undersøkelse av opplevelser i formidlingen selvsagt har mer å gjøre med kvaliteter enn kvantitet. Man kan foreksempel kvantifisere opplevelsene mennesker har hatt i på et museum gjennom skjematiske spørreundersøkelser. Ulempen er her at man må kvantifisere opplevelsen gjennom å stille korte spørsmål, som eksempelvis «Hvordan opplevde du Høvdinghuset?», som ofte er avgrenset til faste svar som må krysses ut i gradete «svarbokser». Dette kan selvsagt være en fordel om man vil ha et bredt datagrunnlag som kan anvendes i statistiske analyser som kan lett visualiseres gjennom et diagram. Lofotr har allerede en spørreundersøkelse, som er utført i sammenheng med museumsnettverket LiveARCH. Denne survey-undersøkelsen har store og brede spørsmål, som kan gi tilfredsstillende svar på om eller hva gjestene likte eller ikke og demografisk informasjon.

Kvalitativ forskning har den fordel at man kan komme nært inn på personene man vil forstå og høre meningene til (Alvesson & Deetz 2000:208). En av fortrinnene er at denne innfallsvinkelen gir muligheten til en dynamisk intervjuprosess. For eksempel er forskeren engasjert i en samtale med intervjupersonen(e). Dette gir muligheten til oppfølgende spørsmål og en dialog som har en annen form enn hva man finner i skjematiske og kvantitative survey-undersøkelser. Kvalitative intervju kan i tillegg til være en strategi eller metode, også bli sett

på som en genre og kommunikasjonsform (Kaarhus 1999:38). I forhold til «avstand», ligger det her mange variabler som inngår i intervjuet som en begivenhet. Intervjuet er ikke bare et møte mellom intervjupersonene og intervjueren, men også omgivelsene og situasjonen intervjuet blir gjennomført i. Dette gjør at en kvalitativ undersøkelse med intervju «*on-site*», kan kalles for en feltundersøkelse. Kvalitativ forskning kan sies å omhandle situasjoner i tett sammenheng med sakenes temporale og lokale særegenhet og kontekst (Flick 2002:13). Mer konkret vil dette si at man isteden for å generalisere og utlede trender gjennom kvantitativ talldata, utarbeider man en dypere forståelse om en særegen kontekst. Kvalitative intervju ble en mulighet til å komme nærmere museumsgjestene opplevelser av formidlingen.

Hva er så poenget med en kvalitativ forståelse av formidlingen? Kvaliteten til opplevelsen, for eksempel hvordan en intervjuperson opplevde Høvdinghuset, kan gi en innsikt som har andre detaljer enn en kvantitativ undersøkelse. Den kvalitative metoden er uegnet til å avdekke omfanget av et fenomen (Fog 2004:39), som eksempelvis formalisert i en problemstilling som «Hvor mange besøkende ved Lofotr Viking Museum prøver redskapene som står utstilt i boligdelen til Høvdinghuset?». Det kvalitative intervjuet kan heller anvendes for å produsere en ny innsikt gjennom overraskende svar eller spørsmål som dukker opp under intervjuprosessen.

Selv om utsagnene eller grunnmaterialet er kontekstbetinget, søker man som forsker etter noe «allment» (Fog 2004:194). Det kan være et problem om datagrunnlaget produsert gjennom kvalitative intervjuer ikke kan generaliseres til andre sammenhenger. Om man legger til grunn at det ikke utelukkende er bevisstheten til intervjupersonene som styrer opplevelser, kan man imidlertid si at museet og dets tinglige omgivelser er med på å skape generaliserbare eller kompatible opplevelser. Sett slik, kan de bli sammenlignet med kontekster hvor fortiden er formidlet på en lignende måte som ved Lofotr. Kvalitative intervju har et problem med etterprøvbarehet, særlig når man går inn på variabler som for eksempel den enkelte intervjuperson og intervjusituasjonens særegenhet og kontekst, men intervjuene kan være et grunnlag for senere kvantitative undersøkelser som kan vise omfanget av et fenomen (Gorard 2003:229).

### **3.1.2 Forberedelser og utfordringer**

Kvalitative undersøkelser er en hyppig brukt metode i samfunnsvitenskaplig forskning. Selv om metoden stiller forskeren ovenfor en rekke utfordringer, så har intervjuene et godt potensiale til å produsere verdifulle perspektiv, problemstillinger og informasjon (Alvesson & Deetz 2000:194). Ideelt sett, skal et kvalitativt intervju være en begivenhet hvor to likestilte mennesker fører en samtale, som senere skal bli abstrahert til empiri i transkripsjonen (Fog

2004:251). Et intervju bringer med seg utfordringer i forhold til etiske og epistemologiske spørsmål. Man kan snakke om «støy» (Kaarhus 1999:36), eller «feilkilder» (Fog 2004:70), som virker inn på både hvordan samtalen blir ført, spørsmålene som blir stilt og svarene som blir gitt.

Jeg hadde på forhånd valgt å ikke føre notater under intervjuene. En av årsakene til dette, var at det kunne virke inn på samtalen og dra oppmerksomheten bort fra intervjupersonen. Intervjuet er en konstruert begivenhet, blant annet på grunn av et begge parter vet at de er med på et intervju. Likevel vil man forsøke å redusere omstendighetene på en slik måte at intervjuet får karakteren av en «naturlig» samtale, som vil si at intervjupersonens svar i minst mulig grad er påvirket av intervjusituasjonen. En slik «naturlighet» kan etterstrebtes gjennom å redusere bruken av instrumenter for lydopptak, notatblokker, filmkamera eller andre ting som kan forsterke intervjusituasjonen (Flick 2002:167). Dette må imidlertid ikke forveksles med at man får «renere» og mer objektive data gjennom slike grep. For meg var svarene primært noe som skulle reflektere og nyansere forholdet til museets ting og intervjupersonene nylige opplevelser av dem.

De fleste som utfører kvalitativ forskning i sammenheng med intervju, har ikke alle spørsmålene hugget i stein før selv feltarbeidet (Ezzy 2002:77, Fog 2004:11). Et kvalitativt intervju som forsøker å skape en samtale bør ikke være strengt strukturert med forestående spørsmål; den følger heller en «intervjuguide» basert på stikkord og tema (Fog 2004: 18, 45). Jeg valgte derfor å utarbeide en intervjuguide (se *appendiks A*). Fokuset er på samtalen og hva man kan få ut av den på de tematiserte områdene, men ikke med en målsetning om å frembringe forventede svar innenfor en omhyggelig planlagt kategori (Fog 2004: 46). Intervjuguiden kan på en måte å være strukturerende for intervjuet, men også åpen ved at man kan stille oppfølgende spørsmål eller komme inn på andre temaer gjennom samtalen. Spørsmålene kan pendle mellom å være «åpne» og lukkede, gjennom å være strukturer på en slik måte at de enten åpner opp for mange eller få måter å svare på (Kaarhus 1999:49).

På forhånd ble det avgjort at ingen barn skulle bli intervjuet. Dette er et valg som selvfølgelig kom til å få konsekvenser for den resulterende dataen. Denne forskyvningen gjør ikke datagrunnlaget feilaktig. Man taper heller opplevelser og perspektiv som ikke er trer frem for «voksene», med tanke på det kognitive-kroppslige utgangspunktet. I noen grad kompenseres dette av undersøkelser Lise Mariann Bolstad Alsli (2009) foretok blant annet ved Lofotr, der hun intervjuet barn angående autentisitet. Hun nevner her at barn krever en rekke hensyn, blant annet i sammenheng med intervjuenes lengde, lokasjon og språk (Alsli 2009:35-37). Til forskjell fra voksne kan barns hukommelse være mer følsomme for eksterne

påvirkninger, som gjør det vanskeligere for de å skille mellom fantasi og virkelig, og er mer suggestibel i sammenheng med spørsmål (Magnussen & Melinder 2004:816-817).

En intervjuundersøkelse er ikke bare avhengig av intervjupersonen, men også intervjueren. Intervjuene ved Lofotr var mine første. Det var vanskelig å forutse hvor god den resulterende dataen skulle bli med dette erfaringsgrunnlaget. Man kan lese mye teori, men ingenting er som den praktiske erfaringen hvor ideene blir realisert i handlinger, språk og kontekst. Ofte kan et intervju anta en asymmetrisk form, hvor en fagperson stiller spørsmål *til* en intervjuperson (Kaarhus 1999:40-41). Det var ikke bare hva jeg spurte som kunne påvirke dette forholdet, men også hvordan man som forsker presenterte og oppførte seg.

Jeg valgte å intervju de besøkende under eller på slutten av deres besøk ved Lofotr. Et viktig punkt her var at jeg ikke skulle spørre de nyankommede om de ville være med på et intervju etter at de hadde opplevd museet. Om intervjupersonen visste at de skulle bli intervjuet etter deres vandringer på museet, kunne det ha påvirket hvordan de tenkte på museet og møtte de forskjellige tingene museet bydde på i opplevelsene. Språk var også en viktig faktor som gikk inn i planleggingen og utføringen av intervjuene. For det første begrenset det hvem som kunne intervjues, basert på den besøkendes og min egen kompetanse. Intervjuene skulle så bli begrenset til besøkende som kunne snakke norsk eller engelsk.

### **3.1.2.1 Forventningene til intervjuundersøkelsen**

Forventningen til intervjuundersøkelsens resultat, var bygd på antakelser og teoretiske føringer. Den første og største antakelsen var utvalget av de tematiske kategoriene i intervjuguiden. Føringen lå her i at disse kategoriene – blant annet «tilgjengelighet/restriksjon» og «deltakelse» – skulle være relevante og ikke minst forståelig for personene som skulle bli intervjuet. Den underliggende *preferansen* til svar i intervjuundersøkelsen, var at intervjupersonene hadde erfaringer og svar som kunne passe inn i de forutsette kategoriene.

Den andre store forventningen var at jeg gjennom intervjuene kunne få en form for tilgang til intervjupersonenes opplevelser ut fra den tinglige delen av Lofotr. Selv om intervjuenes tema, som eksempelvis den fenomenologiske opplevelsen de besøkende hadde fått gjennom formidlingen ved museet, er det i konkret forstand snakk om erfaringer; det er eller kan være en forskjell mellom hva personene sa i intervjuene kan si og hva de gjorde (Djupdræt & Hatt 2009:55). Forventningen var ikke at svarene tappet direkte inn i de «uartikulerte» opplevelsene til personene som ble intervjuet, men heller at de fikk muligheten til å sette meninger på opplevelser gjennom at de fikk reflektert over møtet med museet og dets ting.

### 3.2 Gjennomføringen av feltarbeidet

Feltarbeidet startet med reisen til Lofotr. Slik som flere andre mennesker som besøker museet, tok jeg Hurtigruta fra Tromsø til Stamsund. Forøvrig ble det skrevet en plan for intervjuene før feltarbeidet, som ligger vedlagt i *appendiks B*. Personlig hadde jeg ikke besøkt Lofotr før feltarbeidet, som videre førte til at førforståelsen kom hovedsaklig fra faglige artikler, fotografier og hjemmesiden til museet. Mine reisepartnere var en bag med klær for to uker, diverse bøker, en bærbar pc, en prosjektdagbok og en digital-diktafon. Ved å ta hurtigruta til Vestvågøy fikk jeg erfare en av de mulige transportmidlene og rutene som forbinder museet med omverdene. Et museumsbesøk trenger ikke å være en isolert begivenhet, men er ofte en del av en lengre reise eller ferie. I andre sammenhenger kan besøket være impulsivt, for eksempel om det er fint vær og man bor i nærheten av museet, eller oppdager Høvdinghuset ved en tilfeldighet når man passerer Bøstad på E10. Turen til Lofotr med Hurtigruta, viser hvordan museet er inkorporert i (og mange tilfeller avhengig av) reiselivets nettverk, for eksempel gjennom arrangerte utfarter.

Det første som stod på planen etter å ha ankommet Lofotr, var å utforske museet. Som sagt var en av målene med besøket å skaffe egne opplevelser og erfaringer av museet. Dette var også en viktig forberedelse til intervjuundersøkelsen, fordi å tilegne seg en kjennskap til museet og dets materielle nærvær, var nødvendig for å kunne snakke/spørre om detaljer som kunne komme frem i intervjuene. To av privilegiene jeg hadde til forskjell fra de vanlige gjestene, var den tid jeg hadde til rådighet på museet, og at jeg hadde tilgang til det som lå bak kulissene, som pauserommet i Høvdinghuset og administrasjonsbygget. En annen del av feltarbeidet var å møte menneskene som jobbet og opptrådte ved Lofotr. Det var her to distinkte grupper: Den første besto av guidene, studenter, håndtverkerne og personer som hadde en «performativ» eller utøvende rolle som vikinger. De andre gruppen var de som hadde en fast stilling ved museet, blant annet personer med administrative stillingene som markeds- og økonomiansvarlig og forskningsansvarlig. Det ble ikke utført intervjuer av personer fra disse gruppene, men innblikket i deres arbeid hjalp til med å gi en dypere forståelse av formidlingsarbeidet ved Lofotr. Under feltundersøkelsen var jeg ikke en skikkelse som stod «utenfor» museet og utførte stumme observasjoner, men heller en deltidsansatt og deltaker i hva museet hadde å by på.

Før intervjuene kunne bli gjennomført, måtte det tas stilling til hvor de skulle bli utført. Alle intervjuer har en *ramme*. Først ble det spekulert om ikke intervjuene kunne utføres i Høvdinghuset. Denne tanken ble etter hvert forkastet, blant annet på grunn av «forstyrrelsene» som kunne bli møtt i langhuset, spesielt i forhold til støy og store



folkemengder. Juni er i museets «høysesong», hvor det er en stor gjennomstrømming av mennesker. Etter samtaler med museets forskningsansvarlige, Lars Erik Narmo, ble det anbefalt å utføre noen av intervjuene på Varpnesodden, hvor smia, nauset, pil og bue banen og skipet «Lofotr» ligger (en nærmere beskrivelse av museet kommer i det neste kapitlet). Som en kontrast til dette stedet, ble det valgt å utføre resten intervjuene i den andre enden av museet i kafeen ved inngangspartiet. Intervjuene kan der deles i to grupper, ikke bare basert på hvem som ble intervjuet, men også hvor. Intervjuene ved kafeen kunne få tak i mennesker som hadde valgt å ikke ta turen ned til Varpnesodden. Intervjuene ved Varpnesodden, til forskjell fra kafeen, var utendørs, som videre kunne påvirke intervjusituasjonen med tanke på vær eller andre ting.

En jobb var å finne besøkende som ville være med på et intervju. Oppgaven viste seg å være en større utfordring enn forventet. Under feltarbeidet observerte jeg at det var vanskeligere å invitere mennesker til intervjuer i kafeen enn på Varpnesodden. Det finnes flere grunner til dette: For det første kan kafeens plassering ved inngangspartiet, hvor mange av de besøkende på vei inn i eller i ferd med å forlate museet, ha påvirket utfallet. For det andre var det en større gruppe med mennesker som kom med busser og arrangerte utfarter. Disse gruppene var en del av et planlagt besøk og hadde i noen tilfeller også en medbrakt guide. Personene i disse gruppene var ofte utilgjengelige på grunn av turens begrensede tidsskjema. Andre ganger ble jeg misoppfattet som å være en journalist; noe som viste seg ikke å være en positiv ting. Denne delen av intervjuprosessen viste masseturismens innvirkning på museumsbesøket.

Mennesker som inngikk i større grupper av venner og familie var også en utfordring: Her ville et spørsmål om et intervju ofte måtte bryte opp en pågående samtale og samling med mennesker. Etter hvert ble det erfart at den letteste gruppen å intervjuer var par eller mennesker som satt alene i kafeen. Utvalget av intervjupersoner er en viktig variabel å ta hensyn når man analyserer og drøfter intervjuene. Hvordan man opplever og oppfører seg under et besøk ved et museum, kan variere med hvem eller hvor mange man opplever formidlingen sammen med. En mulig mangel i utvelgelsen av personer til intervjuene, var at personene som var misfornøyde med museet eller hadde hatt «dårlige» opplevelser ved Lofotr kanskje var de som takket nei til å bli intervjuet.

Med et navneskilt på brystet som hadde logoen til Lofotr, presenterte jeg meg som en student fra Universitetet i Tromsø som utførte en intervjuundersøkelse til en masteroppgave i arkeologi. Alle personene i intervjuene er anonyme i denne oppgaven. Noe av det første som ble gjort var å informere personene om at deres anonymitet var forsikret i henhold til

personvernslovgivningen, og at samtalen ville bli slettet fra diktafonen etter den var transkribert. Mer informasjon om intervjuene og transkriberingsprosessen ligger vedlagt i *appendiks D*.

### **3.2.1 Refleksjoner og «etterpåkløkskap»**

Som nevnt er intervjuene en læringsprosess, men det samme kan sies om den helhetlige undersøkelsen og etterarbeidet. Når man hører på og leser transkriberte intervju etter feltarbeidet, kan man oppdage spørsmål og tematikk som kunne gitt et annerledes bilde på formidlingen som intervjupersonene opplevde. I etterarbeidet oppdaget jeg blant annet det i mange tilfeller hadde passet med flere oppfølgingsspørsmål og kommentarer som kunne ha fått intervjupersonene til å utdype sine beretninger eller formeninger.

En viktig erfaring fra intervjuundersøkelsen gjaldt tilgjengeligheten til de forskjellige gruppene av besøkende ved Lofotr. Som nevnt i det forrige kapitlet har de som besøker Lofotr forskjellige utgangspunkt. Dette gjelder ikke bare variasjoner i personlighet, ideologi, språk eller meninger, men også *hvordan* de besøker museet. Alle gjestene må komme seg til museet på en eller måte, gjerne med egen bil, til fots, sykkel, buss og krusskip. Gjerne er turer med busser og krusskip arrangerte, som vil si at de er planlagt med et tidsskjema som må holdes. Rytmene til omverdene påvirker så deres opplevelse av museet, som bussruter (intervju nr.10) og avganger.

I forhold til spørsmålene i intervjuene opplevde jeg at noen emner var vanskeligere å håndtere enn andre, både i forhold til intervjupersonene og meg selv. Spesielt gjaldt dette temaet om følelser. Dette problemet har mange årsaker, og sikkert noen jeg selv ikke var/er klar over. For det første kan «følelser» være vanskelig å beskrive i ord. I noen tilfeller brukte jeg ordet begrepet «romantisk» for å beskrive tilfeller av «nasjonalromantiske» følelser. En tanke er her at man kanskje ikke alltid vil at intervjuene skal gå det veien man hadde forutsett; noen temaer blir mer utfylte og nyanserte enn andre. En annen erfaring var et jeg enkelte ganger stilte åpenbart ledende spørsmål. Dette kan spille på at jeg ikke hadde så mye erfaring med å utføre intervjuer på forhånd, og at det ble brukt en tematisk intervjuguide isteden for en liste med velformulerte spørsmål.

### **3.3 Anvendelsen av intervjuene: Analyse/drøfting**

Jette Fog (2004: 10) har skrevet at en konkret og kronologisk adskilles mellom en «intervjufase» og «analysefase» er fiktiv. Hun skriver også at intervjuene ikke bare er en kilde for data om opplevelsene og meningene til intervjupersonene, men at de også er et speil hvor forskeren møter seg selv i en refleksjon (ibid. 41). Dette betyr at arbeidet med intervjuer ikke

er en lineær prosess. Hun skriver senere at analysen er en prosess hvor forskeren med sine erfaringer og førforståelse, griper inn i empirien med hjelp av blant annet teoretiske begreper (ibid.197). Det finnes her andre fremgangsmåter, som for eksempel at tematikk og kategorier ikke skal være bestemt på forhånd, men heller bli «indusert» etter man har kodet data (Ezzy 2002:88). Jeg vil i min analyse både anvende temaene jeg forsøkte å konstruere intervjuene etter, og i tillegg til dette identifisere emner og tematikk i materialet som ikke var forutsett.

Metodisk sett, har jeg valgt å analysere intervjuene på et tematisk grunnlag for både å sammenfatte og fortolke intervjuene (Ezzy 2002:109). Dette er en stegvis prosedyre, som blant annet åpner opp for kategorisering av utsagn og problemstillinger som dukket opp under intervjuene. Det første steget er å «kode» den relevante informasjonen i intervjuene, som vil si at man identifiserer temaer og konsepter (Ezzy 2002:86). Før kodingen har følgelig intervjuene blitt gjennomlest som en helhet, for å få et nytt overblikk siden lesningsskrivningen under transkriberingsarbeidet. Nærmere sagt kan identifiseringen handle om å finne frem til begreper som går igjen i intervjuene (Fog 2004:198). Generelt sett sorterer man informasjon etter identifiseringen. I kodingen vil jeg primært være ute etter å indentifisere og sortere ut de forskjellige intervjupersonenes formeninger og erfaringer av opplevelser. Et element her blir blant annet å identifisere tingene som ble nevnt i sammenheng med opplevelsene, som for eksempel «Høvdinghuset» under temaet «anakronismer». Et eksempel på resultatet av den tematiske kodingen ligger vedlagt i *appendiks C*.

Det andre steget i analyse er å sammenligne intervjuene på basis av informasjonen fra kodingen. Det ligger her en hermeneutisk prosedyre, hvor de enkelte intervjuene (delene) blir reflektert over i som en enhet (feltundersøkelsen i sin helhet) etter at de har blitt sortert og gjennomlest hver for seg. Målet med dette steget i analysen er ikke å indentifisere trender eller omfang i materialet, men heller å finne frem til aspekter som kan bli diskutert. Punktene kan enten være problemstillinger som indentifiseres i materiale med utgangspunkt i det teoretiske rammeverket, eller relevante kommentarer og synsvinkler fra intervjupersonene selv.

Det tredje steget vil i analysen vil jeg kalle integreringen av det kodede og sorterte materialet i en overliggende diskusjon av oppgavens problemstilling. Intervjuene hjelper ikke bare med å svare på hypoteser om formidling – som eksempelvis. tingenes rolle i formidling – men produserer også spørsmål og nye meninger. I de neste to kapitler blir resultatet av og det tredje steget av analysen presentert i en drøftende form.

#### 4. LOFOTR VIKING MUSEUM PÅ BORG

Dette kapittelet har til formål å presentere *Lofotr Viking Museum* som et relasjonelt men særegent eksempel. I tråd med oppgavens målsetning og teoretiske grunnlag har jeg i beskrivelsen av museet forsøkt å unngå en altfor deskriptiv fremstilling. Jeg har valgt å fokusere på noen av de særegenhetene som karakteriserer Lofotr, blant annet dets museale karakter og materielle komposisjon i en vid betydning.

Den første delen vil omhandle Lofotrs tilblivelse, spesielt i forhold til museets utgangspunkt i Borg som en arkeologisk lokalitet og ideene som prosjektet ble bygget på. I den etterfølgende delen blir noen av Lofotrs egne målsetninger og selvframstilling presentert, blant annet ut fra museets forskningsplan for 2008-2011 og strategiplan for 2006-2016. Til slutt blir Lofotrs komposisjon beskrevet. Formålet med denne beskrivelsen er å presentere museet som et miljø med et mangfold av muligheter i formidlingen, hvor det direkte iscenesatte overlapper med omkringliggende ting, mennesker og begivenheter. Hensikten med beskrivelsen er hovedsaklig å gi et lite utsnitt av mangfoldigheten i formidlingen ved Lofotr.

##### 4.1 Bakgrunnen til og stiftelsen av Lofotr Viking Museum

Lofotr Viking Museum ble åpnet for besøkende i juni 1995. Museet ligger i Nordland fylke, nærmere sagt ved Borg på Vestvågøy i Lofoten. Lofotrs spede begynnelse fant sted mellom noen plogfurer og bonden Frik Harald Bjerkli på Borghøyden i september 1981 (Munch 2003:21). I den omveltede jorden oppdaget han uvanlige mengder med kull, skjorbrent stein og noen gjenstander. En rådføring med amatørarkeologen Kåre Ringstad førte til at Tromsø Museum ble kontaktet, som senere utførte en undersøkelse (ibid.21). Dette var starten på Borg- prosjektet, som omfattet flere store undersøkelser og utgravninger fra 1982 til 1989. Allerede på våren i 1982 ble den første gullgubben funnet på lokaliteten. Før den nåværende tekstbaserte logoen til Lofotr (fig.1), var logoen til museet en av disse gullgubbene. Den dukket blant annet opp i de første brosjyrene<sup>2</sup> som ble foreslått, men uheldigvis i et speilvendt format (Glørstad 1995:13).



Det viste seg raskt etter de første prøveutgravningene fra 1983 til 1984 at lokaliteten hadde mye å by på. Utgravningene på Borg ble til et nordisk forskningsprosjekt, med både svenske, danske, finske og norske forskere. Borg ble etter utvidede undersøkelser delt opp i opp i fem enheter: Borg I-VI. Dateringene fra Borg I-III viser at stedet trolig var sammenhengene bebodd fra den siste halvdel av den romerske jernalderen (200-400 e.Kr.)

<sup>2</sup> Brosjyren «Lofotr det berømte vikingsetet».

til de tidlige delene av middelalderen (1100-1300 e.Kr.) (Johansen & Much 2003:33). Borg (I:1) er sett på som den viktigste lokaliteten på Borghøyden. Det var ikke bare et spennende og usedvanlig funn i Norge, men også i en skandinavisk sammenheng (Munch 2003:23). Denne enheten besto blant annet av et langhus (I:1b) med dimensjonene 1-8x64m (Herschend & Mikkelsen 2003:47). Borg (I:1a) var et nytt hus som ble bygget på den samme plassen som (I:1b), men dette huset var en god del større med dimensjonene 83x9m. Dette er det lengste langhuset funnet i Skandinavia fra yngre jernalder (Näsman & Roesdahl 2003:283). Denne tuften ble hovedinspirasjonen for rekonstruksjonen av et langhus med navnet «Høvdinghuset»<sup>3</sup>, som ofte blir sett på som det karakteriserende elementet til Lofotr som et museum. Borg I, spesielt i sammenheng med tuften (1b), er ofte sett på som en del av Borgs storhetstid i merovingertid som endte i tidlig vikingtid (Storli 2006:108-109). Dateringene fra Borg IV stammer fra 1700- og 1800-tallet, som er en enhet med rester etter flere moderne bygninger som et våningshus, fjøs og en kjeller (Much J.S. 2003:119, 123-125). Senere ble Borg IV i løpet 1920-årene erstattet av Borg V, som ble bygd når gården ble flyttet sørover ned fra bergkammen (Much J.S. 2003:125). Kårhuset på denne gården er i dag administrasjonsbygget til museet. Lofotr Viking Museum er altså fundert på en lokalitet som har en lang kronologisk utstrekning. Under en utgravning i juni 2009 like nedenfor det rekonstruerte «Høvdinghuset», ble det funnet et stykke asbestkeramikk, som ytterligere viser at Borg er en del av et landskap bygd opp av kulturminer fra en rekke forskjellige tider.

Lofotr har altså et fundament som er bygget og bygger på de arkeologiske utgravningene (Nilsen 2003:264). Tanken om et museum ved Borg på Vestvågøy var en idé som dukket allerede opp under de arkeologiske utgravningene på Borg årene 1986 – 1989<sup>4</sup>. Forvandlingen av Borg, fra et arkeologisk funnsted til et museum, skjedde relativt raskt (Sletvold 2001:140). Det ble klart at museet på Borg skulle bli et vikingmuseum i sammenheng med funnet funnet av det eksepsjonelt store langhuset eller høvdinggården som det ble kalt. Olav Sletvold har blant annet kommentert at et museum på Borg hadde trolig aldri blitt bygget om det hadde blitt planlagt som et «vanlig» museum (ibid.2001:145). Bak initiativet til starten av prosjektet for et museum på Borg, stod blant annet kulturkontoret og rådmannskontoret i Vestvågøy kommune, Lofotrådet, Vestvågøy historielag, samt Olav Sverre Johansen og Gerd Stamsø Munch ved Universitetet i Tromsø<sup>5</sup>. I sommeren 1995 signerte Dronning Sonja og Kong Harald «Kongesteinen» ved museet, som symboliserte overtakelsen av eiendommen og igangsettelsen av arbeidet med museet.

3 [http://www.lofotr.no/H%C3%B8vdinghuset\\_22.html](http://www.lofotr.no/H%C3%B8vdinghuset_22.html)

4 [http://www.lofotr.no/Historikk\\_3.html](http://www.lofotr.no/Historikk_3.html)

5 «Prosjektsøknad for Borg/Borgvær.... ....Midt i Lofoten»

Det var flere arkeologer som jobbet med den grunnleggende planleggingen og ideen om et museum på Borg, blant andre Dorthé Kaldal Mikkelsen, Frands Herschend og Bojer Godal. De jobbet også som faglige konsulenter for arkitektfirmaet BOARCH arkitekter AS, som i 1992 vant konkurransen om hvem som skulle utforme en plan for museumsområdet, adkomstbyggingen, prestegården, og hvordan høvdinggården, nauset og hvordan Gokstadkopien «Lofotr» skulle bli rekonstruert (Mikkelsen 1992:21, BOARCH arkitekter AS 1996). Prosjektet hadde ikke bare bistand fra arkeologiske og byggt tekniske konsulenter, men også firmaer som Eidissen Consult AS og Horwath og Horwath som utarbeidet en markedsanalyse og en plan for budsjett, finansiering, markedsføring og organiseringen som låg til grunn for selskapets dannelse (Mikkelsen 1992:17).

I 1992 ble «Plan for vikingmuseet på Borg» ferdigarbeidet (Mikkelsen 1992). Her ble det påpekt at prosjektet skulle balansere på faglige og kommersielle interesser (ibid.11-12), noe man også finner uttrykt i selve prosjektsøknaden fra 1990 hvor tanken om «store inntjeningsmuligheter» er koplet sammen med museets potensiale som et destinasjonsmål for reiselivet. Bruken av uttrykk som «virkeliggjøre», «levendegjøre» og «levende museum» i denne prosjektsøknaden er viktige elementer som i dag reflekteres gjennom Lofotrs slagord «Lofotr Vikingmuseum – Et levende vikingmuseum!» og deres samarbeid med «LiveARCH». Ola Sletvold (2001:145-146) har pekt på at Lofotr er et tydelig eksempel på et sammenfall mellom forsknings- og kommersielle interesser. Synspunktet han legger frem er at Lofotr ble til og er et «*joint venture*» (ibid.145), som vil si en kombinert satsing eller vågestykke mellom tre forskjellige interessegrupper, det faglige, kommersielle og politiske.

Stiftelsen av museet på Borg var ikke en prosess uten konflikter. Museets navn, «Lofotr», ble utarbeidet av reklamebyrået La Familia, som også utviklet den første logoen med den speilvendte gullgubben. Navnevalget var et av flere punkt som skapte en konflikt med den faglige interessegruppen i prosjektet. Arkeologen Olav Sverre Johansen, som nevnt tidligere var en av initiativtakerne og konsulentene bak prosjektet, klaget på denne avgjørelsen uten at anken ble tatt hensyn til. I et brev til ordføreren av Vestvågøy kommune i mai 1994, trakk Johansen seg fra styringsgruppen og som faglig garantist for Borg prosjektet<sup>6</sup>. Det største konfliktpunktet som kommer frem i brevet var ansettelsen av Trond Næspe som prosjektleder, hvor Johansen sier at Næspe har god kompetanse i viktige element som administrasjon og økonomi, men at han mangler forståelse for den faglige siden. Johansen var ikke ute etter å «torpedere» borg prosjektet, men mente at styringsgruppen ikke fungerte etter forventningene. Senere i september i 1994, avslo Tromsø Museum i et brev forespørselen fra

---

6 Brev: «Fra: Professor Olav Sverre Johansen. Til: Ordfører Frank Rist av Vestvågøy kommune. 18.05.94».

Vikingmuseet på Borg<sup>7</sup> om deponering av gjenstander, og krevde at en slik overtagelse gjenopprettet et samarbeid med blant andre Johansen eller at de ansatte en fagarkeolog som leder for vikingmuseet<sup>8</sup>.

Utførelsen og resultatet av prosjektet ble kritisert av blant andre Håkon Glørstad som jobbet som den første fagarkeologen ved museet i 1995. Etter en kort tid som faglig leder ved museet, trakk han seg fra stillingen (Nilsen 2003:265). I artikkelen «Da dinosaurerne døde ut, kom vikingene», retter han blant annet kritikk mot at prosjektledelsen ikke reflekterte godt nok over de faglige aspektet, og at fagpersonene var underordnet en prosjektledelse som hadde en ekspertise som hovedsaklig var økonomisk (Glørstad 1995:15). I et internt notat<sup>9</sup> fra september 1995, skriver arkeologen Gerd Stamsø Munch at det er en god del å sette fingeren på, blant annet at tønner bundet med jernbånd var utstilt og at deler av kulturstien var omgitt av edelgran. Hun mente likevel at det generelt var svært mye bra og at et høyt antall besøkende ved museet virket positivt på inntjeningsmulighetene. Som Gøril Nilsen (2003:265-266) skriver, var oppstarten og den tidlige fasen til museet meget turbulent periode med spenninger mellom forskjellige interessegrupper og meninger.

#### **4.2 Lofotrs selvpresentasjon, målsetninger og fremtidsutsikter**

Lofotr kan ikke bli sett på som en statisk entitet som krystalliserte seg i prosessene som museet er fundert på. Museet fyller 16 år i juni 2010, og har siden oppstarten i 1995 forandret seg gjennom flere utvidelser, nye utstillinger, rekonstruksjoner og ansettelse. Lofotr er stiftet som et aksjeselskap som 100% er eid av Vestvågøy Kommune, og som blant annet leier inn et datterselskap, Lofotr Næringsdrift AS, til den praktiske driften av museet under faglig veiledning («Ta vikingen 2006-2016» 2006:3-4). Lofotr er i dag det museet i Nord-Norge med flest besøkende, hvor antallet har ligget opp mot 65.000 i 2008 og 2009<sup>10</sup>. Museet har ni heltidsansatte, hvorav to arkeologer, Geir Arne Johansen som museumsdirektør og Lars Erik Narmo som forskningsansvarlig og konservator. Museet har historikeren Alf Ragnar Nielsen ansatt i en deltidsstilling som «Professor II». Lofotr har også andre administrative stillinger, blant annet en markeds- og økonomiansvarlig, en prosjektansvarlig for ny utstilling og Viking Festival, og gårdsansvarlig/høvding.

Gjennom Lofotrs selvpresentasjoner, kan man få et inntrykk av hvordan museet som institusjon eller «bedrift» forstår seg selv. I forskningsplanen sies det for eksempel at de ikke

---

7 Navnet på museet før det ble byttet ut med «Lofotr Viking Museum».

8 Brev: «Vedr. Forespørsel om utdeponering av gjenstandsmateriale til Vikingmuseet på Borg. 20.09.94».

9 Internt notat: «Gerd Stamsø Munch, 17.09.95»

10 <http://www.nrk.no/nyheter/distrikt/nordland/1.6853569>

er en akademisk institusjon («Forskningsplan» 2008-2011: 22). I museets strategiplan «*Ta vikingen*»<sup>11</sup>(ibid.9, 11-23) for tidsrommet 2006-2016, blir forskning sammen med formidling, samlinger/bibliotek/arkiv, næringsvirksomhet/markedsføring og økonomi listet som kjerneaktiviteter. I museets formålsparagraf (§3 fra vedtektene), står det at selskapets mål er å «[...] *skape interesse for og kjennskap til nordnorsk jernalder og middelalder, spesielt vikingtid. Kulturhistoriske verdier fra eldre tid skal samles inn, registreres og bevares. Forskning og formidling skal søke å gi et bilde av grunnlaget for Vestvågøys befolkning gjennom tidene*[...]» («*Ta vikingen*» 2006:5).

Lofotr har en aktiv markedsføringsstrategi som er koplet sammen med reiselivsbransjen i Lofoten, blant annet i sammenheng med Lofoten-Winter<sup>12</sup> og Destinasjon Lofoten<sup>13</sup>. Museumsdirektør Geir Arne Johansen har fremhevet at museet har en proaktiv markedsføringsstrategi, og har videre sagt at han ser på seg selv som en som arbeider innenfor «opplevelseindustrien» (Peter 2009:52). Et punkt er konseptet om «*branding*», som blant annet reflekteres i samarbeidet med reklamebyrået «La Familia» i museets begynnelse. Dagens navn på museet, «Lofotr Viking Museum», blir sett på som et varemerke. I strategiplanen blir det nevnt at museet ennå har et potensial som ikke er utnyttet turistmarkedet, men at i tillegg til denne markedsføringen skal «produktet» de leverer ha en god kvalitet i hensyn til museumsfaglig informasjonsverdi, opplevelsesverdi, servicenivå og sikkerhet («*Ta vikingen 2006-20016*» 2006:3, 20).

Lofotr uttrykker også et ønske om å bli akseptert som en forskningsinstitusjon («*Ta vikingen*» 2006:12). I strategiplanen blir det vist en bekymring over at deres satsning på inntjening av kapital kolliderer med fordommene til fagfolk og studenter (ibid.6). Nøkkelaktører som Lofotr vil forbedre sitt forhold til og oppnå et tettere samarbeid med er institusjoner som Tromsø Museum, Universitetet i Tromsø, Nordland Fylkeskommune, ABM utvikling og kulturdepartementet (ibid.8). Lofotr ser på sjansen til å skape en større tilknytning til disse partene som et av museets store muligheter til forbedring i forhold til forskning (ibid.9, «Forskningsplan 2008-20016»: 3, 16).

Museet ser på seg selv som en institusjon som både har muligheter for arkeologisk og historisk forskning («Forskningsplan 2008-2011»: 4-14). I forhold til «eksperimentell arkeologi», «museologi» og «attraksjonsforskning», ser museet på seg selv som en aktør innenfor for utradisjonell arkeologisk forskning (ibid.3-4). Tilfeller hvor Lofotr er forskningsobjekt i «case-studies» utført av andre forskere, blir sett på som en ressurs for en

11 <http://www.lofotr.no/pdf/Strategiplan%202006-2016.pdf>

12 <http://www.lofoten-winter.com/>

13 <http://www.lofoten.info/>



utvikling av museet («Ta Vikingen» 2006: 11). Det blir erkjent i forskningsplanene at «*Det er nyttig å bli forsket på selv om det kan være smertefullt.*» («Forskningsplan» 2008-2011: 16).

Lofotr arbeider i dag, november 2009, i sammenheng med flere prosjekter som er rettet både mot forskning, formidling og reiseliv, blant annet «*Vikingaresan*», «*Norce - Northern Coastal Experience*», «*ExArc - Experimentell Archeologi*» og som sagt «*Lofoten-Winter*»<sup>14</sup>. «*LiveARCH*» er et europeisk museumsnettverk som er tilknyttet den Europeiske Union. LiveARCH presenterer seg som et nettverk av «Open Air Museums» hvor det annet blir fokusert på eksperimentell arkeologi og «levende historie» som har et mål om å formidle en felles europeisk kultur<sup>15</sup>. Tilhørigheten til dette nettverket kan sees på som holder seg til den administrative siden av museet, men i 2009 hadde Lofotr en LiveARCH utstilling som gjorde de besøkende oppmerksomme på denne organisasjonen gjennom promotering av andre museer som er medlemmer av museumsnettverket, gjennom plakater og en videopresentasjon i «fjøsdelene» til Høvdinghuset. LiveARCH ligger under organisasjonen EXARC. I dette nettverket blir flere «Open Air Museums» som Lofotr knyttet sammen med samarbeid i form av blant annet komparative spørreundersøkelser, utveksling av håndverkere og ideer (Johansen 2009). Geir Arne Johansen sitter blant annet i komiteen til EXARC. Dette nettverket utgir også en tidsskrift med navnet «EuroREA», hvor skipet «Lofotr» prydet forsiden i utgave nr. 5 fra 2008. Alle museene som er medlem i EXARC må følge en minimums definisjon av arkeologiske friluftsmuseer:

*«An archaeological open air museum is a non-profit permanent institution with outdoor true to scale architectural reconstructions primarily based on archaeological sources. It holds collections of intangible heritage resources and provides an interpretation of how people lived and acted in the past; this is accomplished according to sound scientific methods for the purposes of education, study and enjoyment of its visitors»*<sup>16</sup>.

I forhold til formidling, ser museet på den «levende formidlingen» som et spesielt satsningsområde, og at denne formidlingsformen fremstår som unik («Ta vikingen» 2006: 13). Det skrives her at museets «formidlingsprofil» omhandler to *deler*, nemlig opplevelse og opplysning (ibid.5). Et meget sentralt punkt, spesielt i forhold til Borg som en lokalitet inkorporert i et multitemporalt landskap, er at de vil fremstå som «Norges Vikingmuseum», som også reflekteres gjennom navnet til strategiplanen, «Ta vikingen» (ibid.13, «forskningsplan 2008-2011»: 17). Selv om forskningen ved borg kan fokusere på mange

14 [http://www.lofotr.no/Prosjekter\\_5.html](http://www.lofotr.no/Prosjekter_5.html)

15 <http://www.livearch.eu/>

16 [http://www.exarc.eu/about\\_us/definitions/index.html](http://www.exarc.eu/about_us/definitions/index.html)

forskjellige perioder som yngre jernalder, merovingertid, mellomalderen eller etter-reformatorisk tid (ibid.7, 9), er vikingtiden det som er mest eksplisitt presentert i forhold til museets formidlingsprofil.

En av de fremtidige planene for Lofotr, er byggingen av et undergrunns utstillingslokale for gjenstandene som i dag er utstilt i fjøsdelen til Høvdinghuset. Ideen om et underjordisk utstillingslokale har blitt utviklet blant annet i sammenheng med tanken om at et nytt bygg ovenfor jorden kan være distraherende for Høvdinghuset (Peter 2009:53). Kostnaden til utvidelsen som er estimert til 40 millioner kroner, har Lofotr oppnådd gjennom et spleiselag mellom og en gave på 15,2 millioner kroner fra regjeringen gitt under Kristin Halvorsens besøk den 26. mai 2009<sup>17</sup>. Det skal i denne sammenhengen også trolig bli bygd et filmauditorium i sammen med den underjordiske utstillingen<sup>18</sup>. Her skal blant annet en nyprodusert film vil bli vist, som Ole Martin Hammer, Lofotrs markeds- og økonomiansvarlig, kommenterer vil omhandle «...vikingshøvdingen Olaf Tvennunbrunni som bodde her.»<sup>19</sup>.

### 4.3 Museets komposisjon

Det kan sies at Lofotr Viking Museum er bygd opp rundt rekonstruksjonen av Høvdinghuset (Nilsen 2003:233), men det ville ha vært en forenkling å si at denne bygningen er det eneste elementet som står sentralt i museets formidling. I den følgende beskrivelsen, er det lagt vekt på gi et bilde av Lofotr som strekker seg lengre enn de enkelte utstillingene og rekonstruksjonene. Bakgrunnen for denne tanken, er å se på hvordan museet og dets nettverk av aktører kan tre frem i de forskjellige «formidlingene» som finner sted i relasjon til Lofotr. «Finere» detaljene som eksempelvis enkelte gjenstander i Høvdinghuset, blir tatt opp i kapittel 5 i sammenheng med intervjuene og observasjonene fra feltundersøkelsen. Beskrivelsene tar utgangspunkt i museets tilstand i juni 2009. Framstillingen er selvfølgelig påvirket av mine erfaringer fra feltundersøkelsen, men målet er at skildringene skal gi et innblikk i Lofotr ikke bare som et materiale av bygninger og gjenstander, men også som deler av et dynamisk nettverk av forskjellige begivenheter, prosesser og relasjoner i forhold til mennesker, landskap, ting, og bygninger.

---

17 [http://www.lofotr.no/Siste\\_nytt\\_63.html](http://www.lofotr.no/Siste_nytt_63.html)

18 <http://www.nrk.no/nyheter/distrikt/nordland/1.6626245>

19 <http://www.nrk.no/nyheter/distrikt/nordland/1.6853569>



**Figur 2.** Kart over museumsområdet til Lofotr Viking Museum: **a)** Inngangspartiet, **b)** Høvdinghuset, **c)** Prestegården, **d)** Borg krike, **e)** Varpnesodden.

(Bilde: [http://webhotel2.gisline.no/gislinewebinnsyn\\_vestvagoy/](http://webhotel2.gisline.no/gislinewebinnsyn_vestvagoy/))

#### 4.3.1 En vandring gjennom museet

Ovenfor parkeringsplassen til Lofotrs besøkende ved E10, langs en grusvei som leder inn til museumsområdet, finner man inngangspartiet til Lofotr (se fig.2a og fig.3). Her blir man møtt av tre trebygninger. To av bygningene, som huser henholdsvis museumsbutikken og kafé (med toaletter), har sin front vendt mot hverandre slik at det dannes et tun mellom bygningene, trolig inspirert av «tunanlegg» fra jernalderen. Selv om bygningene klart er av en «moderne» type, kan man allikevel tenke seg at også denne delen av museet på en «vag» måte forsøker å etterligne en fortid. Den tredje bygningen er en liten firkantet billettbod med et pyramideformet tak. Husene har tretak, veggene er malt blå og listene rundt vinduene og dørene rød, og framstår i kontrast til det umalte Høvdinghuset. På tunet, mellom museumsbutikken og kafeen, finner man den nevnte kongesteinen, benker og en liten lekeplass for barn med forskjellige dyrefigurer. Plassen er delvis dekt med en platting av tre, gressplen og grus. I museumsbutikken finner man et sortiment av forskjellige suvenirer: Alt fra «Lofotr garn»,



**Figur 3.** Adkomstanlegget «blåhusene»  
(Foto: Ole Martin Hammer)

vikingskjold og sverd av tre til barn, til spissglass kopier fra Birka i Sverige. Billettene til museet selges også i butikken gjennom en luke ved siden av stien som leder opp til Høvdinghuset.

Museet er ikke stengt inne med en port eller et fysisk stengsel, men strømmen av mennesker langs stien blir overvåket av de ansatte i billettluken. Inngangspartiet er selvfølgelig det stedet som de fleste gjestene går gjennom for å komme «inn» i museet, men området til Lofotr er ikke inngjerdet for å stenge uvedkommende ute, om man ser bort fra innhegningene til gårdsdyrene. Inngangspartiet gir ikke en følelse av at man trer inn i en fortidig verden, men Høvdinghuset som rager på toppen av bakken påminner en om «fortidigheten» til museet. Det er på dette området, i og rundt bygningene ved inngangen og selve Høvdinghuset, man finner de største ansamlingene med besøkende og mennesker som jobber ved museet. Konsentrasjonen av mennesker følger rytmene til bussene som bringer med seg og henter turister til og fra cruiseskip og hoteller, og vekslinger i været – regn, tåke og vind som får folk til å sette seg ned i kafeen eller Høvdinghuset.

Sammen med billetten, som er et lite klistremerke man kan feste på jakka, følger det med en brosjyre<sup>20</sup>. Brosjyren inneholder et områdekart, som blant annet viser tidsanslag over hvor lang tid det tar å gå de ulike gangstiene som binder sammen de forskjellige rekonstruksjonene og kulturminnene ved museet. Brosjyren som finnes på ulike språk, er en viktig presentasjon av museets struktur, og ikke minst hva Lofotr «inneholder». To av gjestene i *intervju 10*, fikk ikke utdelt denne brosjyren, og nevnte i denne sammenhengen at de savnet et områdekart. På kartet i brosjyren er forskjellige områder markert med fargeklatter som korresponderer med en tegnforklaring som viser alderen på forskjellige områder i grove anslag som «200 - 1000-tallet», «1000 - 1500-tallet», «1500 - 1930-tallet» og «Dagens bygninger». Interessant nok så er det en dissonans mellom det som står på fremsiden av brosjyren – «*Velkommen til Vikingmuseet og et møte med vikingenes verden. Her kan de vandre i høvdingens fotspor og oppleve hvordan livet artet seg for over 1000 år siden.*» – og hvordan stedet er fremstilt gjennom kartet og informasjonen som blir presentert gjennom den nevnte tegnforklaringen. Museet har navnet «Viking Museum» og blir beskrevet slik i markedsføringen, men Borg som museumsområde har også en mengde synlige kulturminner, iscenesatt eller ikke, som viser til at landskapet inneholder flere lag med ting som vitner om ulike tider.

Om man går stien mellom billettluken og billettboden avslører Høvdinghuset seg mer og mer når man går mot toppen av bakken. Under feltundersøkelsen i juni 2009 var

---

20 «Områdekart, Lofotr Vikingmuseum». Design: GOD STREK, Andenes.

gravefeltet fra en arkeologisk utgravning – som var ferdig noen uker før mitt opphold ved Borg – fortsatt åpent på venstre side av stien, rett nedenfor Høvdinghusets sørlige ende og ovenfor bygningene ved inngangspartiet. Det er i dette området det nye og underjordiske utstillingslokalet er planlagt å bli bygd. Her kunne man fortsatt skimte fortidige strukturer i form av steinansamlinger og fargevariasjoner i den rødbrune jorden. Det ble observert at noen av gjestene la merke til dette og snakket om hva de mente disse strukturene var. Den «glatte» overflaten, snittene i jorden, og hauger med jord plassert ved kanten, gjorde at utgravningsfeltet skapet en kontrast med restene av landskapet og ikke minst Høvdinghuset.

Like før man kommer opp til Høvdinghuset blir man møtt av en hage, en grisebinge og en liten gruslagt parkeringsplass på den høyre siden av stien. Hagen er gjerdet inne med en tørrmur av natursteiner. Gjerdet skaper en liten firkantet innhegning som skjermer plantene fra den omliggende marken. En smal sti fører ned og inn i hagen som har kvann, lin og andre praktiske planter. Rett ovenfor på den samme siden av stien, finner man grisebingen som også er gjerdet inne med en mur som hagen, men har et ekstra strømgjerde langs muren. Her finner man to villgriser, en purke og en råne, som av og til er akkompagnert med lokalt dyreliv som måser og kråker. På venstre side, delvis foran den sørlige enden av vikinghuset, finner man deler av et større område som er gjerdet inne. Her kan man i noen tilfeller se hester, blant annet nordlandshester, og noen ganger sauer som beiter i innhegningene ved museumsområdet. Hagen, grisene og de andre dyrene gir et inntrykk av at stedet er relatert til fortidig gårdsdrift. Dette skaper en referansesammenheng med Høvdinghuset, selv om fjøsdelen til huset huser de arkeologiske utstillingene.

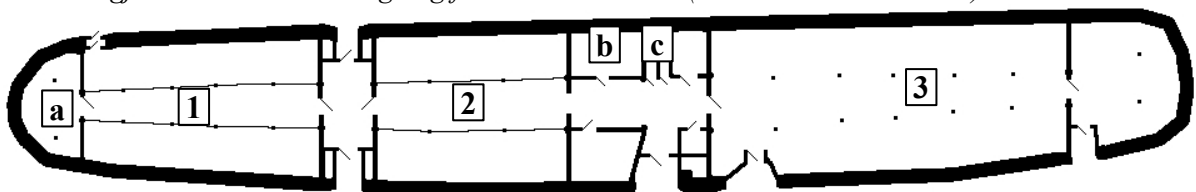
På toppen av bakken blir man så møtt av rekonstruksjonen «Høvdinghuset». Huset ble ikke bygd over den utgravde tuften til Borg (I:a) og (I:1b), men ble plassert ca. 50 meter sør-vest. Tuften til Borg (I) som sees i dag, kan også bli sett på som en rekonstruksjon: Spøkelsene av de tidligere vollene har blitt fylt med jordmasser som skal synliggjøre tuftens utstrekning. Trestokker er i dag med på å markere hvor de forskjellige stolpehullene, rom og utganger ble funnet. Man kan gå ut på en «plattform» av tre som strekker seg over midten av tuften som et lite utsiktspunkt (fig.4). Ved siden av plattformen finner man også tekstuelle og billedlig informasjon på et stort skilt, som gir den besøkende nærmere informasjon som tuftens historie. Noe av det første man ser av det rekonstruerte Høvdinghuset når man går opp på bakketoppen, er taket av tre, som har en sølvfarge om været er tørt med sol, men om det regner har det en matt og mørkegrått. På mønene og over inngangspartiene på østsiden har det blitt plassert «dragehoder» (fig.5). Et annet trekk som avslører seg når man står fremfor den østlige siden, er at huset har en gressvoll rundt veggene nedenfor taket.



**Figur 4.** Utsikt fra Høvdinghuset nordover mot Borg kirke. I forgrunnen ligger den «synligjorte» tuften til Borg-I (Foto: Stein Farstadvoll)



**Figur 5.** En av inngangene til Høvdinghuset. Til venstre i bilde sees en tørmur og bakenfor der et elektrisk gjerde som er en innhegning for beitende hester. (Foto: Stein Farstadvoll)



**Figur 6.** Rommene og inngangspartiene til Høvdinghuset. Hoveddeler: 1) Boligdelen, 2) Gildehallen, 3) Fjøset. Andre rom: a) Pauserommet til håndtverkerne, b) Kjøkkenet, c) Toalett. (Illustrasjon: Stein Farstadvoll).

Innvendig er huset delt opp i tre hoveddeler (fig.6): Inngangen til huset som de fleste besøkende går først inn i og hvor guidingen begynner (se fig.5), tar man inn i en gang som leder til det som blir kalt «boligdelen». Her finnes det flere seksjoner eller «stasjoner» langs veggene som har en mengde gjenstander relatert til blant annet arbeid med lær, veving, trearbeid og mat. Det er også ofte i dette rommet museets håndverkere arbeider med sine prosjekter, selvfølgelig kledd i vikingklær (se fig.16 s.51). Den andre hoveddelen er «gildehallen» (fig.7), hvor man blant annet finner en flere benker og bord plassert langs veggene, et høysete med ryggen mot den nordlige nordlige utgangen til rommet og to ildsteder midt i rommet. I den sørlige enden av rommet står blant annet en stor trestokk utskåret ut for å representere Odin. I dette rommet kan gjestene kjøpe mjød og lammesodd kokt over ildstedet. Vanligvis ligger også en øks, et sverd, en brynje, en lærhjelme og jernhjelme lagt frem på et bord for gjestene å ta på eller prøve. I den siste delen, «fjøset», som i dag fungerer som et musealt utstillingsrom, er blant annet basert på en formidling rettet mot det funn fra utgravningene på Borg, blant annet gullgubben. Man finner her blant annet utstillingene «rikdom og makt», «livet på borg», «den siste reisen», som omhandler gravskikk og blant annet har utstilt en kopi av sengen funnet ved Oseberg. Det siste rommet lengst nord i Høvdinghuset, er viet til byggingen av Gokstadkopien «Lofotr». Huset har flere innganger/utganger, men den vanligste ruten for de besøkende å ta er å gå gjennom bygget fra sør til nord, blant annet på grunn av hvordan de guidede turene er lagt opp.



*Figur 7. Et arrangert gilde i gildehallen i Høvdinghuset. (Foto: Lofotr Viking Museum)*

Gisle Jakhelln, arkitekten som hadde ansvaret for designet av bygget, har tatt inspirasjon fra forskjellige kilder: Rammesystemet er inspirert av den nordnorske teknikken Salten-stavlina. Ideen til å flislegge taket ble hentet fra stavkirkene i Sør-Norge og Trondenes kirke. Torvveggene på langhuset har delvis blitt gjenskapt ved å bruke arkeologisk data fra utgravningen av den opprinnelige tuften. I tillegg ble det også brukt en torvbyggingsteknikk som var kjent fra Island (Jakhelln 2003: 302–305). På taket i dag, spesielt den nordlige enden til huset, kan man se at det gror mose og at treverket er påvirket av vær og vind. Høvdinghuset er ikke uendret fra hvordan det var når det ble ferdig i 1995. Torvveggen var i 2009 på vei til å bli byttet ut med en ny «vegg» av et skrått trebor belagt med et tynt lag med

torv for å skape en illusjon av at veggen er massiv torv. Den gamle torvveggen var blitt skjev og falleferdig, blant annet sett på som en fare for besøkende, etter at blant annet vannet som fra taket hadde skylt vegg mye av jordmassene. Trolig skyldes denne utvaskingen at de brukte vanlig torv fra den nærliggende marken, i stede for fastere myrortov. En annen del av husets «traumatiske» historie er synlig gjennom hull i deler av den gamle torvveggen som fortsatt ikke er byttet ut: Her kan man se stålstenger som festet i grunnen for å sikre taket mot kraftig vind. Store deler av taket ble i høsten 1996 blåst i stykker av stormen Frode (Nilsen 1997:21). Det er lite sannsynlig at gjester som ikke kjenner til denne hendelsen legger spesielt merke til disse stålstengene. Blant de arkeologiske utstillingene i fjøsdelen, kan man i en utstilling se forskjellige modeller som illustrerer forskjellige fortolkningsmuligheter for hvordan Høvdinghuset kan ha sett ut til forskjell fra hvordan det ble bygd, blant annet forskjellige takhøyder og Høvdinghuset med torvtak.

Like nord for Borg, mellom gjerdene som holder hester, kyr, geitene og sauer, finner man tuften til Borg (II), som også har en god sørover til bergkammen hvor de grunnmurene til den gamle prestegården står. I likhet med Borg (I), er det også her satt opp et stort skilt med informasjon på forskjellige språk. Om man følger en liten sti og kommer frem til grunnmurene til den gamle prestegården, finner man ikke et slik skilt, men heller en plass med en god utsikt over Høvdinghuset, administrasjonsbygget og Borg Kirke. Dette er en alternativ vei å gå – eller omvei – om man skal ta turen nedover til Varpnesodden.

Utenfor administrasjonsbygget står det en byste av Kåre Ringstad. Slike innskrevne minner forsterker sammenkoplingen mellom museet og opphavet, i form av oppdagelsen av stedet. Prestegården, som administrasjonen ligger i, er like mye som rekonstruksjonene en del av museet, men det innvendige er skjult for de fleste gjestene. Her finner man kontorene og menneskene som støtter og styrer museet. Like ovenfor administrasjonsbygget finnes det også et bygg til, hvor det finnes forskjellig verktøy som blant annet vaktmestrene og de som har ansvaret for gården bruker til å vedlikeholde og opprettholde museets planlagte landskap, gjennom blant annet å klippe gressplenene ved administrasjonsbygget og Høvdinghuset. Like nord for disse to bygningene finner man fjøset til prestegården. Dette er et sentralt bygg for aktiviteten med dyr ved museet; i den første etasjen til fjøset finner man stallen til de mange hestene som står i forskjellige innhegninger på museumsområdet og beiter. I låven i etasjen ovenfor fjøset, litt gjemt, er det en landbruksutstilling. Her finner man blant annet gamle vogner, sleder og utstyr som i flere tilfeller stammer fra Vestvågøy tidlig i det forrige århundre.



Like nord for prestegården står Borg Kirke. Kirken ligger i enden til Prestegårdsveien som skjærer igjennom museumsområdet. Selve kirkebygget står på det høyeste punktet til museumsområdet som vises i brosjyren. Selv om kirken ikke er eid eller styrt av museet, er den helt klart en del av museums konteksten, og det kan lett sies at alle som har besøkt museet har trolig sett kirken (se fig.4). Kirken er hovedsaklig av betong og tre og ble bygd ferdig i 1987. I brosjyren er kirken markert med en blå figur med et hvitt kors, men det er vist til at kirken står på et område med synlige kulturminner fra «1000 – 1500-tallet»; blant annet en kirkegård og kirketufter fra mellomalderen og gravhauger fra jernalderen. Den nordvestlige siden av kirken er preget av en stor og åpen parkeringsplass av grus (fig.8). Kirken gjør sikkert forskjellig inntrykk på de enkelte menneskene og gruppene som besøker museet. Kirkens moderne form med rettlinjer og harde overflater og kanskje spesielt dens formlikhet med fjellene i bakgrunnen som inspirerte den lokale arkitekten Knut Gjernes, har blant annet gjort at bygget har fått kallenavnet «hoppbakken» av lokalbefolkningen<sup>21</sup>. Kirkearkitekturen står i en sterk kontrast til Høvdinghuset, Kirken har rette og skarpe linjer trosser kurvene til det omliggende landskapet, mens Høvdinghuset er bygget i en kurve som følger krumningen til åsen den er bygget på. Dette er et godt eksempel på kontrastene man finner ved Lofotr, i det at landskapet er en samling med ting og miljø fra flere forskjellige tider.



**Figur 8.** Borg Kirke. Den gruslagte parkeringsplassen ligger i forgrunnen. (Foto: Stein Farstadvoll)

Ned en smal grusvei, før kirken og ned langs fjøset til prestegården, går man i retning av Varpnesodden og Innerpollen. Marken nedenfor fjøset er gjerdet inne av et elektrisk gjerde og bærer preg av slitasje fra hestene som står der og beiter. Man får også kjangsen til å kjenne lukten fra trauskjelleren sive forbi veien. De besøkende har muligheten å sitte på med en vogn trekt av hester ned til eller opp fra Varpnesodden til Høvdinghuset. Kusken til vognen er kledd i vikingdrakt, men vognen er «moderne» og malt grønn. For å gjøre turen litt mer behagelig, får de besøkende sitte på reinsdyrskinn. Nedover bakken fra administrasjonsbygget kommer den besøkende ut fra et landskap bestående av marker og inn i et skogkledd område langs Borgelva.

21 [http://www.ub.uit.no/baser/arkinord/categories.php?cat\\_id=352&l=norwegian](http://www.ub.uit.no/baser/arkinord/categories.php?cat_id=352&l=norwegian)

Det første bygget man støter på veien nedover er en rekonstruksjon av en smie. Denne smien er av og til «levendegjort» av en innleid smed som blant annet smir redskaper mens de besøkene får se på, stille spørsmål og i noen tilfeller prøve (fig.9). Smien er rekonstruert med blant annet utgangspunkt i en smie funnet ved L'ance aux Meadows på New Foundland og et eksempel fra Gene i Sverige <sup>22</sup>(Nilsen 2003: 236-237). Rundt smien finner man også spor etter eksperimentell arkeologi, blant annet en rekonstruert ovn brukt til å utvinne jern og en plass hvor de har røstet myrmalm og oppbevarte brensel. I sammenheng med disse konstruksjonene, er det satt opp plakater som forteller om jernproduksjon i jernalderen. I juni 2009, ble det også utenfor smien ble det også av noen ansatte håndtverkere farget garn, som senere ble anvendt i en brikkevev i Høvdinghuset. På en åpen plass nedenfor smien, var det også satt opp «telt», som hadde teltpåler inspirert fra de som ble funnet sammen med Gokstadskipet.



**Figur 9.** To barn smir en spiker med smeden Jimmy Lian. (Foto: Stein Farstadvoll)

Lengre ned på Varpnesodden, finner man et telt og en bane som blir brukt til pil og bue skyting og spydkasting (fig.10). I dette teltet, som er satt opp av trepåler og presenninger av plastikk, får gjestene en mulighet til å sette seg ned på noen benker og spise vafler eller



**Figur 10.** En mann kledd i vikingklær og briller undersøker en blink på buebanen ved Varpnesodden. (Foto: Lofotr Viking Museum)

drikke kaffe som er til salgs, som er solgt av en ansatt kledd i et vikingkostyme. Blinkene for bueskyting på banen er forskjellige dyrefigurer i skumgummi, blant annet en ganske sønderskutt bjørn og en gaupe. Bakenfor blinkene er det satt opp et stort grønt nett for å samle opp alle pilene som bommer. En instruktør, også iført vikingklær, lærer her de besøkende hvordan man skal skyte med buene eller kaste spydene.

<sup>22</sup> [http://www.lofotr.no/Smia\\_24.html](http://www.lofotr.no/Smia_24.html)

Følger en stien helt ned til Innerpollen, blir man møtt av det rekonstruerte naustet som huser skipet «Lofotr» om vinteren. Naustet er rekonstruert etter en nausttuft funnet på Rennesøy i Rogaland (Nilsen 1997: 21). Rundt Innerpollen er det funnet over 20 nausttufter, og de ble ikke bygget på den samme måten som Rennesøynaustet. Selv om naustet og de andre rekonstruksjonene på Lofotr har et utgangspunkt som spores til flere forskjellige lokaliteter, er det et interessant bygg i sammenheng med formidlingen. Naustet er åpent for de besøkende, men har ikke en permanent og iscenesatt «utstilling» innvendig. Her kan man finne redningsvester, blåser og andre ting tilknyttet bruken av skipet «Lofotr». Man finner ikke tang i fjæra til Innerpollen, som gjør at strandlinjen virker bar som ved ferskvann. Årsaken til dette er at vannet i Innerpollen er brakt. Om sommeren rund Varpnesodden kan man i møte på mennesker utrustet med det nyeste fiskeutstyret i tillegg til det vanlige publikumet, vikingskip og personale kledd i vikingklær.

Like øst for naustet finner man skipet «Lofotr» (fig.11). De besøkende får muligheten hver dag kl. 13.00 å «ro» skipet ut i Innerpollen. Skipet blir da vanligvis ledet av en kaptein og en styrbormann som forteller og styrer hva de besøkende skal gjøre når de ror. Å ro et slikt skip er ikke en enkel og lett oppgave, så museet har en mindre motordreven båt som «skubber» skipet rundt i Innerpollen. Motorbåten er skjult bak akter og lager minimalt med støy, slik at det for de på skipet skapes en illusjon av at det blir rodd. Museet har også to andre båter: en liten seilbåt kalt «Femkeipingen» og en mindre Gokstadkopi med navnet «Vargfotr».



**Figur 11.** Rotur med Lofotr på Innerpollen. (Foto: Lofotr Viking Museum)

Lofotr har flere forskjellige stier eller «kulturstier» på museumsområdet. Stiene gjør at gjestene kan bestemme hvor de skal gå og hvilke deler av museet de vil oppleve. Det finnes tre forskjellige og offisielle stier man kan gå mellom administrasjonsbygget og Varpnesodden. Det er her selvfølgelig «hovedruten» ned til Innerpollen, som blant annet heste-vognen kjører. En annen rute går over høyden hvor Borg Kirke står. På denne ruten går man delvis gjennom et område med plantet med edelgran. Det finnes her enkle symbolske skilt som forteller retningene til blant annet Høvdinghuset (fig.12). De besøkende har også her en mulighet å gå gjennom selve kirkegården til Borg kirke, som ikke er markert som en

offisiell rute i brosjyren. Området er en blanding mellom et museumsområde og et område som lokalbefolkningen anvender. Det finnes også en bebodd gård i området nord-vest nedenfor kirken ved. En sti som går ned mot Bøstadelva og senere mot Varpnesodden, går rett utenfor denne gården. Her har det blitt laget egen sti som for å unngå at gjestene skal gå på den private veien til gården, som er markert med et skilt som varsler dette. Langs denne tredje stien som går langs bredden til Innerpollen, finner man en åpen mark med en rekke



**Figur 12.** Et skilt langs stien nedenfor Borg Kirke peker i en vag retning mot Høvdinghuset. (Foto: Stein Farstadvoll)

nausttufter. Tuftene er ikke individuelt markert, men har et oppslagskilt med tekst og et kart i likhet med de som står ved Borg I-II. Trolig er dette det minst besøkte området ved Lofotr. De gangene jeg under feltundersøkelsen gikk denne ruten, møtte jeg ingen gjester. Det er langt fra tomt for kulturminner her: Langs kanten av stien finner man flere «moderne» naust, og om man titter nøye etter kan man se skjørbrent stein og kull stikke ut fra grøften til stien.

Lofotr Viking Museum dekker et stort område, men inngangspartiet, Høvdinghuset og Varpnesodden er samlingspunkter for begivenheter og iscenesetting av ting. Men, det er ikke å si at museumsområdet ikke har andre høydepunkter, som nausttuftene, Borg Kirke eller prestegården. Museet har flere aktører, både ting, mennesker, miljø og landskap som er med på å skape en rekke muligheter for formidling av kunnskap eller å skape særegne opplevelser. Det er langt i fra alle de som besøker museet som har lyst til eller har tid til å se «hele» museet. Derfor må man se på et besøk ved museet som en formildning blant mange muligheter.

#### **4.3.2 Museets omstendigheter og nærmiljø**

Lofotr er en del av et landskap som har blitt anvendt og kultivert av mennesker gjennom tidene. I dag preger disse tidligere aktivitetene dette landskapet som ryddede åkre, steinrøyser, veier, flekker med med plantet edelgran eller gapene grustak. Landskapet er ikke bare en stillestående scene for den fjerne fortids ting eller rekonstruksjoner som søker denne fortiden, men er også et spillerom for samtidens ting som biler, traktorer, fotoapparater og avfall. Jeg er her ikke ute etter en fullstendig beskrivelse av alle omstendighetene eller aktører som museet er tilknyttet, men heller ta et lite blick på noen sammenkoplinger påvirke eller direkte være en del av formidlingen som finner sted ved Lofotr.

1. september i 2007 åpnet «LOFAST» opp fastlandsforbindelse til Vestvågøy, og i året etterpå satte Lofotr en ny rekord på over 60.000 besøkende<sup>23</sup>. Som et museum er Lofotr avhengig av sammenkoplinger til et nettverk som går utenfor det offisielt avgrensede museumsområdet. Det er her ikke bare snakk om menneskelige relasjoner og kommunikasjon, men også et nettverk av stabilitet som går gjennom tinglige relasjoner som gravhauger, veier, strømmaster og vær eller informasjon som bilder, forskningsartikler, og videoer. I et større perspektiv, er selv et fotografi av Lofotr en formidling som kan knyttes til selve museet som «materiale».

Som et museum sammenflettet med et lokalt landskap, har Lofotr faste kulturminner i tillegg til rekonstruerte bygg, gjenstander og utstilte oldsaker. Langt i fra alle av de faste kulturminnene er markert med skilt på museumsområdet. For eksempel ligger det en gårdshaug øst for Høvdinghuset, og like sør for museumsbutikken og kafeen ligger det et større gravfelt på et jorde, som har fire overdyrkede gravhauger fra jernalderen. Ingen av disse eksemplene er tydelig markert eller iscenesatt gjennom stier eller skilt. I kontrast til dette er en gravhaug nord-vest for Borg Kirke, som er markert med blant annet et skilt og ryddet for trær og annet «forstyrrende» vegetasjon. Det kan være flere grunner for hvordan friluftsmuseer som Lofotr velger å anvende de faste kulturminner i landskapet. Materialiteten til kulturminnene er sikkert en av faktorene som spiller inn: Estetisk sett har en mer fullstendig gravhaug som den ved Borg kirke «mer» å gi, både visuelt og håndtakbart, enn det overdyrkede og vage gravfeltet ved inngangspartiet. Et annet dilemma er hvordan museet skal håndtere kulturminnene som ligger i deres nærområde. En måte er å bringe kulturminner som ligger utenfor museets eiendom til syne ved å plassere de på et kart med en liten beskrivelse, slik som i brosjyren.

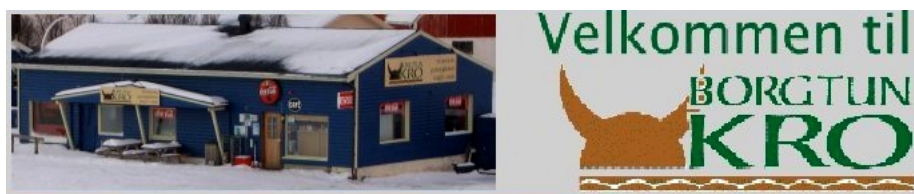
Man kan si at Lofotr i likhet med utstillingene i utelukkende innendørs museer, må gjøre et valg på hva de skal «stille ut». Prioriteringen av faste kulturminner kan blant annet være påvirket av museets utgangspunkt som «vikingmuseum», eller prosessen er her å markere kulturminner, som eksempelvis en båtformet gravhaug på den skogkledd høyden ovenfor Varpnesodden, ved for eksempel å sette frem skilt eller gjøre de mer «synlige» ved å trimme den omliggende vegetasjonen. Tunanlegget på Bøstad, som blant annet er markert på brosjyrene de besøkende gjestene får utdelt, er ikke gjort tilgjengelig for de besøkende. Her er det ikke skiltet eller laget en sti og en bro over Bøstadelva som må krysses for å nå tuftene. Dette anlegget ikke ligger på selve eiendommen til museet, men det må ha en viss betydning for museet når det er markert i brosjyren.

---

23 <http://www.nrk.no/nyheter/distrikt/nordland/1.6228919>

I Høvdinghuset finner man en utstilling med navnet «Vikingens bro», som blant annet har en stor tømmerstokk fra en bro som gikk over sundet mellom Innerpollen og Ytterpollen. I dag er det en moderne bro som bærer E10 over det samme sundet. Selv om sundet ligger utenfor museumsområdet, er det allikevel en sterk relasjonelt bånd mellom Lofotr og området rundt, selv om «viking broen» kanskje var bygget etter at det store langhuset ved Borg for lengst var ute av bruk. Lofotr binder så både sammen tidsligne avstander i likhet med romlige i sine utstillinger. Dette eksempelet er interessant fordi det viser at museets utstillinger kan være en materiell neksus til nærmiljøet, som ikke er en kopi eller rekonstruksjon med utgangspunktet i Oseberg eller andre ting fra «fjernere» steder.

Museet er innlemmet i et miljø av både gamle og nye ting. Begrepet «miljø» er i sine etymologiske røtter en kombinasjon av «*medius*» og «*lieu*», som betyr «midtre, mellomst» og «sted»<sup>24</sup>. Lofotr kan i denne meningssammenhengen i en beskrivelse bli kalt et «mellomkomst sted», både med tanke på *møte* mellom de besøkende og museet, og ting som åkre, veier og kulturminner. Lofotr er langt mer enn bare avgrensede rekonstruksjoner, veier og gamle kulturminner. Et av museets nærmeste naboer er Europavei-10. Veien er den gjennomfarts- eller tilfartsåren som de fleste besøkende anvender for å komme seg til Borg, til forskjell fra vikingene som brukte havet. Like ved E10, sør-vest fra Høvdinghuset, ligger Borgtun Kro<sup>25</sup>. Som avbildet på internettsiden, har kroen et stort skilt på veggen som er merket med en logo som er en «vikinghjelme» med horn (fig.13). Kroen er langt i fra en offentlig del av museet, som har som nevnt sine egne fasiliteter for mat og drikke i museums-kafeen, gildehallen i Høvdinghuset og om sommeren i et telt nede ved Varpnesodden. Kroen er et godt eksempel på hvordan museets særegenhet, eksempelvis Høvdinghuset i kombinasjon med Lofotrs vektlegging av vikingtiden, lekker over i nærmiljøet. Vikinghjelmen med horn som en naive referansen til Borgs fortid skaper et interessant møte med Høvdinghuset som ligger ruvende på bakken ovenfor kroen.



**Figur 13.** Borgtun kro og logoen med en «vikinghjelme». (Bilde og logo: [www.borgtun.no](http://www.borgtun.no))

24 <http://www.dokpro.uio.no/perl/ordboksoek/ordbok.cgi?OPP=milj%F8&bokmaal=S%F8k+i+Bokm%E5lsordboka&ordbok=bokmaal&alfabet=n&renset=j>

25 <http://www.borgtun.no/>

Markedsføring i form av video, plakater eller tekst, er et åpenbart eksempel på en kommunikativ del av formidlingen av Lofotr. Bilder i reklame og promotering kan skape forventninger for hva de besøkende kan oppleve ved museet. Nettsiden [www.visitnorway.com](http://www.visitnorway.com) utviklet av Innovasjon Norge med støtte fra Nærings- og handelsdepartementet, viser et bilde av krigende vikinger i fanen på informasjonsiden til Lofotr Viking Museum<sup>26</sup>. Dette bildet er av «reenactors» fra den polske «*Jomsborg vikings hird*» gruppen under en av de årlige viking festivalene til Lofotr. På et av skjoldene kan man se et bilde av to dansende menn med spyd og hjelmer med horn på, tydelig inspirert fra et ornamentalt bilde på den meget kjente anglosaksiske hjelmen funnet ved Sutton Hoo. I likhet med rekonstruksjonen av Gokstadskipet og Høvdinghuset, finner man også symbolske tilknytninger til forskjellige steder, tider gjennom symbolske referanser. Disse sammenhengene trenger ikke å være åpenbare i formidlingen de besøkende opplever.

Den første kontakten med Lofotr en plakat som reklamerer for en utfart til et «vikinggilde» i Høvdinghuset på Lofotr i lobbyen på skipet «Finnmarken» (fig.14). Formidlingen til museet kan starte så tidlig som bilder og tekst på en reklameplakat. På kaien i Stamsund blir de som meldte seg på Lofotrs vikinggilde møtt med den første «håndfaste» forbindelsen til fortiden museet forsøker å formidle, nemlig en guide kledd i vikingklær. En guide er selvfølgelig ikke en «ting», men hun eller han er allikevel akkompagnert av «viking»-ting. Guiden og utstyret som følger med blir en merkelig anakronisme satt i silhuett til skipet og bussen. Like mye som museet er en «tidsmaskin» hvor gjestene reiser tilbake i tiden til vikingtiden, så kan man like godt si at denne «vikingen» har blitt transplantert av en tidsmaskin til det kontemporære. Guiden er en budbringer som kommuniserer med omverdenen, ikke bare gjennom hva han forteller gjestene på bussreisen til Lofotr men også hans materielle kompani. Museets levendegjøring lekker så ut i verden, og skaper kontraster som en viking i skyggen av et krusskip på Stamsund kai.



**Figur 14.** Plakat fra hurtigruta «Finnmarken» som reklamerte for et vikinggilde med et bilde av Høvdinghuset. (Foto: Stein Farstadvoll)

26 <http://www.visitnorway.com/no/Artikler/Tema/Aktiviteter-og-attraksjoner/Attraksjoner/Lofotr-Vikingmuseum-pa-Borg/>

Museet ligger ikke langt unna Bøstad, som er et lite tettsted med en skole, bensinstasjon og matbutikk. «Borg Vikingleirskole»<sup>27</sup>, hvor blant annet barn får lov til å overnatte i Høvdinghuset, anvender Bøstads skole sine lokaler til hygiene og overnatting. Feltskolens forhold til Lofotr kopler så sammen opplevelser som knytter skolen og formidlingen sammen. Bøstad har også en viktig tilknytning gjennom dens synlighet fra Høvdinghuset og ankomstområdet som ligger på en høyde med utsyn (fig.15). Forventinger om hvordan museet er relatert til det omliggende landskapet kan bli formet gjennom



**Figur 15.** Utsikt mot Bøstad fra den sørlige enden til Høvdinghuset. (Foto: Stein Farstadvoll).

fotografier blant annet fra plakaten i på hurtigruta eller bilder på Lofotrs hjemmeside. Perspektivene i disse bildene utelater Bøstad eller andre «forstyrrende» elementer som hus og besøkende. Realiteten er selvfølgelig annerledes, da museet har en rekke naboer som er godt synlig og utgjør en del av landskapet til Borg.

Lofotr har også en symbolsk eller ikonisk nettverkssammenkopling med omverdene som kan være en del av formidlingen som overskrider det offisielle museumsområdet og den konkret administrerte opplysningen. Om man søker på «Lofotr» i Google bildesøk finner man fort ut og kanskje ikke uventet at de aller fleste bildene er av Høvdinghuset. Høvdinghuset har også vært fokuset i forskning som har Lofotr som case-studie (Blant andre: Høie 2003:69-78 , Alsli 2009:18-23). Man kan si at Høvdinghuset har fått en monumental karakter som gjør at det blir spydspissen i Lofotr formidling utenfor. Blant annet finner man et stort bilde av Høvdinghuset på reklameplakaten på hurtigruta. Man kan også finne Høvdinghuset på et illustrasjonsfotografi i en utstilling om «feasts» i jernalderen ved museet ved Sutton Hoo. Spredningen av Høvdinghuset som ikonisk bilde, kan knytte sammen med at selve funnet av langhuset var viktig for kunnskapen om bruken av haller i jernalderen (Storli 2006:107), men også at selve rekonstruksjonen kan være mer «ekte» i et fotografi enn en tegnet illustrasjon. Denne ikoniske statusen er viktig for museets sammenknytning med omverdenen. Lofotrs

<sup>27</sup> <http://www.vikingleirskole.no/>



rolle i episoden om Norge<sup>28</sup> i den Britiske tv-serien «*Coast And Beyond*» kan være et eksempel på nettopp dette. Den visuelle siden av Høvdinghuset demonstreres godt i hvordan det blir brukt i denne episoden. Høvdinghuset og skipet «Vargfotr» blir blant annet brukt som avslutningsscenen. Om man kan kalle rekonstruksjonen for «fotogen» er en sak, men Høvdinghuset spiller en klar rolle ikke bare for visualiseringen av museet i markedsføring, men også som et ikon for vikingtiden. I videoen blir det nevnt at det finnes et «blodsbånd» mellom Norge og de Britiske øyene som kan spores tilbake til vikingtiden. Det interessante her er hvordan Høvdinghuset og Lofotr får en spesiell sammenknytning med de Britiske øyene, som kanskje også passer sammen med EU-prosjektet LiveARCH sin tanke om å formidle en «felles Europeisk kultur».

Lofotr har en annen side som overskrider museets materielle kvalitet, nemlig museets nettside<sup>29</sup>. Nettsiden gir de besøkene en mulighet til danne et bilde av Lofotr før de eventuelt besøker museet. Til forskjell fra andre nettsider, for eksempel visitnorway.com, kan man på Lofotrs hjemmeside finne informasjon om blant annet forskning og bakgrunnen til flere av utstillingene og rekonstruksjonene.

Lofotr som et museum er heller ikke begrenset til sin egen offisielle hjemmeside. Geir Arne Johansen har blant annet opprettet en egen kanal<sup>30</sup> på YouTube for museet. Her kan man blant annet finne videoer av håndverksdemonstrasjoner og begivenheter fra Lofotrs viking festival. Selv om denne kanalen på YouTube får marginalet med trafikk, er dette en interessant anvendelse av media for blant annet å distribusjonen til museets formidling og markedsføring. Selv om det kan hevdes at det skaper en avstand til tingene og landskapet man finner ved Lofotr, kan mennesker få muligheten til å se fra et fastsatt perspektiv og komposisjon begivenheter som ikke alltid er tilgjengelig når man besøker museet. Man kan si at dette i tillegg til å være et didaktisk trekk også samtidig kan være en del av museets markedsføring.

### **4.3.3 Museets mennesker og kulisser**

Et museum som Lofotr er langt i fra bare ting, også menneskene er del av museet som besøkende, vaktmestre, administratorer og forskere. Det finnes på Lofotr «kulisser», selv om «museets vegger» er til tider gjort flytende gjennom rekonstruksjonene og den romlige utbredelsen av museet som et utendørs landskap. Likevel finner man en fysisk og sosialt adskillelse mellom de besøkende og de arbeidene gjennom avstengte rom i Høvdinghuset, blant annet pauserommet til personalet i boligdelen, kjøkkenet i midtseksjonen, små lagerrom

---

28 NRK har lagt ut en tekstet versjon av episoden på deres internettsider på denne adressen:

<http://www1.nrk.no/nett-tv/klipp/591976>

29 <http://www.lofotr.no/>

30 <http://www.youtube.com/user/geirarej>

og andre mindre rom spredt utover i bygget (se fig.6 s.39). Et annen del av museet som avdekker Lofotr som en institusjon, er på prestegården (Borg-V) som fungerer som et administrasjonsbygg med kontorene for museets ledelse. Under feltoppholdet på Lofotr hadde jeg tilgang til bygget og arbeidet der i flere dager. Hagen rundt huset var åpent for de besøkende, med blomsterbed og skilt som viste navnet til de forskjellige plantene; informative konstruksjoner kan man også finne her. Under mitt opphold på borg observerte jeg ingen andre enn de ansatte som anvendte denne hagen. Museet både som intuisjon og arbeidsplass manifesterer seg så i utstillingslandskapet og -rommene, om man ikke bryter normer og går inn i rom eller steder man ikke burde være.

Lofotr kan delvis kalles for et «opptredende» museum hvor det skapes et møte eller en situasjon mellom «forbrukerne» og «produsentene» (Tilley 1997:74). Lofotr har selvfølgelig faste utstillinger som for eksempel montre med utstillinger av gjenstander i fjøsdelen av Høvdinghuset, men fokuset er på det levende og «opptredende». Det opptredende består av begivenheter som ringen med vikingskipet «Lofotr», guidede turer i Høvdinghuset, gilder, smeden i smia eller bueskyting. Når blant annet de besøkende får lov til å delta i museumsaktiviteter som å ro eller kaste spyd, blir de en del av museet. Fra et slikt perspektiv, at de besøkende er anvendende deltakere, blir gjestene selv også en vital del av museets formidling i som aktivt endrer seg med deltakelsen til de enkelte personene, selv om pil og bue banen og skipet i seg selv er det «samme». Poenget er ikke her å si at museet mister sin egenart, struktur og materialitet gjennom at alt er relativt, men heller at relasjonene med mennesker som blir skapt gjennom egenarten til gjenstander eller landskapet i sin helhet, også er en viktig *del* av Lofotr som et museum.

Lofotr har vanligvis ansatt forskjellige håndverkere (fig.16). Det interessante med håndverkerne ved Lofotr, er at de aktivt bidrar med å utvide museet gjennom deres arbeid. De bidrar altså med en dobbelt formidling gjennom demonstrasjon av teknikker, materialenes egenskaper og produksjon av ting, enten det er «originale» gjenstander eller rekonstruksjoner. Doreen Wehrhold (2008), en treskjærer fra Tyskland, har blant annet skjært ut dragehodet til skipet «Lofotr». Dette arbeidet ble også gjort med hjelp av en annen kjent skikkelse, nemlig Frik-



**Figur 16.** En håndtverker kledd i vikingklær arbeider i boligdelen til Høvdinghuset med utskjæringene på en kopi av rorkulten fra Gokstadskipet. (Foto: Lofotr Viking Museum)

Harald Bjerkli som også var med på byggingen av Gokstadskipet «Lofotr». I noen tilfeller får også lokalbefolkningen direkte sette sitt preg på museet. Den ferske smeden Jimmy Lian og hans assistent Mattias Roland ved belgen i smia på Varpnesodden, er et eksempel på ansatte fra lokalmiljøene i Lofoten. Håndtverkerne jobber som oftest tett opp i formidlingen, oftest ikledd vikingklær. De som besøker Lofotr når en håndtverker er aktiv, får kjangsen til å stille spørsmål eller få demonstrert for eksempel veving eller treskjæring som gir de tilgang til prosessene og råstoffet som tingene består av.

Arkeologene kan vanligvis bli sett på de som jobber bak kulissene, men i noen sammenhenger oppløses dette skillet. Eksperimentell arkeologi kan bli sett på som en «opptredende» aktivitet når den fremføres i en aktiv formidlingsammenheng. Ved Lofotr i juni 2009, utførte arkeologene Gøril Nilsen fra Universitetet i Tromsø og Narmo fra Lofotr et eksperiment med brenning av spekk i en rekonstruert hellegrop på Varpnesodden (Nilsen 2009). Selv om eksperimentet kun varte over tre dager, var det «reklamert» blant annet gjennom skilt ved Høvdinghuset, naustet og inngangen til museet. Her fikk de besøkende, i alle fall de som tok turen ned til Varpnesodden, sjansen til å snakke med og stille spørsmål direkte til arkeologene (fig.17). Dette er et klart eksempel på forskning knyttet sammen med en intensjonell formidling med mennesker, ting og hendelse. Det spesielle her er at forskerne og gjestene får en direkte kontakt, isteden for at informasjon blir formidlet skjematisk gjennom guider.



**Figur 17.** Arkeologen Gøril Nilsen i samtale med to gjester ved hellegropen. Det rekonstruerte naustet kan skimtes i bakgrunnen. Forfatteren er også avbildet midt i fotografiet. (Foto: Lars Erik Narmo)

Et interessant poeng i sammenhengen med guidene som arbeider på Lofotr, som observert under feltundersøkelsen, var at de var en multinasjonal gruppe. Blant annet var det flere italienske studenter som arbeidet som guider. Selv om en person besøker museet uten å gå på de guidede turene som utføres kun i Høvdinghuset, blir fleste møtt av en eller flere av guidene kledd i vikingklær i døråpningen til Høvdinghuset eller nede i smia eller, kaia eller skytebanen på Varpnesodden. Selv om museet er plassert innenfor en periode som vikingtiden eller i en regional kontekst, finner man gjennom de faktiske menneskene og deres språk et møte som overskrider det den beviste formidlingen legger opp til. Det det er ikke bare de ansatte guidene hos Lofotr som er til stede, også guider som følger med gjester av ulike nasjonaliteter fra cruiseskip er «uoffisielt» en del av museets formidling.

Lofotr er i dag ikke vaktet av vikinger med sverd, men alarmer og Securitas (fig.18). Under mitt opphold ved Lofotr møtte jeg i kafeen Vestvågøys ordfører Jonny Finstad som satt ved et bord sammen med Ole Martin Hammer som er museets Markeds- og økonomiansvarlig. I vårt korte møte nevnte han blant annet at museet var kommunens hjertebarne. Museet har mange sammenknytninger med omverdene, og menneskene er et av disse leddene, enten om det er gjester, sikkerhetspersonale, vaktmestre, håndverkere eller politikere. Ikke alle menneskene er like synlige i selve formidlingen som finner sted ved museet, men de kan gjennom avgjørelser eller produksjon av gjenstander knyttes til hvordan Lofotr oppleves av gjestene eller lokalbefolkningen.

#### 4.3.4 Museets begivenheter

Som allerede nevnt har Lofotr blant annet en leirskole. Slike aktiviteter eller hendelser som kan kalles for begivenheter i og med at de ikke er noe som skjer ved museet gjennom hele sesongen. Museet er så ikke bare en romlig struktur, men har også en temporal størrelse. For det første er museet tilknyttet rytmen til turistsesongen, som blant annet er avgjort av når mennesker har ferie og rutene til cruiseskip, hurtigruten, ferger og busser. For det andre er Lofotr som et både innen- og utendørs museum, påvirket av sesongsyklusen til de forskjellige årstidene. Til forskjell fra juni og resten av sommeren hos ved Borg, er vintermånedene en rolig og noe begivenhetsløs periode for museet. Landskapet endrer karakter og i egenskaper med årstiden: fra grønne marker og skog til et snøkledd landskap. Opplevs av Lofotr kan så endre seg med de forskjellige årstidene.



*Figur 18. Et skilt fra Securitas skrudd fast i et av inngangspartiene til Høvdinghuset. (Foto: Stein Farstadvoll)*

Museet påvirker også av begivenheter knyttet til nærmiljøet og i noen tilfeller lokalbefolkningens aktiviteter. Et eksempel på dette er gudstjenester, begravelser og bryllup ved Borg Kirke som ligger sentralt i museumsområdet. Besøkende kan i noen tilfeller være vitne til moderne ritualer og begivenheter i en nær kontekst til «fortidige». Noen aktiviteter ved museet er fastsatt til forskjellige tidspunkt, for eksempel er roturen for de besøkende med skipet «Lofotr» en begivenhet som starter en gang om dagen kl. 13.00.

En viktig del av Lofotrs strategi om levendegjøring ved museet er den årlige Viking Festivalen. I 2009 arrangerte museet festivalen fra 5. til og med den 9. august. Her arrangeres det blant annet teater i naustet, vikingmarknad og slag med innleide «reenactors». Dette skaper en samling av ting, mennesker og begivenheter. Man kan se mennesker ikledd drakter og buer, mat og båter; mennesker i alt fra seriøse personer ikledd stridsutstyr til turister med kameraet i hånden. I tillegg til vikingfestivalen blir det også ved museet arrangert et sagaspiel annenhvert år, som sist gang var i 2008. Teaterstykket er produsert av «Stiftelsen Sagaspelset Lofotr»<sup>31</sup>. Sagaspelet er ikke bare en begivenhet for turister, men det er også en lokal hendelse som knytter seg til menneskene som bor i nærområdet rundt museet. Stiftelsen nevner blant annet at «*Til sammen tror vi at rundt 1000 innbyggere var delaktige i en eller annen form, det er 9 % av kommunens innbyggere.*»<sup>32</sup>. I tillegg til skuespillerne, rekvisitter som sverd og båter, og statister, så har elever fra Bøstad Skole i et tilfelle laget vikingfigurer i papp som ble plassert langs veien ned til Varpnesodden som var scene for Sagaspelet<sup>31</sup>. Sagaspelet er større en den avgrensede scene, i sammenheng med arbeidet og andre hendelser som bygger opp til selve fremføringen. Teater og dramatisering av noe «fortidige» begivenheter, gjør museet til en scene i seg selv og ikke bare et fastsatt rom for statisk iscenesetting.

Kanskje blant de mer særegne begivenhetene ved Lofotr som et museum er den eksperimentelle arkeologien. I likhet med Viking Festivalen til museet, kan man si at fortiden i sammenheng med den eksperimentelle praksisen blir «levendegjort», om så med et litt annerledes utgangspunkt. Den eksperimentelle arkeologien er som sagt en unik mulighet for forskning tett koplet sammen med en formidling, både gjennom teoretisk kunnskap formidlet mellom samtaler mellom forskere og besøkende, og at det en aktivitet i seg selv som viser anvendelsen og samspillet mellom mennesker og ting. Den eksperimentelle arkeologien er i sin egenart som en begivenhet eller hendelse, avgrenset av romlige og temporale spesifikasjoner. Den nevnte eksperimentet med brenning av spekk i hellegrøp, ble utført nede ved bredden til Innerpollen på Varpnesodden. Man kan si at begivenheten som den

---

31 <http://www.sagaspelet.no/>

32 <http://www.sagaspelet.no/Fast/historikk.html>

eksperimentelle arkeologien gir er flyktig og avgrenset til et spesielt tidsrom. Begivenhetene som har materielle innslag som blir et fast inventar på museet, som for eksempel ovnen fra eksperimentet med jernutvinning eller perlene fra glassperleforsøket i Høvdinghuset (se Grimbe 2009).

Man kan si at selve besøket ved et museum består av en rekke etterfølgende begivenheter, for eksempel fra selve bussturen til museet, avstigningen og det første inntrykkene rundt inngangspartiet, når man for første gang trer over dørstokken og går inn i Høvdinghuset, den guidede turen, turen med den vognen trukket med hester ned til Varpnesodden, roturen med vikingskipet. Begivenhetene kan ha forskjellig skala, som forskjellen mellom opplevelsen av å holde en rekonstruert høvel eller en rotur med skipet «Lofotr». Dette variere selvfølgelig mellom de forskjellige gjestene. Begivenhetene som Sagaspelet eller et gilde arrangert i høvdinghallen, kan også oppleves fra forskjellige perspektiv som publikum, lokalbefolkning eller ansatt ved museet.

#### 4.3.4.1 Begivenheter på bestilling

Lofotr har også begivenheter som kan bestilles for en sum penger. Blant annet er det her «viking gilder», som nevnt kan bestilles på hurtigruta (se fig.14 s.48). Dette er en type formidling som skiller seg fra de «vanlige» besøkene. Disse gildene blir holdt i hallen til Høvdinghuset, som nevnt er «innredet» med permanente benker og bord for disse anledningene. Menyene, blir blant annet beskrevet som «En smak av vikingtiden», hvor retter som blant annet er navngitt som «Odins seiersmåltid» og «Idunns fristelse» kan bestilles. «Tilleggsprodukter» kan også bestilles, blant annet «aktiviteter på vikingvis», en «høvding» til å delta i gildet og en rotur med skipet «Lofotr». Gjennomføringen av et «gilde» blir beskrevet på følgende vis:

*«Gjestene ønskes velkommen av museets guide. De får en omvisning, og får deretter vikingkapper på. Turen går inn i gildehallen/boligdelen som er ferdig dekket for anledningen, og lyst opp av det åpne ildstedet og levende lys. De serveres av folk ikledd vikingtidens drakter. Etter at måltidet er avsluttet ender besøket med en tur innom vår eksklusive museumsbutikk»<sup>33</sup>.*

## 4.4 Oppsummering

Jeg har i dette kapittelet forsøkt å gi en bred beskrivelse av museets historie, planer, ting, landskap, omgivelser, mennesker og begivenheter. Det er selvsagt ikke mulig å beskrive alle tingene, variasjonene og mulighetene i museets formidling. Museet er et åpent, men samtidig

33 <http://www.lofotr.no/pdf/Menyer%20og%20tilleggsprodukter.pdf>

et lukket sted. Landskapet ved og rundt Borg har et stort antall kulturminner å by på, men museet og dets iscenesatte formidling er blant annet begrenset gjennom tiden til de besøkende eller åpningstidene til Lofotr. Mennesker jobber her med å konstruere en formidling av kunnskaper og opplevelser som er knyttet til en spesifikk «opprinnelighet» – vikingtiden.

Som sett, så har jeg valgt å gi en beskrivelse som strekker seg lengre enn de enkelte utstillingene eller rekonstruksjonene. En årsak til dette er at formidlingen eller «formidlingene» som finner sted ved et museum som Lofotr går inn i en større sammenheng med mange aktører som kan påvirke kunnskapsbyggingen eller opplevelsene som skapes mellom de enkelte individene eller gruppene og miljøet. Intensjonen er her ikke å forsøke å komme frem til en mest mulig komplett fremstilling av Lofotr, men heller forsøk å fokusere på elementer som landskap og nærmiljø for å skape en beskrivelse av formidlingsprosessen og dets aktører. Det er en mengde måter og ruter de besøkende kan komme til Lofotr på, blant annet kan det være at de kommer kjørende med en egen bil, som utflukten fra et cruiseskip eller en buss. Selve transporten til Lofotr kan påvirke formidlingen, blant annet av rytmen bak turen med avstander, kvile og tid.

Museet er et sted hvor både ting og mennesker møtes og skaper en formidling som ikke bare påvirkes av førforståelsen og intensjonene til de museumsansatte og de besøkende. Utgangspunktet for formidlingen ved Lofotr kan endre seg med hvilke guider som jobbet den dagen man besøkte museet, eller hvordan været var den dagen man besøkte Borg. Kunnskapen som blir formidlet, blant annet gjennom utstillinger og tekst som «Vikingenes bro» i Høvdinghuset, kan være noe som ikke er påvirket av «vær», men den sammenhengende opplevelsen av museet kan knyttes sammen med guider, mat, håndtverkere og arbeidet deres eller hvilken form den besøkende er i.

## 5. MØTE MED LOFOTRS ISCENESATTE FORTID

Dette kapittelet er den siste delen av analyseprosessen. Her vil de konkrete funnene fra feltundersøkelsen blir drøftet. Diskusjonen er delt i ulike tematiske deler basert på de besøkendes møte med den iscenesatte fortiden. Selv om disse overlapper, slik som opplevelsene av autentisitet og det sanselige, er målet å binde de sammen i en avsluttende drøfting av anvendelsen av fortiden i sammenheng med tanken om deltakelse. Den første delen fokuserer på ting, hendelser og kvaliteter som intervjupersonene opplevde som overraskende eller spesielle. Den neste delen vil drøfte tinglige anakronismer og hvordan de besøkende opplever «autentisitet». Lofotr tilbyr en rekke muligheter for de besøkende å oppleve – og sanse – en iscenesatt «fortid». Den tredje delen tar derfor for seg sansene rolle i formidlingen og opplevelsen av stemning. Dette er et kjennemerke med «friluftsmuseer» hvor man forsøker å gjenskape fortiden gjennom levendegjøring og rekonstruksjoner. Den fjerde delen drøfter kvaliteten til det ubehagelige kontrastert mot tanken om underholdning. Kapittelet avsluttes med en kort konklusjon.

### 5.1 Møte med museet

Hvorfor besøker man et museum som Lofotr når man kan se bilder og lese om historien i bøker, hente informasjon fra Internett, osv.? I dagens informasjonssamfunn hvor kunnskap ligger noen museklikk unna, kan museenes utstillinger virke tungvinte og unødvendige. Om formidlingen hovedsakelig dreier seg om å spre og konsumere ren informasjon, er formidlingsarbeidet til de kulturhistoriske museenes utstillinger foreldet og «ineffektive». Men, som drøftet i kapittel 2, åpner ting og museenes materialitet for opplevelse av en kvalitet som ikke er tilgjengelig i bøker eller på Internett. På Lofotr, for eksempel, blir de besøkende gitt en tilgang til «fortiden» gjennom levendegjøring og rekonstruerte gjenstander og bygninger.

Hva kan man kalle et besøk ved et museum? De som besøker museet kommer med en «bagasje», som er med på å forme hvordan opplevelsen arter seg under besøket. For det første bærer hun/han med seg ideer og fordommer om hva et museum er og biografiske førforståelser som er med på å strukturere besøket. For det andre er de besøkende også kroppslige individer, som er med på å danne muligheter eller begrensinger i formidlingen gjennom sansing og tilgjengelighet. Som sagt er opplevelser av ting både en «avdekking» og «tildekking» – en konstruktiv og «destruktiv» begivenhet, hvor man kan få revet ned gamle førforståelser og tilegne seg nye. James Clifford (1997:192, 214) har foreslått at museer kan fungere som «kontakt-soner», hvor det skapes møter mellom mennesker i dialog og konflikt.



Et museum kan imidlertid også være en kontakt-sone på flere andre måter: Et museum er ikke kun en inter-subjektiv kontakt, men også et møte med resten av museets «innbyggerne», nemlig tingene og landskapet. Museer er også et møtested for ting, som for eksempel sidestillingen av forskjellige oldsaker i konvensjonelle utstillinger eller et rekonstruert langhus plassert i sammenheng med «moderne» bygninger. Besøket produserer et møte hvor man trer inn i relasjoner med tingene og deres innbyrdes forhold, like mye som med mennesker og deres artikulerte kunnskap. Hvordan møtet er tilrettelagt for de besøkende kan variere stort mellom forskjellige museer, som for eksempelvis berøringsskjermene med tekst, bilder og lyd ved Jorvik Viking Center i York, eller fullskala rekonstruksjoner og levendegjøring som ved Lofotr. Kontakten, eller møtet, med museet – eller andre kulturminner tilrettelagt for formidling – kan ha forskjellige innvirkninger på hvordan de besøkende opplever.

Et museum kan bli sett på som et medium for å *vis*e frem oldsaker. Formidlingen handler her om å synliggjøre fortiden i tillegg til å spre kunnskap med forskjellige media. Museene skaper en mulighet hvor de besøkende ikke bare kan lese, se og høre om ting, men også møte dem «ansikt til ansikt». Museet er ikke utelukkende en visuell-teknologi som krystalliserer meninger og ideer i ting og utstillinger. Synet har vært dominerende når det blir fokusert på det symbolske mulighetene til ting (Löfgren 1997:102). I en forskning hvor synet er den dominerende sansen, vil menneskenes relasjon til og forhold til den materielle-verden bli beskrevet i termer som «tittere» eller «observatører» som står utenfor og titter inn. Orvar Löfgren (1997:103) har skrevet at en slik holdning overser at sansene alltid jobber sammen når man opplever i verden.

Kroppen kommuniserer med og er i verden med de fem sansene i en kombinasjon med dens fysiske kvaliteter og tingenes muligheter. Som drøftet i sammenheng med kroppslighet i kapittel 2, kan tenkningen til Merleau-Ponty gi et mulig utgangspunkt på hvordan man kan kople sammen fenomenologi og formidling. Et fenomenologisk utgangspunkt kan gi et interessant perspektiv på menneskers besøk og møte med et museum som gir de muligheter til å fordype seg i fortiden gjennom rekonstruksjoner og ting både innen- og utendørs. Som poengtert i kapittel 2 i sammenheng med Heidegger og tanken om mennesket situert som «væren-i-verden», er ikke mennesker utelukkende betraktere men, også deltakere ved at de er situert *i* museet. I de siste to tiårene har det i den museologiske forskningen blitt lagt vekt på hvordan hele museumsmiljøet virker sammen, alt fra hvordan toalettene, butikkene, restaurantene fungerer og relaterer til hverandre (Floris & Vasström 1999:324). Friluftsmuseer skaper rekonstruert miljø hvor de besøkende får muligheten til å både forstå og

sanse en iscenesatt fortid. De besøkendes opplevelser blir produsert gjennom hvordan de sanser og hvilke muligheter de tinglige omgivelsen kan tilby. Atmosfæren eller *stemningen* og «følelsen» av museet kan for eksempel bli produsert gjennom lyssetting og lukter, som videre påvirker hvordan mennesker lærer (Falk & Dierking 1992:100). Sanselige elementer som lyd kan bli sett på som et pedagogisk verktøy (Jonsson 2003). Å skape muligheter for museumsgjestene å sanse og oppleve en fortid på «nært» hold, gir en stemme til tingene av den iscenesatte fortiden, om så de er rekonstruert eller «ekte».

Gumbrecht (2004:94-95, 118-125) har skrevet om teknikkene for «*presentification*» («nærhetliggjøring») av fortidige verdener i det historiske feltet. Et av hans poenger er at ikke alt kan kommuniseres eller tre frem gjennom ren mening, som metafysisk informasjon, men at den romlige *tilstedeværelsen* til ting produserer et umiddelbart nærvær til menneskelige kropper (ibid. xiii-xv). Friluftsmuseer som Lofotr med rekonstruksjoner og levendegjøring hvor de besøkende får tilgang til kopier av oldsaker, kan bli sett på som en slik «nærhetliggjørings» teknikk. Han har pekt på at denne trenden, blant annet hos museene, vektlegger den romlige dimensjonen fordi det er bare når man bruker romlige fremstillinger at man kan skape «illusjonen» av å *berøre* ting som man assosierer med fortiden (ibid.123). Disse teknikkene handler om å skape et inntrykk eller en illusjon av at en fortid har igjen blitt håndgripelig. Nærværet som blir produsert gjennom denne teknikken trenger ikke å ha noen spesiell forklarende kraft i relasjon til kunnskap eller forskjellige estetiske opplevelser. Gumbrecht (ibid.123) ser på muligheten til å kunne berøre gjenstander, eller snakke med mennesker fra en tid som ligger utenfor livsløpet til et menneske, som et ønske som ligger i tanken om «nærhetliggjøring». En perseptibel nærhet til fortiden, kan spille på spørsmål om hvordan man både intellektuelt og kroppslig hadde relaterte seg til visse ting om man hadde møtt de i sin egen hverdagslige verden (ibid. 121, 124). Et aspekt som er viktig å få med seg til slutt, er at han mener dette «nær-været» ikke handler å leve seg inn i psyken eller ånden til andre mennesker. Anne Eriksen (1999:93-94) har blant annet skrevet at «opplevelse» kan være ahistorisk og usaklig sett i motsetning til historisk innsikt og kunnskap, men opplevelse kan samtidig også gjøre fortiden mer «personlig» fordi den er sanset, fysisk og emosjonell. Et møte med et museum eller nærmere sagt en iscenesatt fortid, er produsert av en rekke kvaliteter og muligheter med menneskene og tingene.

### **5.1.1 Uventede og spesielle opplevelser**

Som beskrevet i kapittel 4, står det i brosjyren at den som besøker museet får «[...] *et møte med vikingenes verden* [...]» hvor de får muligheten til å «[...] *vandre i høvdingens fotspor* og

*oppleve hvordan livet artet seg for over 1000 år siden.»*<sup>34</sup>. Besøket åpner for spenninger mellom museets mål eller motivasjon og hva de besøkende tar til seg av intendert formidling (Macdonald 1996: 5). Alle utstillinger kan sies å være med på å konstruere sine besøkende (Ingeman 2009:16), hvor gjestene får dannet opplevelser, spørsmål og kunnskap ved å vandre gjennom og omgå et levendegjort og rekonstruert miljø. Det er definitivt interessant å se nærmere på hva de besøkende sier selv de legger merke til, særlig i forhold til hva som kan oppleves som spesielt eller overraskende. Ved å se nærmere på denne siden av formidlingen kan man få et innblikk i hvilke kvaliteter som er med på å bygge en helhetlig museumsopplevelse.

Personene som besøker Lofotr kan relativt fritt bestemme hvilke deler av museet de vil besøke først. Som beskrevet tidligere ligger Høvdinghuset like ved inngangspartiet på bakken ovenfor billettluken, butikken og kafeen. De fleste gjestene møter først Høvdinghuset og dets omgivelser som urtehagen og grisebingen før de utforsker resten av museet. Gjennom reklamemateriale som hjemmesiden til Lofotr, reklameplakater på hurtigruta, filmklipp eller brosjyrer, skapes det en førforståelse av møtet med museet. Som observert på reklameplakaten på hurtigruta og de første bildene på hjemmesiden, får ofte Høvdinghuset og båten «Lofotr» en sentral plass i markedsføringen sammen med ordet «viking». Flere av personene som ble intervjuet berettet at museet var som forventet, som for eksempel den finske mannen i *intervju 1*:

**Intervjuer:** [...]«*Did you expect something special about coming here, or did you meet something unexpected?*»

**Intervjuede:** *Hmm... I think I saw there something I was expecting. Just, ah, the main building, there, the things in the main building. I thought about image of building, in which people lived with cattle, they are all in the same building. It's something like, mmh, Finland in ancient ages: The cows and the people and the horses lived in the same building. I was amazed about that, that it was found in the nineteen-eighties.*

Intervjupersonen uttrykte her ikke at han var overrasket over Høvdinghuset, men viste heller en spesiell interesse for hvordan de fortidige menneskene levde tett sammen med husdyrene i likhet med fortiden i Finland. En annen finsk mann i *intervju 5* berettet at han ikke rett frem forventet seg eller ble overrasket av noe, men heller at konen og han har«[...] *so called "open minds"*».

Et besøk på Lofotr har *muligheten* til å frembringe opplevelser som de besøkende erfarte som overraskende, uventet, spesielt eller særegent. For å gi et lite inntrykk, ble blant

---

34 «Områdekart, Lofotr Vikingmuseum». Design: GOD STREK, Andenes.»

annet oljelampene i Høvdinghuset, de utstilte sverdene i som de besøkende fikk lov til å prøve, gressløken i hagen, grisene i bingen og vikingdraktene til guidene beskrevet som overraskende og uventede av noen av intervjupersonene. Det var ikke uventet at forskjellige mennesker ble overrasket av ulike ting. En ting svarene kan fortelle er at det ikke alltid er det grandiose og spektakulære som den besøkende blir overasket av. Små og tilsynelatende hverdagslige ting blir også lagt merke til, som ringer og kniver som den norske kvinnen i *intervju 4* fortalte om, eller sko og en liten boks av tre som bemerket av den svenske mannen i *intervju 8*.

Det var ikke kun tingene i seg selv som gjorde inntrykk på intervjupersonene, men også begivenheten som ble skapt rundt møtet med gjenstanden(e): For eksemplet det nederlandske paret i *intervju 7*, fortalte kvinnen at hun la merke til oljelampene i Høvdinghuset, som videre førte til et spørsmål om: «[...] *and i saw that light, I was wondering: Where are the oil from?*». Senere når de gikk videre ned til Varpnesodden, møtte de det pågående hellegrop-eksperimentet. Der fikk de både se og spørre om hvor oljen som lampene ble fyrt med kanskje kom fra og ble utvinnet. Dette var noe de ikke hadde forventet. Opplevelsen deres som ledet de fra en enkel gjenstand som en oljelampe, til eksperimentet ved Varpnesodden, gir et eksempel på hvordan et museum kan kople sammen gjenstander med aktiviteter i en «henvisende sammenheng» i formidlingen. Et møte kan derfor skapes gjennom et nettverk av tinglige sammenhenger som den besøkende legger merke til eller faller inn i, som videre preger de senere opplevelsen ved museet. I anledning av et spørsmål om hvordan de tenkte på opplevelsen av museet, svarte mannen den kunne kalles «eventyrlig» («*adventurous*») med tanke på «*The nature, of course because you are outside [...]*», og at Lofotr er et «[...] *special museum you have to move outside to see a lot of different places and things*».

En kvalitet med Lofotr som opplevdes som overraskende av flere intervjupersoner, var museets størrelse og avstander. Den tyske mannen i *intervju 6*, berettet at «[...] *I thought [...] most of the exhibition was inside, but I was surprised to see so many things outside down by the sea and there was a surprise to walk such a long distance.*». Den tysk-norske kvinnen i *intervju 2*, beskrev at hun ble under hennes første besøk på Lofotr for syv år siden «[...] *overrasket over hvor stort anlegget var, og hele museet, både området og beliggenheten og alt var ganske storslått.*». Til slutt, berettet den fransk-norske mannen i *intervju 9*, etter å ha bli spurt om han så noe uventet i møtet med museet, at «*Det vi opplevde var et stort museum, hvor man kunne gå fra vikinghuset ned til båt.*».

Jeg vet ikke her hvilke tidligere erfaringer fra andre museer intervjupersonene hadde, men at Lofotrs kvalitet av å være «stor» utvilsomt har en betydning for hvilke opplevelser de har av museet og fortiden som blir iscenesatt. Romlige avstander ved Lofotr, kan bli oppfattet som annerledes enn ved for eksempel et innendørs museum som det Kulturhistoriske Museum i Oslo, hvor gjestene kan snirkle seg gjennom et begrenset areal av vegger, ganger, rom og etasjer. Selv om Lofotr også er avgrenset av veier, stier og skilt, er området preget av å være «åpent». Avstander og kvaliteten på veien ned til Varpnesodden kan virke utfordrende på eldre mennesker, små barn eller funksjonshemmede. Likevel observerte jeg en eldre dame med rullestol på Varpnesodden som ikke anvendte hestekjerra for å forflytte seg på museet.

Hvordan kan så overraskende kvaliteter som størrelse og avstander påvirke formidlingen? Avstander eller rommet selv, kan kommunisere og legge til grunn for muligheter til opplevelser. Lofotr er formet etter tanken om en jernaldergård, som kan være med på å formidle de romlige dimensjonene og livsrommet til en høvdinggård som en gang kunne ha eksistert på Borg i yngre jernalder. Man skal selvsagt ikke overtolke personene som ble intervjuet, men selv om de ikke koplet sammen en slik forståelse gjennom informasjonen fra utstillingene i Høvdinghuset, så kan opplevelsen av avstand og romlige relasjoner være særegne kvaliteter. Noen av intervjupersonene la vekt på at naturen og at det å være utendørs var en viktig del av opplevelsen. Eksempelvis den norske kvinnen i *intervju 3* syntes at:

*«[...] opplevelsen har vært så sterk fordi du er i naturen, og så prøver du å sette deg tilbake i en tid som var. Så... Å det å få være på et sted som er, som har denne mektige naturen, så blir det veldig mektig opplevelse og. Så opplevelsen er veldig sterk, tenker jeg.»*

Også for henne ble opplevelsen av å være *ute* og i nærheten av naturen spesiell. En kvalitet som trolig er særegent for et friluftsmuseum er at man kan bringe størrelsesforhold og avstander inn i formidlingen på en annen måte enn museer som kun har utstillinger inne. En ting er å fortelle som plassering og romlige forhold i tekster og kart, men det er noe annet når man kan oppleve dem og la de besøkende selv utspille seg i denne kvaliteten. De besøkende får ikke bare vite om disse kvalitetene, men de får også erfare dem som (opp)levd. Som nevnt av den nederlandske mannen ovenfor, må gjestene bevege seg over ulike avstander og miljø for å se tingene Lofotr har å by på. Dette er et element jeg vil komme tilbake til i den siste delen av kapitlet i sammenheng med deltakelse og interaktivitet.

### **5.1.2 Møte mellom salg og opplysning: Anakronismer og autentisitet**

Om man ser på Lofotr som hovedsakelig en kommersiell bedrift, er målet deres å innfri forventningene og etterspørselen til et marked, men som nevnt er det også nedfelt et mål i museets vedtekter om å «[...] skape interesse for og kjennskap til nordnorsk jernalder og

*middelalder, spesielt vikingtid.»* («Ta vikingen» 2006:5). Mads Daugbjerg (2005:11) har gjennom en analyse av friluftsmuseet «Den Gamle By» i Århus, beskrevet et dilemma om forholdet mellom imperativene service, salg og faglighet. I forhold til tanken om opplevelse på et museum, må de både tjene til den besøkende en økonomisk relatert service, men samtidig imøtekomme et faglig innhold. Man kan spørre seg her hvordan noe kan oppleves som «autentisk», og hvordan denne opplevelsen utspiller seg i formidlingen og den levendegjorte fortiden.

Som drøftet i den siste delen av kapittel 2, kan én av aktivitetene til et museum være å sette inn tingene i en begrenset temporal kontekst og formidle gjenstanders tilhørighet i tid og rom. Autentisitet blir sett på av arkeologer som en viktig del av formidlingen, fordi man vil formidle fakta som er ekte og korrekt. Som en del av dagens salgsindustri er det selvsagt en fare for at den ønskede autentisitet kan bli svekket når fokuset også må ligge på service og salg (Daugbjerg 2005:11). Men, på en motsatt side kan også autentisiteten bli inkorporert i kapitalistiske motiv. Om autentisitet blir en kvalitet som er etterspurt og ønsket av mennesker, kan så tanken om det «ekte» også bli inkorporert i salgsstrategier. Den noe kontroversielle sosiologen, filosofen og kultur-kritikeren Slavoj Žižek (2009:51-55) har hevdet at det er den «autentiske opplevelsen» som er betydningsfull i dagens kapitalistiske ånd. Lofotrs Markeds- og økonomiansvarlige Ole Martin Hammer har kommentert i en NRK artikkel i sammenheng med at museet er i besøkstoppen i Nord-Norge at «[...] vi har fokusert på er ektehet og autentisitet. Ut fra det faktum at det var et høvdingesete her i vikingtida. Vi prøver å fortelle historien så langt vi kjenner den og slik vi tror at den var [...]»<sup>35</sup>. Også filmen som promoterte LiveARCH og dets museer i fjøsdelen til Høvdinghuset, inneholdt stikkord som «troverdige», «realistisk» og «autentisk».

#### **5.1.2.1 Opplevelsen av autentisitet**

Et spørsmål er her hvordan de moderne eller anakronistiske tingene i museet spiller inn på hvordan de besøkende tenker om og opplever fortiden som blir iscenesatt. Som skrevet i kapittel 2, kan man si at fullskala-rekonstruksjoner kombinert med levendegjøring er et forsøk på å veve sammen et landskap, ting, aktiviteter og begivenheter til en spesifikk fortid. Hva skjer når en moderne ting som eksempelvis en elektrisk lampe blir blandet sammen med det «fortidige»? De mer tradisjonelle og innendørs utstillingene unnslipper denne problemstillingen fordi de anakronistiske relasjonene i utgangspunktet er åpenbare, som for eksempelvis en skiferkniv stilt ut i en flat hånd av pleksiglass svevende i et glassmonter belyst fra alle kanter av sterile tungstenlys (fig.19). Det tradisjonelle museet er en ordnet og

---

35 <http://www.nrk.no/nyheter/distrikt/nordland/1.6853569>



**Figur 19.** En skiferkniv plassert i en gjennomsiktig hånd av plast i et glassmonter på steinalderutstillingen ved Tromsø Museum. (Foto: Stein Farstadvoll)

iscenesatt formidling av fortid uten å *være* den fortid den formidler. Museer som har levendegjøring som en del av pedagogikken, må «rense» miljøet på en slik måte at hele omgivelsene blir en *del* av utstillingen, slik at det blir den fortiden det formidler.

Som beskrevet i kapittel 4 så er Lofotr et museum med innslag av ting, strukturer og landskap som har en opprinnelse i et mangfold av tider. Tim Edensor (2005:830-833) har argumentert for at «*heritage sites*» som museer, forsøker gjennom sin aktivitet å rydde vekk all tidsmessig eller historisk tvetydighet, slik at formidlingen og stedene blir får en koherent tematisering. Latour (1996:21-23) har påpekt at i den «moderne» ontologi, så finner man et man et rensesearbeid hvor man atskiller ting i kategorier og forbyr seg selv å tenke i «hybrider». Lofotr står ovenfor en enorm, om ikke umulig oppgave, hvis de vil renske vekk alle ting i omgivelsene som forstyrre museets kategoriserte tema, nemlig vikingtiden. Selv om målet er å formidle livet på høvdinggården i vikingtiden, vil Borg med sine ting og omgivelser ikke være et «stabil» tema. Lofotr er gjennomtrekt av «tid», ved å være et hybrid og multitemporal sted. Borg IV, restene etter den gamle prestegården, er et eksempel på dette. Restene etter den gamle prestegården – forvitrede fundament av sement og stein – ligger ikke bare som en «forstyrrelse» i landskapet, men er en påminnelse om stedes bruk og tidslighet. Selv om det fortelles om Borgs multitemporalitet i brosjyren gjestene får utdelt, blir de allikevel fortalt i den samme brosjyren at de vandrer «i høvdingens fotspor». Dette reiser også spørsmålet om hvordan «renhet» innvirker på formidlingen og opplevelsene til de besøkende.

Et av temaene som ble tatt opp i intervjuene, var tanken om «anakronismer» ved Lofotr. Gjennom svarene i intervjuene ble det produsert en innsikt i hvordan de besøkende kan oppleve autentisitet. Moren og datteren i *intervju 10* fortalte at blant annet autentisiteten til Lofotr var overraskende:

**Intervjuer:** «Var det noe annet som overrasket eller?»

**Mor:** Umh – jeg ble litt imponert over... at det var så innholdsrikt og det var den standarden på at det var veldig-

**Datter:** Ekte.

**Mor:** -ekte alt og... autentisk.

**Datter:** Samlingene.

Selv om de mente at Lofotr opplevdes som autentisk og ekte, observerte de også noen ting som var «moderne», som eksempelvis blitslysene og tingene de besøkende bar med seg. Som observert her kan også de besøkende og tingene deres som kameraer og klær kan oppleves som anakronismer på et museum som Lofotr. Gjestene er ikke bare passive tilskuere ved Lofotr, men blir også en del av museet og opplevelsene sett fra de andre besøkende. I forhold til hvordan Høvdinghuset var opplyst med elektriske lys, svarte moren og datteren:

**Intervjuer:** «Så du mener det balanserte opp... at hvis det ikke hadde vært oljelamper, at dem bare hadde kun elektriske lys, hadde det vært annerledes tror du?»

**Mor:** Det har vell ikke falt noe særlig i smak hvis det hadde vært elektriske lys, for da hadde vi liksom blitt tatt helt ut av sammenhengen, ikke sant?

**Datter:** Ja, sammenheng.

**Intervjuer:** «Men så... dere la ikke merke til at de hadde lyskastere i taket der?»

**Mor:** Jo, jeg så at det var noen lyskastere oppe i taket. Altså du kan godskrive det for at... at ting skal bli vist frem og du har brannfaren å ta hensyn til, så du kan ikke liksom...

Lofotrs mål om at deres formidling skal oppleves som autentisk ser ut til å være vellykket i dette tilfellet. Ikke alt i gildehallen er helt «riktig», blant annet finner man langs veggene benker og bord tilrettelagt for vikinggildene som blir arrangert, og høvdingens sete er plassert i den nordlige delen av rommet med ryggen mot døra. Rommet bærer preg av å være en scene for de arrangerte vikinggildene, men dette hindrer ikke de tingene å tilby sanselige opplevelser som folk kan assosiere med fortiden. Det interessante er her hvordan noe kan oppleves som autentisk og ekte, men samtidig være et kompromiss mellom fortidige og samtidige ting. Moren sa her at de elektriske lysene kunne godskrives på grunn av hensyn som synlighet og brannfare. Den nederlandske mannen i *intervju 7* kom frem til en lignende konklusjon i forhold til de elektriske lysene: «Yes, that is necessary because we... when then you put oil lamps everywhere, ja? It would be dangerous, when there are a lot of people [...]. So I think it's correct to put some electricity in it.»

Flere av de andre intervjupersonene hadde et lignende pragmatisk syn på anakronismene, som eksempelvis den norske kvinnen i *intervju 4* når hun ble spurt om spurt om hun hadde lagt merke og syntes om vikingen som gikk i joggesko: «[...] De røde skoene la jeg merke til, men ikke noe som jeg føler ødelegger – for oppholdet eller inntrykkene og sånt, jeg regner med det er en praktisk årsak. [...]». Moderne gjenstander som projektorer, røde joggesko, ledninger eller betonggulv, kan altså i stedet for å være «forstyrrende» elementer bli opplevd som praktiske tiltak. En annen tanke er at de besøkende opplever det tinglige nærværet som «tilhånden», istedenfor å tenke på det teoretisk i «forhånden». Etter å



ha blitt spurt hva hun syntes om betonggulv og elektriske lys, svarte den svenske kvinnen i *intervju 8* at «*Men elektrisk belysning er bra, og så betonggulv er praktisk*». Den fransk-norske mannen i *intervju 9* mente at de moderne tingene i Høvdinghuset var godt gjemt, men at fjøsdelen med utstillingen var moderne:

**Intervjuer:** «*La du merke til det man på fagspråket kaller anakronismer, det at det er... at de har satt inn 'moderne' sammen med fortidige?*»

**Intervjuede:** *Jeg tror ikke det var så... ikke så mange moderne ting i huset-*

**Intervjuer:** *Det er ikke noe spesielt du la merke til nei?*

**Intervjuede:** *Nei.*

**Intervjuer:** *Jeg tenker på elektrisk lys... eller?*

**Intervjuede:** *Nei, det er... jeg tror det var ganske bra fjernet.*

**Intervjuer:** *Ja.*

**Intervjuede:** *Ja, for den siste delen etter selskapsrommet, det var den... den med...*

**Intervjuer:** *Den med utstillingen, den med glassboksene og?*

**Intervjuede:** *Ja, ja, det var moderne.*

En tanke er her, som skrevet i kapittel 2, at autentisitet trenger ikke å referere til en ting alene men sammensetningen og den perseptible helheten av ting. Et pedagogisk trekk Lofotr kan jobbe mot, er å få de besøkende til å usette sin mistro («*suspension of disbelief*»). Hvordan ting er satt sammen i relasjoner baser på deres kvaliteter eller «*affordance*» (Gibson 1979: 134, 139-140), kan hjelpe til med dette. Tingene kan *tildekke* hverandre i relasjonene, slik at gjenstandene blir opplevd som «tilhørende» og en del av museets formidling. Høvdinghuset i seg selv kan også være med på å lukke samtidens verden ute med sine vegger, slik som utsikten til Bøstad, lyktestolper eller biler på parkeringsplassen. Gjennom «innelukking», hvor ting blir satt i nære relasjoner, kan det kanskje gjøre det lettere for de besøkende å godta at gjenstander fra ulike tider er blandet sammen. En av planene til Lofotr er at Høvdinghuset skal utvikles fra et å være en «bygning med museum» til å bli et aktivt levendegjort og fullt innredet bygg (Forskningsplan 2008:12, Narmo 2009:50), etter nivåene av «levendegjort fortid» beskrevet av Bodil Petersson (2003:352-359). Målet om en fullstendig iscenesetting av Høvdinghuset etter at utstillingen i fjøsdelen blir flyttet kan bygge videre på hvordan autentisiteten blir opplevd, her sammensetningen av ting, aktiviteter og hendelser i iscenesettingen.

Som et kontraeksempel så finnes det besøkende med en sterk mistro til museet, som den finske mannen i *intervju 5*: «*If you think about this whole museum and all museums in the world, the whole world, and that history is a... one kind of big lie [...] It is impossible to say: 'What was the time of this Viking spear?', 'what is growing?', 'what is only in your brain?'.*» I

sann postmoderne ånd, viste han en sterk skepsis til sammenhengen mellom den opprinnelige fortiden og *fortolkningene* som var presentert i museet, men det var ikke slik at han ikke likte museet: «[...] *It was quite interesting and this all are a... it is a very fine place. We are first time here.*», «[...] *And those people there, the actors [...] They were great.*». Forståelsen og tankene til gjestene vil alltid ha et ord med å si om et museum føles ekte eller autentisk.

Det kan hevdes at mange av de besøkende mangler kunnskapen til å vite hvordan det «opprinnelig var» i vikingtiden, og si at disse personene ikke har blikket til å se alle anakronismene. Det er selvfølgelig forskjell på detaljnivå, hvor den besøkende kanskje ikke kan se forskjellen mellom gjenstander fra vikingtid eller merovingertid, men ser at projektorer og ledninger ikke hører hjemme i vikingtiden. For eksempel reagerte den tyske mannen i *intervju 6* på at smien ved Varpnesodden brukte en elektrisk vifte istedenfor en manuell belg. Denne viften var ikke direkte synlig for de besøkende, men laget en «anakronistisk lyd». Det er her vanskelig å peke på hvor grensen går for at et moderne element går fra å oppleves i «tilhånden», til å bli et erfart i «forhånden» fordi det blir «for-styrrende». Petersson (2003:361) har påpekt at slike innslag kan svekke den opplevelsen av autenticitet. Den manuelle belgen var også i dette tilfellet ubemannet, og representerte en manglende aktivitet. Sett her så er det ikke bare tingene og informasjonene isolert som kan være anakronistisk på et levendegjort friluftsmuseum, men også en materialitet som lyd og aktiviteter. Et annet eksempel på moderne ting i museumslandskapet er Borg kirke, som ble bemerket av den norske kvinnen i *intervju 3*:

**Intervjuer:** «Hva synes du om det vi på fagspråket kaller 'anakronismer'? At det er elementer av det moderne blir satt sammen med det fortidige?»

**Intervjuede:** Det var litt rart fordi vi trodde at kirken var for eksempel fra noe gammalt, men så fikk greie på at han arkitekten hadde vært inspirert av fjellet, for å lage den kirken.

**Intervjuer:** Jeg synes den ligner mer på en hoppbakke, når man så den fra en hvis vinkel.

**Intervjuede-mor:** Jeg trodde at det var en kirke som var bygd på gravtuftene fra vikingtiden; jeg vet ikke?

**Intervjuede:** Men nå har vi ikke satt oss så langt inn i historien enda, men at det kommer som et, den moderne biten jeg vil tro du tenker på. Og det var litt sånn rart det moderne inn i vikingtiden, hvorfor? Så det, der stiller jeg et stort spørsmåltegn enda egentlig, så jeg vet ikke hva jeg synes om det. En så moderne kirke liksom. 'Hvorfor er den der?' sa jeg. Så det er noe som krasjer, men jeg blir litt nysgjerrig da.

**Intervjuede-mor:** Ja.

**Intervjuede:** Så det inspirerer meg til å vite mer egentlig, hvis du skal se den positive siden.

Anakronismer eller ting som ikke hører hjemme kan gjennom sin tilstedeværelse produsere tanker og spørsmål hos de besøkende. Ting og installasjoner som ikke passer inn med museets «tema» (vikingtiden) og detaljer i kopiene og rekonstruksjonene som er tvilsomme, kan bli brukt som et pedagogisk verktøy. For eksempelvis kan detaljer som at takkonstruksjonen kunne ha vært av torv i stedet for tre, bli påpekt av guider, tekst eller alternative miniatyr modeller som Lofotr har i sin utstilling i fjøsdelen. Her gjør man ting «forhånden» ved å påpeke detaljer og tillegge de meninger og teori. Det finnes likevel elementer ved Lofotr som ikke enkelt kan inkluderes i en slik strategi: For eksempel kjøkkenet i Høvdinghuset – hvor jeg i et tilfelle observerte noen besøkende forvillet seg inn i – som har et inventar av maskiner i glisende stål som definitivt ikke hører hjemme i vikingtiden. Tingene og konstruksjonene for seg selv forteller en historie og gir opplevelser uavhengig av konseptet om autenticitet. Den svenske mannen i *intervju 8* kom med en interessant betraktning i forhold til Høvdinghusets og rekonstruksjonenes evne til å utsette skepsisen til de besøkende og skape en følelse av autenticitet:

*«Om man gjør en slik utstilling med 'föremål' og sånt, da har man kunnet gitt en spesifikk oppfatning av 'presist slik var det'. Da antar jeg at det finnes mye man ikke vet at dem var, uten at 'dette her er jo bare en hypotese' at den kanskje så ut som dette her. Men om man legger et "föremål" må man dessuten ta for... for da blir det som hugd i stein, 'slik var det', og da finnes det ingen usikkerhet igjen at 'dette her vet vi ikke helt men vi tror at det var slik'.»*

Selv om ting oppleves som autentisk betyr ikke at det i sin helhet er autentisk i alle sine detaljer. Hva er det da som kan skape en følelse av autenticitet? En hypotetisk faktor kan være at enkelte opplever museet som «ekte» selv om langt i fra alle tingene er fra vikingtiden, fordi man lever i en verden hvor det er vanlig at ting fra forskjellige tider overlapper og akkompagnerer hverandre. Man kan si at de besøkende bringer med seg en multitemporal «kompetanse», hvor tinglige «anakronismer» er et forventet møte. Man kan bli sagt at gjestene opplever og ser for seg autenticitet på andre premisser enn arkeologer. Arkeologien, i sett i sammenheng med Bruno Latours (1996:21-23) tanke om «renhet», opererer i kategorier hvor kronologisk renhet og ikke minst opprinnelighet er viktig. Mennesker som står utenfor denne arkeologiske eller vitenskaplige «ontologien», opplever formidlingen annerledes: Det trenger ikke være så viktig at det i alle tilfeller er en klar adskillelse mellom ting som elektriske lys og et langhus, så lenge det som er «annerledes» er eminent i formidlingen. En tredje faktor, som påpekt i sitatet ovenfor, kan være at formidlingen med rekonstruerte og solide ting tilbyr kvaliteter som kan oppleves som fortidige, som videre gir en følelse av

autentisitet. At en person føler en «nær-væren» til en fortid gjennom tingene, betyr ikke at nærhetene som blir skapt av tingen er av en historisk art. Det farlig å tro at en «væreslag» vi avdekker til en ting i dag, er de samme som ble «avdekt» for 1300 år siden (Gumbrecht 2004:75). Opplevelsen av autentisitet eller at det føles «ekte», kan rett og slett spille på at man blir satt inn i en relasjon med ting og begivenheter som er utenom det hverdagslige og det kjente.

### 5.1.3 Den sanselige fortiden

Lise Mariann Bolstad Alsli konkluderte (2009:61-62) i sin masteroppgave at hennes kvalitative undersøkelser, blant annet ved Lofotr, hadde vist at for barn var sansene viktig for avgjøre om enkelte gjenstander var autentiske, som eksempelvis vekten til ringbrynjen som er ustilt i Høvdinghuset. Man har sett at blant annet lyd kan påvirke hvordan de besøkende opplever autentisitet. Å se nærmere på sansenes rolle i formidlingen kan belyse hvordan de besøkende opplever den presenterte fortiden. Selv om Lofotr kan kalles for et medium, består det av mange ulike typer media, som for eksempel guider, tekster, illustrasjoner, miniatyrmodeller og ikke minst rekonstruerte ting. I svarene til intervjupersonene stod Høvdinghuset sentralt fordi de fleste svarene som hadde med sanser å gjøre refererte til opplevelser derfra. Årsaken til dette var nok at jeg i de fleste tilfellene eksplisitt spurte om de sanselige opplevelsene i sammenheng med Høvdinghuset. En annen grunn til dette kan være at enkelte av personene som ble intervjuet ikke hadde tatt seg tid eller hatt muligheten til å besøke de resterende delene av museet som eksempelvis Varpnesodden. Høvdinghuset i seg selv er senteret for levendegjøringen ved Lofotr, blant annet fordi det er der man finner det største antallet av kopier som gjestene kan prøve og oppleve. Også tilstelninger blir jevnlig holdt i Høvdinghuset, blant annet «vikinggildene» med musikk, underholdning og mat blir arrangert i gildehallen.

Stemning eller atmosfære kan være to stikkord som kan fortelle om de sanselige opplevelsene til de besøkende. Tanken om stemning er et interessant punkt i forhold til målet med en levendegjort formidling hvor gjestene skal få muligheten til å oppleve og samhandle med en fortid. Men hva er det som skaper den særegne stemningen i Høvdinghuset, og hva vil det si at den oppleves og sanses som «fortidig»? Den finske mannen i *intervju 5* – som tidligere nevnt hadde var skeptisk til museets autentisitet – nevnte at røyken skapte en stemning av noe «gammelt»:

*Intervjuer: The sensuous elements like 'touch', 'sound', 'smell' and 'sight'. What do you think they played out? Did you smell something-*

*Intervjuede: Yes!*

**Intervjuer:** *-in the house?*

**Intervjuede:** *There were some smoke and... It was quite 'old mood' there, yes.*

Dette eksempelet viser at selv om man mener at museet inneholder tvilsomme tolkninger, kan man oppleve en *stemning* av at det er «gammelt» selv om Høvdinghuset ble bygd for under tyve år siden. Også den finske mannen i *intervju 1* fortalte at røyken var med på å skape en atmosfære:

**Intervjuer:** *«What about the sensuous elements, like touch, sound, taste, smell and sight? Do you think something like the 'smell' in the house heightened the experience?»*

**Intervjuede:** *Yes. The first thing we noticed, when we entered the museum, what is it? The 'boutique', shop, was the smell of... is it tar or something?*

**Intervjuer:** *Yes, I think so.*

**Intervjuede:** *And the smoke in the main building. They were very.... umh... They where a part of the atmosphere.*

Som en ser så var det ikke bare røyken han la merke til men også lukten av tjære i museumsbutikken. Dette forteller oss blant annet at opplevelsene ved museet, også av ting som lukter, gjelder ikke bare utstillingene men også hele andre deler av museumsmiljøet som butikken. Videre forteller den finske mannen i *intervju 1* at de «[...] talked about with the other man, about that the cattle were – the cattle was in the same building as the people, and which we discussed about in those ages, and... Maybe it wasn't so... There was much, much more smells, over all. [...] The smells were an very important part of everything.».

Opplevelsen av lukter av fisk, tjære og røyk trenger ikke å være arbitrære i forhold til formidlingen av kunnskap (fig.20). Opplevelsene kan få de besøkende til å tenke over og diskutere med hverandre om hvordan det var å *være* i fortiden, som å leve med forskjellige lukter i et langhus som man sjeldent treffer på i dagens «rene» verden. En lukt som de tenkte på, nemlig lukten av husdyr inne i Høvdinghuset, finner man ikke på Lofotr i dag fordi fjøsdelen huser utstillingen av de oldsaker som blant annet ble funnet under utgravningene ved Borg. De besøkende trenger ikke spørre seg om meningen med luktene, men heller tenke over eller oppleve hvordan deres kropper relaterer til disse tinglige omgivelsene.



**Figur 20.** Boligdelen i Høvdinghuset blir fylt med røyk og lys etter at det har blitt satt fyr på ildstedet. (Foto: Lofotr Viking Museum)

Selv om det her blir opplevd som «gammelt» gjennom sanselige inntrykk som røyken gir, betyr ikke at det «gamle» refererer til opprinneligheten (vikingtid). Røyk som et sanselig element i levendegjøring av fortid er et interessant tema: Man *ser* ikke bare røyken ligge som en tynn tåke, men kan også lukte den og føle den svi i øynene i noen tilfeller. Stemningen kan



**Figur 21.** Et ildsted uten ild på et stålgulv med fire puffer av syntetisk lær i steinalderutstillingen på Tromsø Museum. (Foto: Stein Farstadvoll)

her tre frem i kombinasjonene mellom de ulike tingene som skaper og samhandler med røyken. Et tent ildsted som blir brukt til å tilberede mat er en animert gjenstand, til forskjell fra et ildsted uten ild som i figur 21. Røyken bidrar blant annet til å farge veggene svarte, slik tilfellet er i gildehallen. Ildstedet er således en kilde til sanselige opplevelser som videre produserer en atmosfære som kan føles fortidig. Et kuriøst aspekt i forhold til å skape en nærhet til fortiden, er at det ene av to ildstedene i gildehallen er fyrt opp med «pellets» som ligger under et lag av falsk ved som er meget vanskelig å oppdage om man ikke ser nøye etter. Boligdelen har også et ildsted, men under mine to uker på museet så jeg det ikke i bruk. Boligdelen hadde også ikke like sotete vegger som i gildehallen.

Mat og dets tilbereding er et interessant aspekt om man vil skape en nærhet til fortiden i et levendegjort miljø. Å spise er en måte å tilegne seg fortiden som viser en spenning mellom et overbærende fokuset på mening versus et tanken om å oppleve det håndgripelige nærværet til ting (Gumbrecht 2004:87). I boligdelen til Høvdinghuset kan man se og prøve blant annet en kvern for bygg (fig.22). Man kan også der se de ferdige produktene, blant annet flatbrød og tørket torsk. De besøkende kan ikke smake på denne utstillingen, men ved ildstedet i gildehallen stod det ansatte kledd i vikingklær og varmet opp lammesodd i en stor jerngryte som gjestene kunne kjøpe. Prosessen i prepareringen av måltidet var ikke en del av formidlingen fordi lammesodden kom ferdiglaget.



**Figur 22.** Ølbrygging i boligdelen til Høvdinghuset. (Foto: Lars Erik Narmo)

Ingen av personene som ble intervjuet fortalte at de hadde smakt på maten som ble servert Høvdinghuset, men den tyske mannen i *intervju 6* fortalte om hvordan lukten av sodd var en del av atmosfæren:

**Intervjuer:** «Do you think the smell and sounds and so makes up the 'atmosphere'?»

**Intervjuede:** Yeah, especially in the room where they were cooking the soup. There you were at the fire, you could feel the fire and hear it burning and you have the smell of the soup. It's a really good experience; it really fits into the general atmosphere at the house.

Mat trenger ikke så bare være forbeholdt smak, men også lukt. Vi ser her også at tingene kvaliteter relaterer til hverandre for å produsere en stemning. Som nevnt jobber sansene sammen, som igjen skaper et helhetlig opplevelse av Høvdinghuset. I Høvdinghuset ble det også servert mjød til gjestene om de vil betale. Moren i *intervju 10* åpnet opp for at datteren på 19 år kunne smake fordi det var en spesiell anledning:

**Intervjuer:** «Tror du noe ligger i at... at det kommer noe også som vi kaller på fagspråket for 'stum kunnskap', at det... at noe som ikke akkurat er eksplisitt 'intellektuelt', at det er noe du kan lære med å ta borti gjenstandene og...?»

**Moren:** Ja, for at du får det ikke bare brukt ørene, du får brukt andre sanseinntrykk; du får lukte røyken og du lukter maten og vi fikk smake på noe mjød og...

**Intervjuer:** Ok, så dere smakte på mjød ja?

**Moren:** Ja, for hun ble med selv om det er noe som jeg ikke er så begeistret for, men det var en spesiell anledning så da gjorde vi det, og... at vi kunne ta på ting det gjorde jo sånn at vi ble en ... mer visuell opplevelse på alle disse tingene enn at du bare hører på.

I sammenheng med dette svarer moren senere i intervjuet at gildehallen ga den beste opplevelsen i Høvdinghuset:

**Intervjuede:** «Syntes dere det var en kontrast mellom utstillingsrommet der de hadde de gamle oldsakene og gildehallen og sovehallen?»

**Moren:** Ja, det, det som jeg syntes var beste opplevelsen det var jo der som de laget mat og der som det var skikkelig gammelt og sånt, men de der utstillings greiene der, de var litt mer sånn... 'festa' meg ikke helt med det på grunn ut av tingene de var – måten de var utstilt på og sånt.

Det interessante med dette svaret er at hun så på den rekonstruerte gildehallen som «skikkelig gammelt» i motsetning til utstillingslokalet i fjøsdelen hvor de «ekte» oldsakene var utstilt. Langt i fra alle i undersøkelsen opplevde at det var noen nødvendig kontrast mellom de forskjellige rommene i Høvdinghuset, som i intervju 1, 6, 8 og 9. Selv om det ikke er alle gjestene som mener at de rekonstruerte omgivelsene oppleves som mer gammelt enn de originale oldsakene, er det interessant at gildehallen med dets ildsted og kopier kan oppleves

på denne måten. Konseptet om det «gamle» får i et slikt tilfelle en relativ og tinglig kvalitet som opponerer mot tanken om tid som lineær og irreversibel. Det er vanskelig å vurdere hvor stor del av de sanselige opplevelsene var med på å produsere en følelsen av «fortidighet». (Tanken om at det rekonstruerte ting kan oppleves som mer «autentisk» enn fragmenterte arkeologiske oldsaker isolert fra en virksom kontekst, ble kort drøftet i kapittel 2.)

Når man snakker om bruken av sansene for å produsere en nærmere opplevelse av fortiden er berøring et interessant element. Det er ikke uvanlig at man finner kopier som gjestene kan berøre også på museer som ikke satser på levendegjøring eller fullskala rekonstruksjoner (fig.23). Faste kulturminner som eksempelvis gravhauger eller helleristninger gir også mennesker muligheten å berøre og komme «nærmere» en fortid. Ved Lofotr får de besøkende mulighetene til å berøre gjenstander satt i kontekst til forskjell fra hvordan ting er iscenesatt i et tradisjonelt museum. Gjennom berøring kan man oppleve tekstur, tyngde og andre kvaliteter ting tilbyr. Den svenske kvinnen i *intervju 8* nevnte at hun blant annet hadde «pillet» på to hjelmer, en av lær og en av metall, som var utstilt i gildehallen og opplevde at de «*De var ubekvemme*» men «*[...] godt lagd, de kjennes genuine*». Dette er også et godt eksempel på hvordan man kroppslig hadde relatert seg til ting av en



**Figur 23.** Foto av innsiden av det delvis rekonstruerte langhuset i jernalderutstillingen til Tromsø Museum. Hunden er utstoppet og mennesket er en stillestående utstillingsdukke. (Foto: Stein Farstadvoll)

fortid om man hadde møtt de i sin egen verden, her Lofotr. Berøring er kanskje den mest intime av sansene, hvor man kan bokstavelig trer på seg fortiden i form av en hjelm eller ringbrynje. Flere av personene som ble intervjuet syntes det var positivt at de hadde lov til å føle og kjenne på ting. Berøringen av gjenstander, slik som for eksempel i «Hands On» utstillingene ved British Museum som både bruker originale og rekonstruerte oldsaker, kan overskride en normativ grense som har blitt satt mellom subjekt og objekt (Lønstrup 2005:100). Berøring er et sentralt element av en deltakende og interaktiv opplevelse, som jeg vil komme tilbake til senere i dette kapittelet.

#### 5.1.4 Det ubehagelige

De sanselige opplevelsene kan ha ulike kvaliteter. Om man tenker på opplevelser som underholdende, vil de sanselige opplevelsene bli sett på som «behagelige» eller «gode». En problemstilling er hvordan – og om – man skal levendegjøre det som kan oppleves som



frastøtende av de besøkende. Dette kan med det første virke kontraintuitivt om man har et mål om å tilby en museumsopplevelse som underholding. Det er ikke bare en tanke på å iscenesette vold og lidelse som eksisterte i fortiden, men også ting som kan støte sansene. Et kjent eksempel på bruk av sanselige elementer som kan oppleves som støtende finner man ved Jorvik Viking Centre. Her har de anvendt lukten av avføring fra en latrine i utstillingen hvor de besøkende blir ført gjennom jernalderens York i fastspenn i en vog presentert som en «tidsmaskin». Disse luktene er syntetiske til forskjell fra levendegjorte museer hvor luktene blir skapt av aktivitet eller animerte ting som et ildsted.

Hellegrep-eksperimentet ved Lofotr var en aktivitet som kunne både luktes og høres. Begivenheter og arbeid bringer med seg sanselige inntrykk som de besøkende kan merkes på kroppen, godt eller vondt, som for eksempel garving av lær kan i enkelte teknikker føre med seg lukt som kan oppleves som ubehagelig. Utvinnelsen av oljen fra fordervet hvalspekk i hellegrep-eksperimentet var ikke en behagelig opplevelse i mitt tilfelle, spesielt når lukten festet seg i klærne. Formålet med Lofotrs rekonstruksjoner er at de skal presentere en *høvdinggård* fra vikingtiden, og selv om man må være *selektiv* er det grunn til å problematisere hva som blir utelatt fra formidlingen: Man kan se geiter og sauer beite på markene rundt Høvdinghuset og smake på lammesodd i gildehallen, men man får ikke muligheten til å oppleve avlvingen og slaktingen av dyrene som skal bli denne maten. Dette bringer en tilbake til problemstillingen om museet som iscenesatt eller redigert fortid hvor ting, prosesser og ikke minst opplevelser blir «skjult». Å oppleve den søte lukten av slakting og lyden av ledd som blir brekt er ikke erfaringer de fleste mennesker som lever i vestlige og kapitalistiske samfunn har, hvor forbrukeren knyttet til produktet men er adskilt fra produksjonen. Den nederlandske mannen i *intervju 7*, hadde som nevnt over vært innom hellegrep-eksperimentet, svarte blant annet at «*But we have to learn from the past to do everything good in the future, yea? So therefore they may use it*» når han ble spurt om hva han tenkte om å iscenesette en «usensurert» fortid.

Et ubehagelig element som gjestene ved Lofotr ikke kan unngå, på grunn av museets egenart og lokalisering, er været. Vær er et element som ikke kan rengjøres vekk, og er en del av landskapets egen dynamiske iscenesettelse. For eksempel er høyden hvor Høvdinghuset står, er ofte preget av en kjølig vind. Et besøk på en kald og regnfull dag med både vind og tåke, kan været oppleves som et hinder eller en uønsket implikasjon med et utendørs museum. Selv om vær kan oppleves som ubehagelig trenger det ikke å være et arbitrært fenomen, men er også en del av formidlingen. Kulde, vind og tåke kan fortelle om hvilke omstendigheter menneskene i fortiden måtte tilpasse seg. Den norske kvinne i *intervju 7*, som var på en solrik

dag nede ved Varpnesodden, mente at det var en sammenheng mellom skipet «Lofotr» og været:

*Intervjuer: Ja. «Føler du deg sånn når du går ute blant landskapet at kommer 'nærmere' fortiden, at den ikke er så fjern?»*

*Intervjuede: Ja. Det blir ikke så fjernt, det blir mer realitet egentlig, når man ser naturen, du ser skipet som er bygd etter det voldsomme været som kan bli her. Så, mhm.*

Selv om spørsmålet jeg stilte i dette tilfellet var nokså ledende, er det interessant å se på hva kvinne mente at en slik nærhet gikk ut på. På et sett kan man tenke seg at tingene, som båten eller Høvdinghuset, kan påkalle været og omgivelsene de er bygd inn i. Da hun tok roturen med skipet «Lofotr», var det sol og lite vind, men selv om disse værforholdene var behagelig, kan omgivelsenes sammen med tidligere opplevelser og førforståelser sette skape ideer om hvordan sjø, land og vær henger sammen.

Som nevnt ovenfor så huser ikke Høvdinghuset husdyr i fjøsdelen i dag. Husdyrhold bringer med seg en rekke oppgaver, prosesser og ikke minst sanselige elementer. Som nevnt tidligere har Lofotr planlagt å flytte utstillingen av oldsakene til et eget bygg slik at fjøsdelen kan bli levendegjort. Trolig vil ikke det bli laget et fungerende fjøs men heller et *virtuelt*. Et langhus i jernalderen hadde trolig ikke blitt vasket med grønnsåpe ukentlig som ved Lofotr, og det tette nærværet med husdyrene hadde sikkert brakt med seg lyder og et mangfold av lukter som nevnt av den finske mannen i *Intervju 1*. I dag ser vi nesten ikke møkk og avfall lengre. Hvordan vi i dag omgås ting er overført til hvordan museene iscenesetter og aktualiserer fortiden (Olsen 1997:240). Dagens tanker om renhet er også overført til iscenesettingen av fortiden. Det er her vanskelig å si hva som ville ha skjedd og hvordan det hadde blitt opplevd om man hadde laget et museum hvor hverdagslige ubehageligheter ble fullt ut iscenesatt. Ingen av personene som ble intervjuene som nevnte at de hadde hatt noen ubehagelige opplevelser ved Lofotr, sett vekk fra været. Fraværet av uttalelser om ubehagelige eller støtende opplevelser i intervjuene, betyr ikke at de finnes ved Lofotr.

Det ubehagelige kan være en av de store utfordringene til museer som vil levendegjøre *være* fortiden. Det er her ikke bare snakk om fortolkninger og autentisitet, men heller hva man kan usette gjestene for. Styrken til museene som ikke har en levendegjort pedagogi er at deres fysiske avstand gjør de mulig å presentere det ubehagelige på «klinisk» avstand gjennom tekster eller ting som for eksempel en hodeskalle merket av vold eller sykdom presentert dekontekstualisert bak glass. Dette kan kalles for en «didaktisk» avstand, hvor målet for formidlingen er teoretisk eller «forhånden», sett i kontrast til det som oppleves «tilhånden». Museumsutstillinger er i mange tilfeller en seriøs presentasjon av seriøse ting og emner, men

denne kjølige masken kan holde tilbake sterke følelser, lidenskap og ubehagelighet (Maure 1995:168). I den andre enden kan man også si at det finnes en selektiv avstand produsert gjennom målet om «underholdning», hvor det «kjedelige», hverdagslige og ubehagelige blir renset vekk. For eksempel vold som ofte er et populært element i «reenactments»: Her kan det bli formidlet om bekledning og teknikker i kamp, uten at elementer som lidelse, tap, blod, innvoller, avkappede lemmer kan vise det fryktelige og ubehagelige. Det kan være litt for enkelt å si at museene til å vise den «snille» delen av fortiden. Lofotr bringer frem eller impliserer vold gjennom å leie inn «reenactors» under deres vikingfestival og stiller ut sverd, kampøkser, hjelmer og en ringbrynje i Høvdinghuset. Årsaken til at ting som vold kan bli sett på som snilt eller trygt, er at det ubehagelige og fryktelige i handlingene eller konsekvensene er utelatt. Walter Benjamin (2002) har skrevet i et sitat om museumsutstillinger at «*We see the past [...] in splendid holiday array, and only rarely in its most shabby working clothes*».

## 5.2 Å tre inn i en iscenesatt fortid: Guiding, deltakelse, lek og minner

Ovenfor ble det kort drøftet litt om hvordan berøring som en sans kan være en del av formidlingen. Berøring kan kalles for en distinkt begivenhet, hvor man ikke lengre bare tenker og observerer på avstand en fortid, men også er i en sanselig kontakt med den. Man kan si at tingene blir realisert i aktiviteter, prosesser og begivenheter. Museer og annen tilrettelagt fortid som kulturstier, produserer begivenheter, nærhet til eller møter med en fortid. Når en ting blir brukt åpner den seg i en mulighet eller «opprinnelighet» man som arkeolog kanskje vil fremheve og gjøre synlig for eventuelle gjester på et levendegjort museum. Man kan tenke om tingens muligheter, simulere de i en datamaskin eller skrive teoretiske refleksjoner over det, men muligheten er ikke realisert i all sin kompleksitet og kontekstualitet før bruken er realisert i en (opp)levd begivenhet og prosess.

### 5.2.1 Guiding og deltakelse

En mulig måte å delta og bli integrert inn i et museum er gjennom *guidede turer* (fig.24). Her får de besøkende ledet sin oppmerksomhet gjennom at guiden peker på ting og forteller meningen eller hvordan de ble brukt. Guidene gjennom fortellinger og presentasjoner av narrativ har en supplerende rolle i formidlingen (Edensor 2008:491) Dette er et eksempel på en begivenhet hvor tingene blir avdekt og så videre



**Figur 24.** Guiding i gildehallen. (Foto: Lofotr Viking Museum)

tildekt de påpekte meningene og funksjonene, men som nevnt i kapitel 2 mister ikke tingene sin tilstedeværelse gjennom denne didaktiske aktiviteten. Ikke alle personene som ble intervjuet svarte at de hadde vært med på en av de guidede turene, som er begrenset til Høvdinghuset. Folk har forskjellige preferanser: Den finske mannen i intervju 1 fortalte blant annet han «[...] *don't really like guided tours, people explaining*», og han heller «[...] *just like to see and experiment*». Guiding er en frivillig aktivitet ved Lofotr, og om man vil kan de besøkende gå fritt, sett vekk fra rommene beskrevet i kapittel 4.

Svarene fra den norske moren og datteren *intervju 10* ga et lite innblikk i museet som et møtested for forskjellige grupper med mennesker:

**Intervjuer:** «*Hvordan syntes du menneskene rundt dere var med på å lage opplevelsen? Var det mye folk der?*»

**Datter:** *I begynnelsen var det veldig mange tyskere, det var ikke så artig, kanskje. Men, ja, de forsvant etterhvert. Mhm.*

**Mor:** *Ja, altså tyskerne er jo – litt spesiell. Vi vet jo det fordi vi har bodd her en stund og de er veldig høylytt, det er veldig... men...*

Også den finske mannen i *intervju 1* fortalte, etter å ha blitt spurt om Høvdinghuset føltes overfylt med mennesker, at han prøvde å unngå en gruppe med mennesker av en spesifisert nasjonalitet, nemlig franskmenn: «[...] *There was a few groups, a large French group; I was trying to avoid them, [...] They did where very noisy*». Det er en korrelasjon mellom å ta en guidet tur ved Lofotr og det å integrere seg i og komme i kontakt med ulike grupper med mennesker som ikke kun er venner eller familie. Interessant nok er museer ikke bare et møte med en iscenesatt fortid, men man møter også forskjellige språk og nasjonaliteter. Etter å ha pratet med noen av guidene ved Lofotr, blir noen de besøkende overasket eller smått indignert over at guidene ikke snakker norsk. Lofotr som et museum som har en målsetning med å legge vekt på den regionale historien, kommer ikke unna det globale aspektet til dagens turistindustri.

Den svenske kvinnen i *intervju 8* som deltok i en guidet omvisning, berettet at hun blant annet ikke fikk tid prøve sverdene i boligdelen, fordi hun måtte «springe» etter guiden. Guiden, gruppen og den romlige strukturen til selve omvisningen, påvirker og nærmest kontrollerer hvordan gjestene vil oppleve tingene. Den norske kvinnen i *intervju 4*, som uttrykte en begeistring og fascinasjon for guidenes evner i språk og formidling, svarte dette i kontekst med et oppfølgende spørsmål om hva hun syntes om stemningen på museet:

**Intervjuede:** *Ja. Så når vi liksom stod i bakgrunnen til de dere tyske turistene så liksom, alle sammen var jo stille og liksom, dem kikket og... og når du er flere i lag, at du får noen som*

*forteller så blir det jo en helt annen stemning enn når du går helt alene og kikker på ting. Og når det bli masse folk inne i et rom, sånn som dette her, så får jo en en helt annen stemning. Uansett om at det har... nå om det er flere som går rundt og bare kikker så...*

**Intervjuer:** *Så du tror at folkemengdene kan skifte på stemningen og sånt?*

**Intervjuede:** *Ja, det tror jeg alt etter som, for jeg er... hvis du prater med de dere guidene så trur jeg det er helt annerledes å ha med tyske turister enn norske turister enn... at de også opplever den biten.*

Guidede omvisninger er med på å forme opplevelser ved museet. Det er her ikke kun snakk om at man kan få en dypere innsikt i de opprinnelige meningene som er tillagt enkelte gjenstander, men også elementer som stemning og hvordan man som en besøkende samhandler med omgivelsene. Om man ser på guider kun som et informativt potensiale, spesielt i sammenheng med iscenesatte og levendegjorte museer som Lofotr, kan man overse hvilken innvirkning slike omvisninger har på hvordan gjestene opplever og samhandler med omgivelsene.

Et aspekt i forhold til museumsbesøket en guide ikke formidle er det «stumme» som kan tre frem gjennom taktile opplevelser og utforskninger. Selvsagt kan en guide fortelle meningsfullt om det, men man kan ikke simulere selve anvendelsen gjennom språket. En del av intervjuundersøkelsen jeg utførte ved Lofotr tok for seg temaet om *deltakelse* og *tilgjengelighet*. De ble blant annet spurt hva de syntes om skilting og deltakelse gjennom berøring og deltakende interaksjon med omgivelsene. Tilgjengelighet kan bli sett på i to ulike, men relaterte, kategorier. Den første og kanskje mest åpenbare er tilgjengelighet til informasjon gjennom tekst, skilt, illustrasjoner og påpekninger gjennom språk og kroppsspråk. Den andre kategorien er tilgjengeligheten til ting, som for eksempel de rekonstruerte redskapene i boligdelen eller hvor man kunne gå i museumsområdet. Etter å ha blitt spurt om fortiden følte «nærmere» i kontrast til sammenheng med sanselig deltakelse, fortalte den norske kvinnen i *intervju 4* blant annet at « [...] *det blir mer sånn fascinerende når du kan faktisk gå igjennom og se liksom at det er så høgt, det så stort, det er liksom delt i mange forskjellige, og bare sånn: 'Åj! Jøss!'*». Å gå igjennom Høvdinghuset er forskjellig fra å bli fortalt hvor høyt og stort det er. Å «gå igjennom» er en form for anvendelse. Den tysk-norske kvinnen i *intervju 2* som hadde sitt første møte med Lofotr for syv år siden, foretok å være en deltaker over det å kun være en tilskuer:

**Intervjuer:** *«Hvordan tror du at, har du lyst til å for eksempel, når man tenker på mer 'passive' museum der hvor man bare går rundt og 'ser', i forhold til museum hvor du kan gå å involvere deg og ta på ting. Hva tror du selv prefererer? »*

**Intervjuede:** *Det er jo selvfølgelig gøy å kunne – oppleve, delta, å ha en følelse av å delta i museet og den tiden ikke minst, som man går inn i, for eller blir man bare tilskuer. Så mulighet til å ta i noen redskaper eller prøve ut noe, å hamre noe, eller et eller annet ned gamle redskaper, så føler jo du deg litt som om du er på en tidsreise. Da er man mer engasjert og da har jeg lyst til å tilbringe mer tid i det museet.*

Det er interessant å se her at hun kopler sammen deltakelse med følelsen av å være på en «tidsreise». Den norske moren og datteren i intervju 10 koplet sammen interaksjon og deltakelse med opplevelsen av at det var ekte og som å være i historien:

**Intervjuer:** *«Hva synes du om elementet at dere får lov til å ta på tingene og kanskje forsøke å prøve dem litt? Synes du... »*

**Datter:** *Det gjør jo opplevelsen mye mer ekte og du får lov til å være borti det selv og kjenne hvor tungt det er og... du får mer opplevelse i selve...*

**Intervjuer:** *«Hva tror du en slik opplevelse gir egentlig?»*

**Mor:** *Det gir jo mer for at du føler at du er litt mer med i selve historien når du får lov til å gjøre det, ikke bare å stå og se på.*

Å «være-i-fortiden» er annerledes enn å «tenke-om-fortiden». Det er her man også finner skillet mellom å være deltaker eller tilskuer. At det virker «ekte» for noen besøkende, kan spille videre på at det er *reellt* fordi den er tinglig og gir en mulighet til å bli brukt og virke tilbake gjennom dens kvaliteter. Dette relateres tilbake til hva som ble skrevet i innledningen til dette underkapitlet om at tinger blir *realisert* i begivenheter. Det er her ikke snakk om arkeologisk autentisitet eller om det er en korrekt opprinnelighet, men heller en måte å være på og inter-agere som gjør at tingene blir «virke-lige».

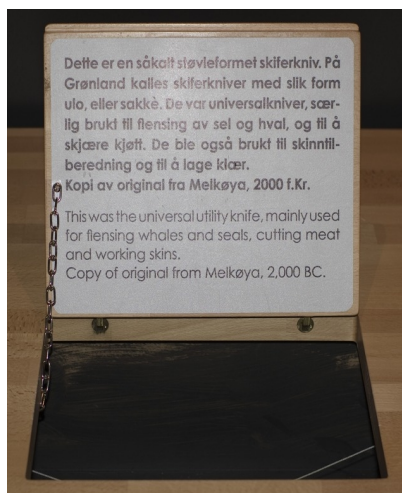
Det er to forskjellige aspekt i forhold til taktile opplevelser: Det første aspektet er å observere taktile aktiviteter som håndverk på avstand. Lofotr har som sagt satset på slike levende utstillinger med håndverkere som produserer ulike ting som for eksempel farge garn, veve eller smi jern (fig.25). Deltakelsene fra gjestene i slike «utstillinger» observerte jeg grovt sagt i to former: Den første formen er en passiv beskuelse, hvor den besøkende observere aktiviteten på en hvis avstand. De kan her få sanselig inntrykk, som lukten av glødende jern eller fargene fra garnene, ut fra deres romlige nærhet til begivenheten eller



**Figur 25.** *En smed ved grua i smia ved Varpnesodden. (Foto: Lofotr Viking Museum)*

aktiviteten. Den andre formen er en verbal deltakelse, hvor de besøkende stiller spørsmål til håndtverkeren, og kan få avdekt meninger, teknikker eller funksjoner gjennom demonstrasjon, til er ferdig eller halvferdig produkt.

Det andre aspektet i forhold til en taktil deltakelse med ting, er når gjestene selv utforsker og animerer tingene gjennom å prøve de eller gå i eller gjennom de. Gjennom å delvis «frigjøre» gjestene og tingene gjennom tiltak som kopier og levendegjøring, skaper man et rom for handlinger og interaktivitet i museet og ikke minst for fortid som tinglig



**Figur 26.** Et eksempel på en «luke» som må åpnes for å avsløre en skiferkniv. Steinalderutstillingen i Tromsø Museum. (Foto: Stein Farstadvoll)

møtested. Som nevnt ovenfor hadde den finske mannen i *intervju 1* mer lyst til å «utforske», istedenfor å bli ledet gjennom Høvdinghuset av en guide. Det eksplorative konseptet er ikke ukjent innen museologien, hvor man blant annet gjennom luker og tittehull i utstillingene lokker og nærmeste «tvinger» gjestene gjennom disse pedagogiske grepene til å inter-agere med utstillingen (fig.26). All samhandling med ting er en form for aktivitet, selv om denne aktiviteten ikke trenger å avspeile hvordan tingene ble omgått og tenkt på i en opprinnelig fortid. Det interessante med en eksplorativ tilnærming i et rekonstruert miljø er at de besøkende ikke blir ledet til å samhandle med et abstrakt narrativ, men at de blir satt inn i en tinglig kontekst som ikke kun er representativt, men skal være fortiden.

### 5.2.1.1 Opptreden og lek

En problemstilling som kom frem gjennom intervjuene var «normen» om at man som besøkende skal se på ting men ikke røre, for eksempel var den finske manne i *intervju 1* ikke med det første sikker på at han kunne ta på tingene:

**Intervjuer:** «Do you think they communicated enough that you could touch and...»

**Intervjuede:** Actually I was not sure if I could touch them, but I would have liked to.

**Intervjuer:** In the workshop with the tools, its raised up on benches over the floor.

**Intervjuede:** Yes.

**Intervjuer:** «Do you think it separated you from the things, because you had to go 'up' to use them?»

**Intervjuede:** Well, yes. I wasn't sure if I could test something, but it maybe... I didn't see any signs of text, that would encourage to. Did you understand?

Den norske kvinnen i *intervju 4* fortalte at hun kun kikket på tingene i Høvdinghuset:

**Intervjuer:** «Mener du at de 'oppfordret' folk, turister til å ta på tingene, eller var det sånn at det ble?»

**Intervjuede:** Nei, det er sånn, mmh... Når vi gikk dit så satt det jo tre stykker inne der, som sikkert jobbet på museet da – og liksom holdt på med forskjellig redskaper, og matlagning, og det høvleverkstedet som de kalte det. Men det liksom... men når du ser på sånt liksom: 'ikke rør', 'ikke ta på', så, jeg bare går å kikker og sånt. Så det er første gang vi tester ut...

Ting som blant annet at noen hadde «pillet» mer på gjenstander om de hadde vært alene eller i en mindre gruppe, setter en spørsmål på hvordan handlingen å ta og bruke ting blir oppfattet og sett for seg. Selv om ting kan virke innbydende for samhandling og interaktivitet, finnes det forskjellige sosiale normer for hvordan man skal tre seg. Til et museumsbesøk kan det være tilknyttet handlingsmønstre og uskrevene normer på hva man skal gjøre eller ikke gjøre. For eksempel kan museet slå an en høytidelig tone, hvor man nærmest må snakke lavt som i en katedral (Maure 1995:165). Lofotr er et museum tilknyttet reiselivet og turismen, som også bringer med seg en måte å være på eller «opptreden». Om man reiser i en gruppe til en utfart arrangert i sammenheng med en busstur eller

Bodil Petersson (2003:185) forteller at å gå inn i Høvdinghuset er nærmest en sakral opplevelse. Det er her ikke bare normene som spiller inn, men også selve de tinglige aspektene til byggen, som for eksempel at taket har blitt bygd med inspirasjon fra stavkirker. Museer kan bli sett på som en teknologi for å få folk til å oppleve, lære og ikke minst *være* på en intendert måte. Lofotrs materialitet og oppbygning kan kollidere med tidligere normer som de besøkende har med som «bagasje», som for eksempel sett ovenfor kan det være en hvis angst for å ta på ting fordi mange museer er bygd opp for å produsere en visuell og intellektuell væremåte. Intensjonelle refleksjoner og intellektuelle introspeksjoner handler om å ta et skritt tilbake og skape en betraktende og tenkende avstand til omgivelsene. Dette er ikke normativt, men heller en kvalitativ og ulik måte å være på. Væremåter kan bli kommunisert gjennom og bli påminnet av skilt, tegn og tekster, og museets tinglige omgivelser konstruert og relatert til gjestenes kroppslighet. Hvert museum og forskjellige måter å formidle på har sine særegenheter, ikke bare basert på hva som formidles og hvordan men også ut fra tingene og omgivelsene. Lofotr kan skape en spenning til eller dekonstruere forestillinger om det «sakrale», fordi museet tilbyr ting som kan bli tatt på. For eksempel observerte jeg under feltundersøkelsen en distinktiv forskjell mellom hvordan man oppførte seg i den levendegjorte og «guidede» delen av Høvdinghuset, og i utstillingsrommet. I det siste var atferden mer preget av at man snakket lavere og var en tilskuer til utstillingene og



narrativene presentert i montrene. I boligdelen var det en mylder av lyder fra guidene, gjestene og håndtverkerne snakket, eller lyden av ting som ble prøvd og brukt.

Det finnes en pedagogisk tanke om at spesielt for barn er konkret samhandling eller *lek* med det ting og omgivelser, viktig for «kunnskapstilegnelsen» (Johansen 2000:68). I intervjuene var det også flere av personene som hadde denne meningen. Den nederlandske mannen og kvinnen i *intervju 7*, som begge var 61 år, ble spurt om det hadde gitt en bedre opplevelse om et virkelig fjøs isteden for en tradisjonell utstilling i Høvdinghuset hadde lagd en bedre opplevelse:

**Intervjuer:** «*Would perhaps a barn make for a better experience?*»

**Intervjuede-mann:** *I don't think so.*

**Intervjuer:** *Ok.*

**Intervjuede-kvinne:** *No it isn't necessary. Maybe it is for children, nice, but we can image how it was.*

Det er interessant å se på hvordan voksne gjerne assosieres med den teoretiske og distanserte beskuelsen. Barn og voksne stiller forskjellige krav til pedagogikken, men det ligger her en problemstilling med det delaktige og lekne. Dette kan vise forestillinger om at formidlingen ved museer skal hovedsakelig gi «forhånden» kunnskaper om fortiden.

Gjennom intervjuene kom det frem forskjellige meninger på hvordan mennesker av ulike aldre kan samhandle med et interaktivt museum. Kjerneelementet var her hvordan man involverte seg med omgivelsene og ting. I sin strategiplan «Ta Vikingen», skrive Lofotr at barn og unge er en av de viktige og langsiktige målgruppene for deres formildning. Det finnes forskjellige syn på hvordan voksne, barn og eldre kan tre seg. Dette er interessant i forhold til den pedagogiske tanken at barn kan gjennom samhandling med ting – lek – tilegner seg kunnskap på en bedre måte. En problemstilling er her at om man isolerer voksne fra «lek» som impliserer interaksjon med og en nærhet til ting, vil neglisjere opplevelse som et aspekt i formidlingen. Petersson (2003:279-280) fremhever den lekne karakteren til rekonstruksjoner som «eventyrlige» og «tidsreiser», i sammenheng med kulturhistorikeren Johan Huizingas bok «Homo ludens» (Det lekende menneske). Petersson fokuserer her på hvordan behovet for lek kanaliserer til tidsreiser og eventyr, og hvilket bilde som formes gjennom dette. Lek er en måte å samhandle og bruke ting, så det kan være en grunnleggende aktivitet som bygger opp selve museumsopplevelsen. Pettersson (2003:359) skriver et annet sted at «*En "lekplats" i kulissens form kan fungere utmärkt för inlevelse i en periods liv*». «Lek» er en måte å både være-i og samhandle med en iscenesatt fortid gjennom gjennom leketøy (ting) og lek (aktivitet). Lek og leketøy representerer også en frigjøring fra imperativet «mening» og flytter

fokuset mot opplevelsen. Å se på museet som et leketøy og besøket som en lek, kan sikkert virke alarmerende for arkeologer som fokusere på formidling av meningsfulle ting. Lek kan skape konnotasjoner til det meningsløse, trivielle og hensynsløse. Som Pettersson (ibid.279) skriver så trenger ikke lek å bli sett i opposisjon til med det sanne, nyttige eller det god, men kan tangeres med estetikk.

### 5.2.2 Å huske med opplevelser: Ting og minner

Det har blitt påpekt tidligere i teksten at blant annet sanselige inntrykk kan være et hjelpemiddel for mennesker å huske ting fra et museumsbesøk. Dette er et viktig punkt i forhold til museumspedagogi og ikke minst det sentrale målet med den museale formidlingen om å spre kunnskap og viten. Jeg hadde ikke anledning til å gjøre senere og oppfølgende intervju med personene som ble intervjuet. Det er imidlertid interessant å reflektere over hvordan de forskjellige opplevelsene kan minnes i etterkant av besøket. Noen av intervjupersonene mente at visse elementer av opplevelsene ved Lofotr kom til å bli husket i motsetning til andre. Den norske kvinnen i *intervju 4* svarte blant annet at «inntrykk» av ulike slag får en til å huske mer:

*Intervjuer:* [...]«Hva synes du att – som er en viktig del av opplevelsen – men hva synes du om lukt og teksturer med å ta borti treverk og sånt? Har du noen utdypninger om det?»

*Intervjuede:* Ja, alt har jo med på å liksom... sånn som, de holder på å lage det derre soddet, jeg vet ikke...

*Intervjuer:* Jo, det er sodd de lager.

*Intervjuede:* Å da liksom sånn, om det er en sånn matkultur som var på den tiden. Men det liksom, alle sånne inntrykk av et eller annet slag, er jo med på å... ja, at du husker mer.

Også den tyske mannen i *intervju 6*, i kontekst med spørsmål om han syntes at sanselige opplevelser gjorde at fortiden følte nærmere i relasjon til atmosfæren i Høvdinghuset, svarte at: «*The thing on the other hand is it's quite important because this [...] is the things you would remember, you know, if you think back about your visit here in a few months*». Den norske kvinnen i *intervju 10*, moren, tenkte også i den sammen banen. Etter å ha blitt spurt om de var positivt innstilt til mer deltakelse på museer, svarte hun at «*[...] du får mer opp interessen og så blir det artigere å delta på ting selv isteden for å stå å høre på [...] du husker opplevelsen bedre enn at man bare skal stå å høre på noe som lirer av seg noe i full fart*». Selv om intervjuene ikke har en kvantitativ utsagnskraft, er det her allikevel interessant at flere av personene fortalte at stemninger, deltakelse eller inntrykk kunne være noe som kunne hjelpe de å huske eller var det som kom til å bli husket.

De fleste av gjestene har ikke tid nok i løpet av et besøk ved et museum hvor de får anvende redskaper og teknikker, til å få integrert anvendelsen i kroppen som en tilvent atferd eller «muskelhukommelse». Dette kan kanskje oppnås gjennom håndverkskurs eller feltskoler arrangert av museet, men det er trolig noe som er umulig å skape i løpet av et normalt besøk. I motsetning til dette kommer man inn på de mindre «komplekse», taktile og sanselige opplevelsene, som ikke er avhengig av og basert på en spesifikt teknisk innsikt, slik som tekstur, bekt, ergonomi, lukt osv. Slike opplevelser av tingenes kvaliteter og «*affordance*» trenger ikke å gi en særlig «meningsfull» innsikt i en fortid, men kan heller fremheve sensuelle, stumme, simple konnotasjoner til den iscenesatte fortidens tinglige verden og aktiviteter. Denne taktile formidlingen trenger ikke å referere til enkelte ting adskilt fra sin kontekst og sammenheng som en av de ornamenterte bærestolpene i gildehallen. Romlige forhold og størrelser oppleves også som uventede og spesielle. Detter er en av de viktige kontrastene til de tradisjonelle og mer abstrakte utstillingene produsert i et museumsbygg.

Ting kan hjelpe mennesker for å tilbakekalle opplevelser eller kunnskap. Souvenirer er et eksempel på slike ting (Falk & Dierking 1992:84, 90-91). En museumsbutikk kan ikke utelukkende bli sett på et manifestasjon av økonomiske motivasjoner, men er også en del av formidlingen og museumsopplevelsen. Souvenirene er ikke bare å være virksomme etter de har blitt kjøpt, men kan også bidra til formidlingen av informasjon og opplevelser under selve museumsbesøket. Den vanligste typen souvenirer er de man kan kjøpe i museumsbutikken (fig.27). Disse tingene kan være trivielle ting som nøkkelringer, puslespill eller kjøleskapsmagneter. En annen kategori er kopier av gjenstander, som man også finner i Lofotr's butikk, som for eksempel spissglass, kniver og sakser. Souvenirer trenger ikke bare å kommuniserer enkle former, men kan også være en kilde til senere og relaterende opplevelser gjennom lukter, former og i enkelte tilfeller smak. Kanskje det ypperste eksempelet for en souvenir fra Lofotr, var to barn som fikk lov til å smi seg en jernspiker hver i smia ved Varpnesodden. Souvenirer trenger i flere andre tilfeller ikke å bli kjøpt i butikken til museet. «Souvenirer» trenger ikke i alle tilfeller å bli kjøpt. De som besøker et museum med et tinglig mangfold med et landskap som Lofotr gir en mulighet til å ta ting til forskjell fra et tradisjonelt museum hvor løse og «overflødige» ting er fjernet og stengt ute av



**Figur 27.** Interiøret til Lofotr's souvenirbutikk .  
(Foto: Lofotr Viking Museum)

museets vegger. Tyveri kan også produsere suvenirer: «Frigjorte» ting, som redskapene i Høvdinghuset, tilbyr seg både å bli tatt på og tatt. I kraft av disse tingene blir med de besøkende hjem, blir også museet «distribuert» – dets ting spres til de besøkendes lokalitet.

Et åpenbart redskap er fotografier eller video. Den nederlandske mannen i *intervju 7* påpekte i sammenheng med et noe ledende spørsmål om de følte at fortiden følte nærmere når de kunne gå rundt og ta på ting, at det var meget viktig at man skal ha lov til å fotografere på et museum: «[...] *That you can take picture is very important. [...] Well then you can see it at home when then, and... In photographs you see a lot of things, and when you are coming home you can see the photographs, yes? You remember exact where you have been.*». Bilder kan være viktig til å huske hva man har sett ved museet. Gjestene kan gjennom fotografi produsere egne perspektiv og legge trykk på hva de syntes var interessant eller verdt å huske. Bilder skaper ikke kun muligheten til å erindre eller gjenoppdage ting, men også være en kilde til nye oppdagelser. For eksempel kan nye detaljer og ting tre frem i perspektivene til bildene. Handlingen av det å ta bilder for å huske senere er ikke en triviell del av et besøk, det skaper eller er også handlingsmønstre.

Å ta bilder eller filme er ofte en aktivitet eller nærmest et rituale sette i sammenheng med dagens turisme. Som beskrevet i forhold til lek og deltakelse, er det ikke bare guidene og de andre vikingene ved Lofotr som *opptrer*, men også de besøkende (Edensor & Holloway 2008:487). Å fotografere er en kroppslig opptreden, og kan være en ureflektert og kulturelt kodet praksis knyttet det å være en turist eller en gjest på et museum (ibid.487, 491). Dette kan spille inn på hva man bør ta bilde av – som Høvdinghuset i sin helhet sett utenfra – og hvordan og ikke minst når man skal ta bilder. Å fotografere krever også en hvis estetisk om ikke praktisk oppmerksomhet, hvor man aktivt leter etter ting, begivenheter, steder, perspektiver, lyssetting til å ta bilder. Dette trenger selvklaart ikke å være helt «bevisst»: Det er vanlig med med «snap-shot» kameraer, hvor man med et lite og hendig kamera med blitz og auto-fokus kan intuitivt ta bilder. Kameraet som ting, er delaktig og påvirker hvordan de besøkende opptrer og opplever: Med dagens digitale kameraer ser man nesten ikke lengre på tingene gjennom optikken, men heller en liten LCD-skjerm som gir et simulert og todimensjonalt bilde i pseudofarger. Fotografi krever som sagt også perspektiv, som også impliserer en konkret og romlig avstand til det fotografiske subjektet. Om man blir for fikset på at alt skal minnes gjennom bilder eller videoklipp på «*etter-hånd*», griper det inn i hvordan selve besøket oppleves. Å skape «direkte» minner gjennom blant annet bilder og video, kan bli sett på som en form for besettelse, hvor det umiddelbare og kroppslig nærheten må vike

for tanken om «minnet» i seg selv. Det ligger her ikke noe normativt, men at det å skape minner gjennom fotografi kan kvalitativt endre hvordan man opplever formidlingen.

Det er ikke alt som kan fotograferes, spesielt kvaliteter berøring og lukt som ikke kan oppleves med øynene (Tilley 1997:69). Minner av opplevelsene trenger ikke å komme fra ting kjøpt, funnet eller tatt fra museet. Hypotetisk sett kan også materialiteter etter selve museumsbesøket som ligner de som kan oppleves ved Lofotr, vekke minner. Denne «vekkelsen» kan kalles for en «ufrivillig erindring», hvor en lukt, berøring og opplevelse av en tings muligheter brått kan bringe frem et minne (Olsen 2010:117-119). Ufrivillige minner kan bli sett på i en ikke-kognitiv forstand, hvor minnene er basert på tidligere kroppslige opplevelser (Edensor 2008:498) Undersøkelser i sammenheng med «Jorvik Viking Centre» i York, har vist at luktene av blant annet latrinen presentert til gjester opp til 6 år etter deres besøk, kan vekke hjelpe de med å gjenkalle besøket (Aggleton & Waskett 1999:6-7). Miljøet hvor formidling foregår, har så en sterk innflytelse på hvordan formidlingen kan huskes. Dette bringer oss tilbake til punktet om det som kan oppleves som ubehagelig. En problemstilling er her om man fjerner ting som kan støte sansene gjennom å være uvanlige eller «sterke», kan forhindre mulighetene til å skape pregende minner hos de besøkende som videre kan hjelpe de til å huske.

Opplevelser sett i kontekst med en arkeologisk formidling, trenger således ikke å bli sett på noe som er kun et arbitrært element for å tilfredsstille en grunn lyst etter underholdning. Noe kynisk sagt, kan man si at kanskje noen gjester er ute etter en slik tilfredsstillelse, men at gjennom en planlagt integrering av de besøkende i museets omgivelser og tingenes muligheter, kan man merke eller prege deres minner med den iscenesatte fortiden. Formidling som en konkret anvendelse av tinglig fortid produserer et tilsiktet, fiksert og bevisstgjort «minne-landskap» (Edensor 2005(b):133). Å «minne» er ikke en abstrakt og psykisk begivenhet, men kan være en fysisk og meget konkret arbeid, hvor man rengjør det tilfeldige og upassende for å komme frem til en spesifikt opprinnelighet. Man kan tenke idealistisk på formidlingen, men som sett i det forrige kapitlet og dette, er Lofotr i fra komplett «rengjort». Lofotr har en stor mulighet for tilfeldige og utilsiktede erfaringer, opplevelser og minner. Om man vil feire tilfeldige sammenhenger, heterogene fornemmelser og overraskende assosiasjoner som Edensor (ibid.138), trenger ikke et multitemporalt minne-landskap være et problem, men en mulighet til å bringe frem laterale og kontingente forbindelser. Slik som den norske kvinnen i *intervju 3* beskrev, så kan tilfeldigheter og overraskende ting skape spørsmål og interesse.

### 5.3 Konklusjon

Denne oppgavens formål var å utforske hvordan ting og opplevelse spiller sammen i formidlingen ved Lofotr. Som sagt i innledning var det også et forsøkt på å undersøke formidlingen gjennom en fenomenologisk linse. Det har således blitt sett nærmere på hvordan opplevelser kan tre frem i møtet som produseres på museet. Formidlingen er et komplekst fenomen med mange variabler som kan påvirke hvordan mennesker opplever. Slik jeg ser det, er det tinglige en av de sentrale variablene, selv om forståelse, normer for opptreden og tanker også kan ha mye å si for hvordan mennesker opplever museet. Under et museumsbesøk går en bare ikke bare rundt å fortolker, men man (opp)lever også formidlingen.

Man kan si at Lofotr har en «fortelling» som tinglig og «tilhånden», i tillegg til det som står skrevet i brosjyren og skiltene i utstillingsrommet, eller det som har blitt fortalt av guidene. Den tinglige formidlingen trer ikke frem i setninger, ord og artikulerte meninger, men heller i tinglige relasjoner og deres sanselige muligheter opplevd kroppslig og kontekstuel av besøkende. Opplevelsene kan bli beskrevet som «stemninger» og «inntrykk», hvor tingenes (på)virkning kommer til uttrykk. Etter et museumsbesøk sitter man ikke bare igjen med meninger, men også fornemmelser og «stumme» erfaringer produsert gjennom opplevelser med ting.

Selv om jeg har brukt ideen om det «tradisjonelle museet» som et moteksempel til Lofotr, har disse museene også en særegen formidling med tinglige opplevelser. En interessant kvalitet er at de kan til fremheve enkelte oldsaker gjennom eksempelvis å «isolere» dem i glassmonter. Til forskjell fra et museum som forsøker i en hvis helhet å *være* fortiden, kan man i slike utstillinger la tingene «være» på en slik måte at de avslører kvaliteter som er kan delvis bli skjult om de bringes inn i en brukssammenheng. Dette kan være et eksempel på spenningen mellom «forhånden» og «tilhånden». Det ligger ikke noen normativ skilnad mellom disse måtene å formidle ting på, men det angår heller ulike måter å iscenesette, fremheve eller realisere tings kvaliteter og muligheter.

Jeg har forhåpentligvis i oppgaven ikke lagt skjul på at det kan oppstå forskjellige problemstillinger i et museum som forsøker å rekonstruere og være en fortid. Et av målene til oppgaven var som sagt å finne frem til problemstillinger. Kanskje det mest åpenbare problemet som har blitt drøftet i dette kapittelet var opplevelse og ubehagelighet. Det kjente spørsmålet om fortjeneste kan også knyttes sammen med denne problemstillingen, men det er ikke hele fortellingen. Selvklaart kan også ubehagelighet bli brakt inn som et aspekt i markedsføring eller mål om fortjeneste om det blir presentert (eller reklamert) i et kuriøst, sensasjonelt eller morbid lys. Selv om jeg har i denne oppgaven forsøkt å vise at opplevelse er

et integralt aspekt av formidlingen ved Lofotr, kan man ikke unngå å se at i noen tilfeller er det rett å si at opplevelse blir formidlet som underholdning. Poenget er heller at opplevelse er mye mer enn bare moro og underholdning.

## APPENDIKS A

### 1) The expected versus the unexpected.

-«Did you experience something you didn't anticipate?».

-If the person[s] did experience something «unlooked-for»: Ask if the experience emerged from something the person (1)read, (2)was told, (3) was pointed out for her/him by a guide or an «other» person or if it arose from the persons «direct» sensuous contact with the thing[s].

-If the experience could be describes as «surprising».

-What modality the person give the experience: Romantic, indifferent, adventurous, negative, positive, tragic ext.

### 2) The particularity of the experience

- «Did you react to notice something (details, things, ext.) or something that neither were written on signs, pointed to or told by a guide?».

- If the «thing» was something the person *particularly* noticed.

- The things themselves versus the «airy» information (text, signs, guide).

- «Did either of them make a 'stronger' impact on your experience?»

### 3) «Phenomenological» experience

The deeper and more «unarticulated» elements of the experience.

- The sensuous elements: **Touch** (textures, temperature ext.), **sound** (wildlife, fire, the long-house, workshop, music), **taste** (Food, drink [mead & soup]), **smell** (forge, farm animals, long-house, the air outside), **sight** (the vista, small things/scenes, «nature»/location).

- The emotional elements: for example: **Disgust** (dirty, the «historical» elements), **delight** (companionship, ) **humorous** (light-hearted situations, funny things, unusual elements), **indifference** (no noticeable emotional reaction), **boredom** (uninteresting things, dreary guide) e.g.

- How her/him think of the museums integration into the landscape. E.g. contrasting elements form the modern civilization.

### 4) «Accessibility» and «Availability»

(The «physical»/«material» elements – body & things)

- The accessibility and restriction for interaction with things and buildings.

- e.g. roads, trails, rooms

(The «cognitive» elements – language, signs, symbols)

- The availability of information

-The «integration» of the visitors into the museum. «Did the exhibitions encourage interaction with the surroundings?»



- «What do you think about the 'contrast' between the gild-hall and the craft-room, and the rooms that display antiquities?»
  - «Is there a 'contrast'?»

**5) The question of participation and «making» ones own experience trough engagement whit the surroundings**

- «Do you wish to 'involve'/'engage' »
  - Is it the «distanced spectator» perspective that is the desirable solution?

**6) If the person have some theme or comment**

## APPENDIKS B

### Plan for intervju ved Lofotr Vikingmuseum

#### Utgangspunktet for intervjuene

Intervjuene blir gjort i sammenheng med min masteroppgave. Det er tre sentrale elementer som skal bli drøftet i denne oppgaven, nemlig formidlingen av ting og tingenes formidling, elementet av opplevelse og erfaring, og formidlingen man finner utenfor de tradisjonelt ordnede og innendørs museer ved f.eks. friluftsmuseer og kultur- og naturstier.

Oppgaven har ikke en normativ målsetning, om hva som bør gjøres. Det handler heller om en drøfting om formidling og opplevelse med tinger i et miljø lagt til rette for å kommunisere noe fortidig. Hvorfor er Lofotr Vikingmuseum relevant? For det første er rekonstruksjonene et interessant element i forhold til den materielle formidlingen. Det hovedsakelige er her hvordan tingene har blitt gjort tilgjengelig, blant annet muligheten for interaksjon med tinger og begivenheter som er knyttet opp mot fortid. For det andre krysser Lofotr som «Et levende vikingmuseum!»<sup>36</sup>, nemlig levendegjøring i forhold f.eks. rekonstruksjoner og eksperimentell arkeologi.

#### Informasjon om og noen tanker som ligger bak intervjuene

*Hvilken type intervju, og hvorfor?*

Det kvalitative intervju vil være det metodiske utgangspunktet, hvor formålet ikke er å kvantifisere svar på spørsmål hugget i stein men heller å få frem betydninger eller perspektiver til intervjupersonene (Fog 2004:11). Hvorfor jeg har valgt denne typen intervju isteden for kvantifiserende spørreundersøkelser som er ute etter å finne generaliseringer og «gyldigheter» (Fog 2004:182), handler i utgangspunktet om at jeg er ute etter den kvalitative opplevelse som ikke kan med det første adskilles fra den enkelte person. Det vil bli lagt vekt på at dette er et intervju men ikke et avhør. Det kvalitative intervjuet er en levende prosess hvor to likestilte mennesker fører en samtale som senere blir abstrahert til empiri i transkripsjonen (Fog 2004:251).

*Er du ute etter noen spesifikke «perspektiv»?*

Selv om jeg har forventninger om forskjellige svar, og at spørsmålene alltid er «ledende» på sett og hvis, er det ikke intervjuene ute etter å avdekke en «sannhet». Det vil si at jeg er ikke

---

36 <http://www.lofotr.no/>

ute etter å avdekke en universell mening, men heller avdekke intervjupersonenes kontekstuelle erfaringer om opplevelser i den enkeltes egenartede formidlingsbegivenheter i landskapet til Lofotr Vikingmuseum. Nærmere sagt er jeg ikke ute etter et spesifikt perspektiv, men heller perspektivet til spesifikke og egenartede personer som har samhandlet med de materielle omgivelsene på museet. Et kvalitativt er ikke spesielt egnet for å kvantifisere et omfang (Fog 2004: 39).

*Hva er formålet med disse intervjuene?*

1) Det handler egentlig ikke om å produsere en «bedre» forståelse eller fortolkning av formidlingen, men heller å utvide *kunnskapen* om formidlingen. Det kan være en fordel å flere «stemmer» i empirien, som kan belyse et større område og berike undersøkelsen. De som blir intervjuet er ikke et forskningsobjekt atskilt fra noe omkringliggende som forstyrrer hennes/hans immaterielle mening; de er heller vitner om relasjoner med tingene, andre mennesker og deres egen egenart i et overlappende og substansielt landskap som konstituerer formidlingen.

2) Det vil ikke utelukkende bli fokusert på forventningene til intervjupersonene, men det vil også bli sett nærmere på det som kan kalles «opplevelsen» og dens spesifikke begivenhet i formidlingen. Intervjuet i sin egenart alltid handle om *erfaringer* intervjupersonene har fått ut av opplevelsene. Et punkt som kan dukke opp i denne sammenhengen er hva de ulike personene vektlegger i deres forskjellige erfaringer.

3) Selv om intervjupersonene er det det sentrale i intervjuene, er det et forsøk på avdekke en opplevelsen som en samhandling med omgivelsene. Det vil si at det utgangspunktet ikke er et forsøk på avdekke meninger om noe, men heller få avdekt gjennom språklig artikulering erfaringen til intervjupersonen av opplevelsen i samhandlingen mellom hun/han og omgivelsene.

4) Til slutt kan jeg si at målet med å utvide kunnskapen om erfaringer ulike mennesker har gjort av opplevelser i formidlinger, er å skape muligheten til å se formidlingen fra forskjellige perspektiver eller forståelser. Det er meget viktig i et kvalitativt intervju å ikke være for basal i spørsmålstillingen og «tvinge» svarene til det man *vil* høre, det handler heller om å skape en dynamisk men tematisert samtale som kan avdekke noe interessant eller uventet. Forhåpentlig vil intervjuene utfordre mine teoretiske fordommer.

*Hvem vil «subjektene» i intervjuene være?*

1) Subjektene vil være de *besøkende* på Lofotr Vikingmuseum som er villig til å la seg intervju. Det vil bli holdt en meget streng anonymitet rundt intervjupersonene. På grunn av personvernslovgivingen, har jeg ikke konsesjon for å samle inn personlig informasjon om mennesker som gjør de gjenkjennelige. Intervjuene kan så *ikke* samle personlig informasjon til en «kundedatabase». Jeg kan registrere kjønn og alder, så lenge personene *ikke* blir gjenkjennelige. I sammenheng med dette har jeg ikke lov til å lagre opptakene digitalt på datamaskiner. På bakgrunn av dette vil jeg ikke stille spørsmål om bakgrunnen til intervjupersonene, men heller fokusere spørsmålene på deres opplevelser av Lofotr Vikingmuseum.

2) Subjektene som jeg ønsker å intervju vil være avhengig av at de enten snakker norsk eller engelsk. Jeg vil forsøke å utføre intervjuer som gir et snitt gjennom både aldersgrupper og kjønn. Det vil trolig også bli intervjuet mennesker fra andre landsdeler og nasjonaliteter, som kanskje gir utslag på hva som blir sagt i intervjuet. Man må her ikke glemme at opplevelsen og erfaringen kan variere etter intervjupersonenes kroppslige utgangspunkt, f.eks. handikapp (rullestolbrukere, blinde eller andre variasjoner) eller andre fysiske forskjelligheter. Målet er å få et bredt snitt av forskjellige intervjupersoner, men dette er begrenset av min egen tid på Lofotr og tilgjengeligheten til intervjupersonen. Målet er ikke å fokusere eksplisitt på intervjupersonenes forskjelligheter som kan blant annet fornærme eller såre, men heller høre på hva de har å si. Det er heller ikke til å se vekk fra at intervjupersonen opplevde og erfarte noe *sammen* med andre personer, som vil si at den som blir intervjuet ikke er solipsistisk lukket inne i seg selv men situert relasjoner i verden sammen med andre mennesker og materiale.

*Hvor mange intervjuer har du tenkt å utføre?*

Det finnes her flere begrensinger. For det første kan jeg ikke overføre opptakene til en datamaskin og senere transskribere de, så jeg blir begrenset av båndopptakerens kapasitet. For det andre kommer er det avhengig av hvor mange som vil la seg intervju eller har tid til å bli intervjuet. For det tredje kommer også transskribering til å ta sin tid og vil trolig bli gjort den samme dagen som intervjuet pga. at jeg ikke har lovt til å lagre de digitalt på en datamaskin.

### **Forslag til intervjuets «temaliste»**

Som nevnt ovenfor, vil intervjuet bli rettet mot de personlige opplevelsene, men ikke personenes bakgrunn. Jeg vil ikke vektlegge f.eks. intensjonene bak intervjupersonenes besøk til Lofotr Vikingmuseum, men heller fokusere mer på opplevelsene de hadde *under* besøket. Det er slik at forventninger og forsømmer kan påvirke opplevelsen og erfaringene personene gjør, men å kun fokusere på det som ligger i forhånden mister man formidlingsbegivenhetens medierende rolle og personene som situert og relasjonell.

Intervjuet kan beskrives som en samtale, men det er ikke en utelukkende «fritt» passiar. Et kvalitativt intervju er ikke bundet fast i klart adskilte og kategoriserte spørsmål, den følger heller en «intervjuguide» basert på stikkord og tematiseringer (Fog 2004: 18, 45). Fokuset er på samtalen og hva man kan få ut av den på de tematiserte områdene, men ikke en utelukkende målsetning om å få «klare» svar ut av altfor omhyggelige spørsmål lest opp monotont fra et ark (Fog 2004: 46). Det er klart at man kan stille direkte spørsmål, men bare så lenge man ikke bryter konversasjonen og skaper nervøsitet som videre gir et hakkete utveksling i stakkato.

1) Den innledende tematikken vil omhandle forventninger og det uventede, f.eks. «Opplevde du noe som ikke var forventet?» / «Did you experience something you didn't anticipate?». Dette spørsmålet kan utvides med en nærmere samtale om det uventede dukket opp i informasjonen intervjupersonen leste og ble fortalt eller om det var noen ting som var kilden. Forventingene som blir oppfylt eller ikke og det som kanskje overasket intervjupersonen, kan i deres erfaring få negative, positive eller likegyldige modaliteter. Det er ikke bare Lofotr Vikingmuseum som lager en fortelling og historie, det er også de besøkende i deres opplevelser og erfaringer.

2) Det neste temaet, følger opp på aspektet om erfaring. Her skal jeg spørre om deres egne erfaringer eller elementer de la merke til utenfor det de ble eksplisitt fortalt eller leste, som kan f.eks. være detaljer intervjupersonen spesielt la merke til eller reagerte på.

3) Videre kommer jeg går mer i detalj om elementet av opplevelse, til dels av en fenomenologisk art. I tillegg til den teoretiske lærdommen av erfaringen eller lærdommen, finner man også sanselige opplevelser. «Innlevelsen» med det fortidige trenger ikke å være rent intellektuell, det handler også om en følelsesmessig og sanselig opplevelse.

4) Etter spørsmålene som går inn på den sanselige opplevelsen, vil tematikken gå inn problemstillingen om *tilgjengelighet*. Dette spørsmålet kan abstraheres i to kategorier, nemlig tilgjengeligheten til den språklige informasjonene og tilgjengeligheten til tingene. Det er flere elementer som kan gi utslag her: For det første spiller det på kroppslige relasjonen,

Temalisten kan virke «kort», men den må være begrenset i forhold til forskjellige hensyn, blant annet fordi jeg må også utføre en spørreundersøkelse fra et skjema utlever av Lofotr Vikingmuseum på intervjupersonene. Hvor lang tid et intervju kommer til å ta vet jeg ikke før etter det første intervjuet. Lengden på intervjuene kommer sikkert til å variere med personene som blir intervjuet. Jeg vet heller ikke før intervjuene er gjort, om min tematisering holder stand eller ligger for dypt i mine egne fordommer. Det handler om å opprettholde temaet i intervjuets samtale uten at intervjupersonen blir på noen måte indignert eller at jeg blir for selvopptatt (Fog 2004: 41). Det må bli sagt at jeg har selv aldri utført intervjuer før, så dette blir en ny erfaring (sikkert med noen feiltrinn).

#### **Til slutt:**

Om dere har en kommentar eller innspill rettet mot mine planer vil jeg gjerne høre de, f.eks. om det er kritikk av min tematikk eller noe dere ønsker å føye til. Trolig kommer jeg til å endre litt på temalisten etter å ha fått opplevd og erfart Lofotr Vikingmuseum og gjort noen intervjuer. Det vil bli ført en prosjektdagbok under oppholdet på borg, hvor det f.eks. vil bli notert tanker om intervjuet og mine egne erfaringer og refleksjoner.

## APPENDIKS C

### Tematisk koding (Fortolking, ikke sitat)

#### 1) «Uventet opplevelse»

##### 1.1 «Ting»

##### 1.1.1 «Høvdinghuset»

1.1.1.1 «Høvdinghuset var overraskende når jeg merket meg

*oljelampene. Hun spurte seg hvor oljen til lampene kom fra.»*

1.1.1.1.1 «Guiden fortalte at oljen kom fra hvaler fanget på

*Barentshavet. Senere fikk de hvordan oljen ble*

*utvinnet ved hellegrop-eksperimentet»*

1.1.1.2 «Det var uventet at man serverte mat inne i huset, men de

*smakte ikke på det»*

1.1.2 «Museet/beliggenheten større en forventet/storslått; grunn for å komme tilbake»

1.1.3 «Beliggenheten/tingene ved Varpnesodden»

1.1.3.1 «Som å være i en film/ et bilde»

1.1.4 «Sverdene; de store "knivene"»

1.1.5 «Det meste av utstillingen var innvending, men det var overraskende at så mange ting var nede ved Varpnesodden»

1.1.6 «Var overrasket over at gjestene lekte med redskapene, fordi jeg med det første tenkte at tingene kun var der for å bli sett på men ikke å bli brukt. Om jeg hadde vært alene i rommet hadde jeg trolig ikke tatt på tingene. Dette er noe man ikke forventer fra et museum»

1.1.7 «Overasket over at det var en gris der og gressløk i en liten hage»

1.1.8 «Opplevde at det museet var stort, hvor man kunne gå fra høvdinghuset ned til et skip ved Varpnesodden»

1.1.9 «Overasket over vikingdraktene til de ansatte ved museet»

1.1.10 «Imponert over standarden på alt; det var innholdsrikt og det var veldig ekte og autentisk»

1.1.11 «Moren møtte i høvdinghuset en grindvev som en gang tilhørte hennes mor»

##### 1.2 «Begivenhet/hendelse»

1.2.1 «Museumsbesøket var akkurat det som vi ventet på»

- 1.2.2 «Overasket over at man måtte gå så langt (Ned til Varpnesodden)»
- 1.2.3 «Overasket over hellegrop-eksperimentet til Nilsen og Narmo på Varpnesodden»
- 1.2.4 «Det var uventet at de ansatte som var kledd i vikingkostymer gikk så inn i rollene; det var artig»
- 1.2.5 «De møtte en dame som jobbet som en håndverker som kom fra den samme bygda som moren. Hun hadde også sydde begge deres bunader»

### 1.3 «Følelsens art»

#### 1.3.1 «Romantisk»

- 1.3.1.1 «Det var ikke nasjonalromantisk, fordi den typiske tyske historie/kultur er veldig forskjellig fra den norske/vikingtiden»

#### 1.3.2 «Likegyldig»

#### 1.3.3 «Fornøyelig»

#### 1.3.4 «eventyrlig/(adventurous)»

- 1.3.4.1 «Eventyrlig; guider kledd i vikingklær»

- 1.3.4.2 «Kanskje litt eventyrlig, og noe nasjonal romantisk»

- 1.3.4.3 «Det var litt eventyrlig»

#### 1.3.5 «Forsterket av å være i naturen»

- 1.3.5.1 «Mektig natur, mektig/sterk opplevelse»

- 1.3.5.2 «Å være ute i naturen; "natur und welt"»

## 2) «Særegen opplevelse»

### 2.1 «Ting» (aktører)

#### 2.1.1 «Ingenting»

- 2.1.2 «Besøkte kun museet (Høvdinghuset), fordi det var noe kalt ute»

- 2.1.3. «Jeg tenkte på den stakkars mannen som måtte pumpe med den manuelle belgen i smia»

#### 2.1.4 «Spilte på et brettspill fra vikingtiden med en guide»

- 2.1.5 «De la merke til skoene og en liten bok til å forvare saker i i boligdelen av høvdinghuset»

#### 2.1.6 «Det åpne arkeologiske feltet nedenfor høvdinghuset»

- 2.1.6.1 «Opplevde at arkeologene vet flere ting, men at det også er flere ting som er litt usikkert eller ignorert i arkeologi»

- 2.1.7 «Det var fint at guiden og menneskene ved museet hadde vikingklær på seg»



- 2.1.8 «Takleggingen gjort av tre, lagt som skiferlegging, på høvdinghuset var veldig spesielt og fint; det var mer uvanlig og spesielt enn et torvtak»
- 2.1.9 «Båten "Lofotr" var veldig fin; det var så svart alt sammen, var alt satt i tjære?»
- 2.2 «Begivenhet/hendelse»
- 2.2.1 «Ingenting»
- 2.2.2 «Turen med hestekjerra»
- 2.2.2.1 «Det var ganske bratt og hesten var utslitt. Det var kjempefint med hesten. Det er en fin plass i dalen og mellom fjellene ned til Varpnesodden. Det var sol i dag men litt mye vind på toppen»
- 2.2.2.2 «De fikk sitte på med hestevogn, som var veldig greit»
- 2.2.1 «Når vi kom til Lofoten hvor vi skulle være i fem dager var turen til Lofotr ikke det første vi skulle gjøre, men det er bra å komme en dag til et museum»
- 2.3 «Ting vs. informasjon»
- 2.3.1 «Se, ikke høre på guider/forklaringer»
- 2.3.2 «Eksperimentere (ta på/prøve)»
- 2.3.2.1 «Kunne ha tenkt meg å prøve ringen, eller skjært med denne kniven; slike små ting»
- 2.3.3 «Artig/spennende å få oppleve det/historien på nært hold og ikke bare lese om det»
- 2.4 «Anakronismer»
- 2.4.1 «Husker ikke»
- 2.4.2 «Borg Kirke»
- 2.4.2.1 «Trodde kirken var "gammel"»
- 2.4.2.2 «Rart med noe moderne satt inn i vikingtiden»
- 2.4.2.3 «Positivt: Når noe "krasjer", inspirerer en til å vite mer»
- 2.4.3 «De opptredende ansatte i vikingklær»
- 2.4.3.1 «La merke til en av de brukte røde joggesko, men det ødelegger ikke fordi det hadde sikkert en praktisk årsak»
- 2.4.4 «Høvdinghuset»
- 2.4.4.1 «Elektriske lys»

- 2.4.4.1.1 «Det var elektriske lys i rommet, men det var trolig den eneste veien å gjøre det på»
- 2.4.4.1.2 «Det er nødvendig med elektriske lys fordi det kan være farlig å bruke oljelamper i et sted med mange mennesker. Det er korrekt at man bruker elektriske lys der»
- 2.4.4.1.3 «Ting som elektriske lys var forventet»
- 2.4.4.1.4 «Elektrisk belysning er bra, og betonggulv er praktisk»
- 2.4.4.1.5 «Hun så at det var noen lyskastere i taket, men kunne godskrive det fordi ting skal bli vist frem og man må ta hensyn til brannfaren. Om det hadde vært elektriske lys på veggen så hadde det blitt tatt helt ut av sammenhengen. Det var veldig diskre, men hvis de hadde brukt elektriske lys rundt omkring på veggene og at det hadde vært veldig tydelig hadde det ødelagt stemningen»
- 2.4.4.2 «Det var litt ledninger og slikt i høvdinghuset. Rundt lampene var det ikke ledninger, men om kikke litt nærmere såg man det. Det var også en projektor der»
- 2.4.4.3 «Det var ikke så mange moderne elementer i høvdinghuset; det var ganske bra fjernet»
- 2.4.4.4 «Utstillingsrommet i fjøsdelen etter gildehallen i høvdinghuset var moderne»
- 2.4.5 «Nei. Alt er det samme»
- 2.4.5.1 «Alle museer i hele verden og historien, er en form for stor løgn; Det er umulig å si "hvilken tid ble dette viking spydet brukt?" og "hva ble dyrket" – "eller er alle konklusjoner kun i din hjerne?"»
- 2.4.6 «Smia»
- 2.4.6.1 «Det ble brukt en elektrisk belg i smia og ikke en manuell»

### 3) «Fenomenologisk opplevelse»

#### 3.1 «Sanselige aspekter»

##### 3.1.1 «Føle»

- 3.1.1.1 «Alle har lyst til å pusle/pirke borti ting»
- 3.1.1.2 «Vær: Det var kalt (mye vind) å gå ute/ned til Varpnesodden, men det var et fint landskap»
- 3.1.1.3 «Høvdinghuset er majestetisk og det er mange ting man kan ta på og prøve, som den arbeidsbenken hvor man kunne bruke gamle redskaper»
- 3.1.1.4 «Når man tar borti en ting så får du en bedre "følelse" av den»
- 3.1.1.5 «Å ta/føle på gjenstander kan fortelle mer enn bare å se på de. Det er en bra ting»
- 3.1.1.6 «Etter å ha "pillet" på hjelmene utstilt i gildehallen, mente hun at hjelmene var ubekvemme men var godt lagd og føltes genuine»
- 3.1.1.7 «De ble fortalt at brynjen veide ti og et halvt kilo; det var litt spesielt å se det og kjenne hvor tung hjelmen var»
- 3.1.1.8 «Å ta på ting gjør opplevelsen mer ekte; du får lov til å være borti det selv og kjenne hvor tungt det er. Du får mer opplevelse»
- 3.1.2 «Lyd»
  - 3.1.2.1 «Høre ilden brenne»
- 3.1.3 «Smak»
  - 3.1.3.1 «Det hadde vært artig med et skikkelig vikingmåltid»
  - 3.1.3.2 «Det var fint at man ved ildstedet inne i høvdinghuset kunne spise»
  - 3.1.3.3 «Smakte på mjød sammen med datteren selv om moren ikke var noe begeistret for alkohol»
- 3.1.4 «Lukt»
  - 3.1.4.1 «Tjære; museumsbutikken»
  - 3.1.4.2 «Røyk; Høvdinghuset, Atmosfære»
  - 3.1.4.3 «Fisk»
  - 3.1.4.4 «Lukte suppen/sodden i gildehallen»
  - 3.1.4.5 «Det var veldig fint med lukten, fordi i gildehallen lagde de suppe»
- 3.1.5 «Syn»

3.1.5.1 «Foreslag: Å kun lyst opp høvdinghuset med levende lys og fakler ville ha skapt enn annen stemning inne i høvdinghuset»

3.1.5.2 «Høvdinghuset var "mørkt", men lyst opp med oljelamper»

### 3.2 «Emosjonelle aspekter»

#### 3.2.4 «Likegyldig»

3.2.4.1 «Det er ikke en veldig emosjonell opplevelse å gå på museet; det var fint men ikke emosjonelt»

#### 3.2.5 «Kjedsomt»

#### 3.2.6 «Saklig»

3.2.6.1 «Det var ikke en eventyrlig, men heller en saklig opplevelse. Men opplevelsen bygger litt på hva man tror om vikingene; man kan tro at vikingene var sånn de er presentert her på museet, og man har senere rettet på bildet som "store krigere"»

#### 3.2.7 «"Kul"/"heftig"»

3.2.7.1 «Det var kul og heftig at høvdinghuset var så stort»

#### 3.2.8 «Artig/morsomt»

3.2.8.1 «Det er artig man er interessert i slikt selv»

#### 3.2.9 «Spennende»

3.2.9.1 «Når man er interessert i slik historie blir det veldig spennende»

#### 3.2.10 «Stolt»

3.2.10.1 «Hun var kanskje litt stolt, fordi det er et kulturminne»

### 3.3 «Frastøtende elementer ved museet»

3.3.1 «Det er meget viktig at man for eksempel lærer om slakting i alle sine detaljer»

### 3.4 «Nærheten til fortiden»

#### 3.4.1 «Fjern»

#### 3.4.2 «Nær»

3.4.2.1 «Mer realitet»

3.4.2.1.1 «Naturen og skipet som er bygd etter det voldsomme været ved Lofoten»

3.4.3.2 «At de har fått til å bygge omgivelsene ved Lofotr i stede for å bruke bilder, gjør det artige og skaper en annerledes opplevelse. Hvordan det var oppdelt og alt var i en bygning»

3.4.3.3 «Det blir nærmere om man får lov til å ta på tin»

### 3.5 «Stemning»

3.5.1 «Det var en gammel/fortidig stemning inne i høvdinghuset, blant annet på grunn av røyken»

3.5.2 «Å høre ilden og lukte sodden i gildehallen var en meget god opplevelse; det passer veldig godt sammen med atmosfæren til huset»

3.5.3 «Det var litt røyk i gildehallen og de fikk en følelse hvordan det var i fortiden»

3.5.4 «De hadde ikke lyst til å forlate museet, og bare ligge der en natt. Det var en veldig god stemning på museet. Det var en kjempe fin opplevelse som vi ikke angrer på»

### 4) «Adgang/tilgjengelighet»

#### 4.1 «Fysisk/kroppslig»

##### 4.1.1 «Ta på ting»

4.1.1.1 «Viste ikke om det var lovt»

4.1.1.2 «Å ta på – å få lov til å “være-i -det”, er en helt annen opplevelse enn å bare se på det som er innebygd i glass; det blir så fjernt»

4.1.1.3 «Høvdinghuset: Bare kikket/leste; bekymret/engstelig for å røre og prøve ting»

4.1.1.4 «Hvordan er det å holde på disse gjenstandene? Hvordan kjennes det? Er det tungt eller lett?»

4.1.1.5 «Det er bedre når man også får kjenne på saker»

4.1.1.6 «Tingene som arkeologene hadde funnet i jorda var ikke på museet, men alt var kopier. Du kan kjenne og føle vekten, og hvordan bruke utstyret. Det er bra at vi kan bruke det, og han forsto at man ikke kunne ta på det som her blitt funnet i jorda»

4.1.1.7 «Når hun spurte om det var lov til å fotografere, så fikk hun høre at det var lov til å ta på alle tingene fordi alt var kopi»

4.1.1.8 «Hun forsto at man ikke kunne ta på “originale” ting: “Bare se, ikke røre”»

4.1.2 «At en faktisk kan gå igjennom Høvdinghuset og føle høyden»

4.1.3 «Tingenes formidling uten tekst/muntlig kommunikasjon»

4.1.3.1 «Det er greit å fundere litt selv, men man tipper som regel feil»

4.1.4 «Handikap»

4.1.4.1 «Viktig at museet er tilrettelagt på en god nok måte, som for rullestol brukere»

4.1.5 «Tingenes "affordance"»

4.1.5.1 «Spydene og slikt som hang ved fangstredskapene, fikk en til å forstå/skjønne at de hadde noe med jakt å gjøre på en annen måte»

4.1.6 «Det er ikke mulig at man kan ta borti "gamle ting", fordi det kan bli ødelagt eller tilsmusset av fett fra fingrene»

4.1.7 «Det buklete betonggulvet ga en litt en trampet-jord følelse »

4.1.8 «Du bruker ikke bare ørene, du får også brukt andre sanseinntrykk: Du får lukte røyken og vi fikk også smake på mjød. Hun gjordet her et unntak med datteren og lot henne smake på mjøden fordi det var en spesiell anledning»

4.1.9 «De hadde ikke lyst til å gå ut fra rommet med gruen (gildehallen) og vekk fra den stemningen som blir når man lukter bål og ser røyken»

4.1.10 «Den beste opplevelsen var gildehallen hvor de laget mat og der som det var skikkelig gammelt. De der utstillings greiene "festet" henne ikke helt på grunn av måten tingene var utstilt»

4.2 «Kognitivt/informasjon»

4.2.1 Tekst

4.2.1.1 «Ingen tekst/skilt for informasjon om å ta på ting»

4.2.1.2 «Det var bra; vi hadde brosjyrer på flere språk»

4.2.1.3 «Bra; man kunne gå selv og kikke og lese; det var laget mye tekst»

4.2.1.4 «Det var passe med tekst. Ofte er det for mye ting og tekst på museer, så det er bedre å få høre det berettet»

4.2.1.5 «Det er greit med noen beskrivelser på ting som er mest "fremmed". Det er noe man forstår selv, men også andre ting som er vanskeligere uten skilting. Man kan ikke vite hva alle disse turistene vet om historien på forhånd»

4.2.2 «Inngangspartiet»

4.2.2.1 «Greit informasjonssted»

4.2.3 «Skilt»

- 4.2.3.1 «Det er bedre med "for mange", fordi det er viktig i forhold til skolebarn og eldre å peke til hvor tingene er og geleide de til rett plass»
- 4.2.3.2 «Det var mange skilt rundt om kring, og flere guider i alle bygningene; det var bra»
- 4.2.3.3 «Det var nok med skilt; det holdt med en guidet tur»
- 4.2.3.4 «Det skulle ha stått "Prøv/rør gjerne!" i stedet for "Rør ikke!". Det forstyrrer litt om man setter opp for mange skilt.»
- 4.2.3.5 «Det kan ødelegge litt rommet hvis det er for mye skilt, men i et museum uten guide så må det være skilt»
- 4.2.3.6 «Det var dårlig skiltet når de ikke hadde et kart til å lede oppmerksomheten. Det var vanskelig å vite hvor ting var, så de ble nødt til å spørre»
- 4.2.4 «Vi spurte ikke guidene, så man fikk ikke instruksjoner om hvordan man skulle bruke redskapene»
- 4.2.4.1 «Sett vekk fra guidene, så hadde det kanskje vært fint med små skilt med noen forklaringer på hvordan gjenstandene ble brukt i fortiden»
- 4.2.5 «Tror ikke det ville ha gitt noen stor betydning å tilføye mer informasjon; bare kanskje for mennesker med særlig interesse for denne typen historie»
- 4.2.6 «Guidene nevnte flere ganger at ting de sa kunne være myter»
- 4.3 «Integrering i museet»
- 4.3.1 «Guiding ikke preferert»
- 4.3.1.1 «Det går for sakte»
- 4.3.2 «Forstyrrelser i opplevelsen»
- 4.3.2.1 «Mennesker og støy»
- 4.3.2.2 «Mengden med mennesker i høvdinghuset var ikke forstyrrende, men det var fortsatt tidlig på dagen»
- 4.3.2.3 «I begynnelsen var det veldig mange tyskere i høvdinghuset, det var ikke så artig. Tyskerne er litt spesielle – de er veldig høylytte»
- 4.3.3 «Deltakelse»

- 4.3.3.1 «Ikke bare vær tilskuer, men også gå inn i, oppleve og delta gjennom å prøve redskaper».
- 4.3.3.2 «Deltakelse – som å høre på – er en helt annen opplevelse»
- 4.3.3.3 «Om man i får gjøre noe og samtidig få høre historien og tingen ble brukt, så vil det sitte bedre»
- 4.3.3.4 «`Learning by doing`: Lære seg å leve med tingene. De har uansett stor betydning, selv om du er gammel eller ung»
- 4.3.3.5 «Å ta/føle på ting er bedre enn å kun se på gjenstander»
- 4.3.3.6 «Det var morsomt at et slikt museum finnes, at man her kan skyte med pil og bue, og kaste spyd, at man kan prøve ting selv»
- 4.3.3.7 «Det var tilgjengelig for vi selv kunne gå hvor vi ville»
- 4.3.3.8 «Opplevelsen av å ta på ting gir mer for at du føler at du er mer med i selve historien, og at man for lov til å gjøre det og ikke bare å stå å se på»
- 4.3.3.9 «Hun syntes at man lærer mer når du får delta. Når man ikke kun står og hører på andre fortelle ting, får man gjennom deltakelse økt interesse og det blir artigere. Du husker opplevelsen bedre, til motsetning enn når og hører på noen som lirer av seg»
- 4.3.4 «Føles som en tidsreise»
- 4.3.4.1 «En aktivitet som tar en tilbake til en tid som blir en realitet»
- 4.3.4.2 «Å bli fraktet med hest-og-kjerre setter deg tilbake i tid»
- 4.3.5 «Likte tilgjengeligheten til tingene på museet meget godt. Opplevelsen var ikke hindret av folkemengdene i høvdinghuset»
- 4.3.6 «Det er fint at gjestene har lov til å ta på ting i dette museet»
- 4.3.7 «Det er viktig at du kan ta bilder i museet, fordi når man ser bildene i en senere anledning når man er hjemme vil du huske nøyaktig hvor du har vært»
- 4.4 «Kontrasten mellom de ulike rommene i høvdinghuset»
- 4.4.1 «Ingen merkbar kontrast; de passet sammen»
- 4.4.2 «Tenkte det var OK»
- 4.4.3 «Nei, det var bra»
- 4.4.4 «Det var normalt at rommene måtte være der»
- 4.4.5 «Utstillingsrommet/fjøset fanget ikke like mye»



4.4.6 «Det var et stort skifte i atmosfæren når man kom inn i rommet hvor utstillingen var.»

#### 4.5 «Guiding»

4.5.1 «Guidene var vennlige, men ikke så veldig "åpne" eller "

engasjerende". Men det varierer; om alle sa velkommen til meg ville det ha vært irriterende. Noen vil kanskje heller engasjere seg selv og se på ting. En guidet tur vil gi en annen opplevelse»

4.5.2 «Det er ikke nødvendig at guider kommer bort til og spør deg "vet du dette"? Vi kan spørre de og få det rette svaret etter man har sett på tingene»

4.5.3 «Kunne ikke "pille" så mye fordi hun måtte springe etter guiden»

4.5.4 «Vi var med en guide i høvdinghuset»

4.5.5 «Det var egentlig ikke noe problem med språket fordi man alltid kunne stille spørsmål»

4.5.6 «Litt lite norske guider. Hun spurte mye; en guide, jente, kunne ikke svare på alt, så hun måtte spørre en annen guide som var veldig erfaren og visste svaret på alt»

4.5.7 «En guide fortalte at en storm i 1996 tok taket på bygget; det var trassig med ellers om bygget som står i dag var det ikke noe negativt. Hun kunne heller ikke svare på om arkitekten som bygget høvdinghuset var norsk eller utenlandsk»

### 5) «Deltakelse i å lage egne opplevelser gjennom interaksjon med omgivelsene»

5.1 «Ønsket deltakelse»

5.1.1 «Syn»

5.1.2 «Ønsker å bli involvert i aktiviteter som å ro

5.2 «Ønsket ikke deltakelse»

5.2.1

5.3 «Likegyldig til konseptet»

5.3.1

### 6) Refleksjoner over fortiden/nåtiden/fremtiden

6.1 «Hvordan det var»

6.1.1 «Mye mer lukt enn i dag; husdyr»

6.1.2 «Lukten var en viktig del av alt»

6.1.3 «Hvordan var det i vikingtiden»

- 6.1.3.1 «Voldsomt: Voldtekter og drap»
- 6.1.3.2 «De var nesten "dyr" i forhold til i dag»
- 6.1.4 «De slaktet dyrene kun når de virkelig trengte det, til forskjell fra i dag. De visste hvordan man brukte dyrene, spiste de og slikt»
- 6.1.5 «Sammenlignet med et annet friluftsmuseum i Italia av en landsby to og et halvt tusen år før som hadde det samme nivået med hus, så får man følelsen av hvor langt etter Norden ligger i tiden»
- 6.2 «Hvordan det er i dag»
  - 6.2.1 «Kirken bidro med å få skikk på folk»
  - 6.2.2 «Å la mennesker fra i dag oppleve hvordan det var i leve fortiden, som de gamle skolene, skaper en kollisjon»
- 6.3 «Hvordan det blir i fremtiden»
  - 6.3.1 «Går vekk fra kirken og får mer fri oppdragelse»
    - 6.3.1.1 «Syklisk gang mellom et liberalt og et autoritært samfunn»
  - 6.3.2 «Man må lære fra fortiden for å gjøre gode ting i fremtiden»
- 6.4 «Sammenlikning mellom fortiden og nåtiden»
  - 6.4.1 «Rart å sammenlikne redskapene de brukte da og hva vi bruker nå. Vi sutrer i dag at vi ikke har forskjellige ting, men de i fortiden var glad over å bare ha noe mat»
  - 6.4.2 «Hells Angles er nåtidens "vikinger"»

## **7) Formidling: Barn, Voksne, Eldre og Grupper**

- 7.1 «Voksne»
  - 7.1.1 «Holder å ta på, gni og se på ting»
  - 7.1.2 Barn og voksne har forskjellige krav i formidlingene»
- 7.2 «Barn»
  - 7.2.1 «Fint å ikke bare ta på, men også gjøre; men det gjelder alle aldere»
  - 7.2.2 «Barn er veldig sånn at de skal "ta på og prøve", og har større behov for at en guide skal komme og fortelle»
  - 7.2.3 «Barn legger merke til detaljer som ikke voksne tenker over. Dette kan påvirke opplevelsen til de voksne som tar med seg barn på museet»
  - 7.2.4 «Barn er ute etter å få lov til å ta på ting, prøve ting, høre om ting, og se spesielle ting som folk kledd i vikingklær»
  - 7.2.5 «Det hadde vært fint for barn om utstillingslokalet hadde blitt konvertert til et fjøs, men det er ikke nødvendig for voksne»

7.2.6 «Barnet på 4 år syntes det var spennende i høvdinghuset, men babyen var for liten»

7.3 «Eldre personer»

7.3.1 «Pensjonister slik som skolebarn, vil nyte godt av god skilting»

7.4 «Grupper med mennesker»

7.4.1 «Det blir en helt annen stemning med en gruppe med mennesker, som et følge tyskere med en guide, enn om man går alene og kikker på ting. Når det er mange folk i et rom blir det en helt annen stemning»

7.4.2 «At vi gikk i gruppen (guidens gruppe), gjør at man ikke går å piller like mye. Man hadde pillet mer om man hadde gått alene»

7.4.3 «Konen og han var av og til opptatt med barna på 1 og 4 år under besøket i høvdinghuset»

7.4.4 «De var ikke så organisert i dag; når de hadde med seg barna på 1 og 4 år så var det ikke så lett med stor aktivitet»

## **8) Formeninger om Lofotr Viking Museum karakter**

8.1 «Et norsk sted»

8.1.1 «Ser ikke at muset representere en regional egenart»

8.1.2 «Viser at at norske folk er stolt av kulturen og at de er norsk»

8.2 «Et av de beste museene som en har vært borti i Norge»

8.3 «Et levende museum»

8.3.1 «Det skjer ting (temakvelder) utenfor selve åpningstiden»

8.4 «Et sted man har lyst til å være mer enn en halvtime»

8.5 «Et "kinder egg"»

8.5.1 «I forhold til naturen, får man et skikkelig kinderegg, hvor man blir satt tilbake i tid og lærer noe i forhold til museet»

8.6 «Slik som atmosfæren i høvdinghuset, er tingene som du kommer til å huske når du tenker tilbake på besøket etter noe måneder»

8.7 «Et spesielt museum hvor man må bevege seg utendørs for å se mange forskjellige steder og ting»

8.8 «Man får et klart syn på hvordan vikingene levde»

8.9 «En av fallgruvene med et museum som Lofotr er at det kan bli "trasig" om man ikke oppdaterer; for eksempel en ting som en fil er "forstyrret", slik at kun håndtaket er tilbake.»

- 8.10 «Om man gjør en utstilling med redskaper så har man kun gitt en spesifikk oppfatning av "presist slik var det". Om man stiller ut kun gjenstander, blir det som "hugd i stein", fordi da finnes det ingen usikkerhet igjen som "dette her vet vi ikke helt, men vi tror det var slik". Man får følelsen at det "presis" var sånn her.»
- 8.11 «Om ikke datteren hennes hadde vært opptatt av vikingene og deres ferd gjennom historien og norrøn mytologi, så hadde hun ikke ville at de skulle reise til Lofotr på grunn av at det hadde vært tungvint. Det hadde vært bedre om de hadde hatt bil og ikke måtte ha reist med buss og slikt»
- 8.12 «Hovedinntrykket til moren før de besøkte museet var at Lofotr var mest lagt opp for grupper slik at man ikke kunne bare stoppe for et enkelt besøk. Datteren sa at de kunne kanskje ha reklamert mer for personer på hennes alder(19 år), og hun mente at det var trolig ikke så mange utenfor Lofoten som visste om museet. Moren, i sammenheng med hjemmesiden, mente at museet ikke var så mye markedsført. Datteren mente videre at de kunne ha lokket flere nordmenn til museet ved å ha to forskjellige markedsføringskategorier: En for nordmenn, og en annen for utlendinger. Hun mente også at de kunne ha arrangert konserter på museet.»

## APPENDIKS D

### De transkriberte intervjuene

«Intervju» har en dobbelt betydning: For det første kan det referere til selve samtalen som en begivenhet og prosess. For det andre kan det også bli sett på som et «produkt» av en samtale, som et transkribert og tekstuert dokument (Fog 2004:107,109). De transkriberte intervjuene reflekterer ikke hele intervjuprosessen, og må heller ikke bli sett på det eneste målet til feltundersøkelsen. I løpet av feltarbeidet ble det utført til sammen 10 intervjuer. Alle de transkriberte intervjuene har en introduksjon, som inneholder informasjon om intervjupersonene og intervjukonteksten/situasjonen. Intervjuene kan deles i to grupper basert på antallet intervjupersoner i de enkelte intervjuene: En person i den første halvparten, og to i den andre. Til sammen ble 15 personer intervjuet. I løpet av feltarbeidet ble 9 kvinner og 6 menn intervjuet. I noen av intervjuene er det også inkludert kommentarer fra mennesker som satt sammen eller i nærheten av intervjupersonen(e). De transkriberte intervjuene inneholder også informasjonen om alderen til intervjupersonene.

Intervjuenes lengde – som til dels korrelerte med sideantallet til de enkelte intervjuene – gjenspeiler flere elementer fra intervjuprosessen. Årsaken til variasjonen mellom de forskjellige intervjuene, henger sammen med de kontekstuelle omstendighetene og ikke minst intervjueren. Intervjuene var satt i en konkret begivenhet, nemlig museumsbesøket til personene som ble intervjuet. Dette gjorde at eksempelvis disponeringen av tid var begrenset, som i *intervju 9* hvor personen kun hadde femten minutter til rådighet. Et annet eksempel var språklige begrensninger, som også i *intervju 9* hvor intervjupersonene hadde en begrenset kompetanse i engelsk. Intervjuene avspeiler også intervjueren. I mitt tilfelle avspeiler de en læringsprosess: Med erfaringene økte også lengden på enkelte av intervjuene. De to lengste intervjuene (*intervju 4* og *10*), var med personer av norsk nasjonalitet. Dette resultatet var trolig ikke tilfeldig, fordi begge partene anvende sitt morsmål, som igjen kan koples sammen med en kulturell sam-forståelse. Det kan sies her også at intervjuene er situasjonsbestemte i sammenheng med variasjonene. Som sagt ble intervjuene utført i to forskjellige kontekster: Fem intervjuer ble utført i museets kafeteria, og de resterende på Varpnesodden. Der ble man utsatt for forskjellige omstendigheter, som brakte med distraksjoner som støy, eller vær som regn, tåke og vind ute på Varpnesodden.

### Transkriberingsprosessen

Transkribering er fortolkning. Det er et møysommelig arbeid hvor intervjueren anvender sin førforståelse og erfaringer fra intervjuene til å oversette dialogen til tekstuell data.

Transkribering er også en del av analysen, hvor man tar notater av ideer som dukker opp under arbeidet, som kan kalles for den første gjennomlesningen. Transkriberingen er et tidskrevende arbeid, og for å redusere unødig bruk av tid bør man unngå en over-nøyaktig oversettelse (Flick 2002:172). Det er her ikke å si at man skal ta altfor lett på arbeidet. Transkriberingen kan også være en del av feltarbeidet, om man transkriberer i tiden mellom intervjuene. Om man tar dette grepet får man som intervjuer kjangsen til å reflektere over hva eller hvordan intervjupersonen svarte eller intervjueren spurte (Ezzy 2002:70). Under feltundersøkelsen ble de fire første intervjuene transkribert. Arbeidet var krevde mer tid enn forutsett, så de resterende intervjuene ble transkribert etter feltundersøkelsen. En av ulempene med dette var at en med tiden flere detaljer fra samtalen, for eksempel situasjonen og hva som ble sagt utenfor opptaket og elementer som kroppsspråk. De transkriberte intervjuene er et resultat av ulike kompromisser, som for eksempel å notere kroppsspråk i klemmer, men som «data» er de ikke bare noe som skal teste hypoteser, de er også et redskap til å tenke med og avdekke nye problemstillinger eller teoretiske vinklinger.

Transkriberingen bringer som sagt med seg en rekke utfordringer. I sammenheng med intervjusituasjonen var en av utfordringene å tyde, og i mange tilfeller tolke, en dialog fylt med støy fra kaffetrakterer, samtaler på nabobord og vind. Det talte språket er forskjellig fra det skrevne, ofte med lange pauser, tanke sprang og ufullstendige setninger. Utfordringen var her å anvende blant annet tegnsetting for å representere talespråket, som videre også avspeiler intervjupersonenes refleksjoner og tankegang. Når man oversetter en oral samtale til en tekst, blir man stilt ovenfor problematikken om reduksjon: selve lydopptaket er den første reduksjonen, hvor man mister meninger uttrykt i kroppsspråk. I den andre reduksjonen, fra lyd til tekst, mister man enda et lag som talens intonasjon.

De transkriberte intervjuene finner man på to språk, nemlig norsk og engelsk. For å beholde den språklige oppbygningen, ble det valgt å ikke oversette de engelske intervjuene til norsk. Unntaket er her det intervjuet med et svensk par (*intervju 8*), hvor jeg i transkriberingen valgte å oversette samtalen til norsk. En av grunnene til dette var at det norske og svenske språket er meget likt, slik at intervjuene ikke mistet mening og begreper i en oversettelse. I et par tilfeller lot jeg være å oversette noen svenske begreper og ord, som eksempelvis «assa-lås», «förflutana» og «föremål». Språket som ble brukt eller transkribert i intervjuene reflekterer så ikke noe særlig godt intervjupersonenes nasjonale tilhørighet. Uten noen spesifikk systematikk og plan, ble det intervjuet 4 personer med norsk-, 3 med finsk-, 2 med tysk-, 2 med nederlandsk, 2 med svensk nasjonalitet. De to resterende intervjupersonene hadde en «blandet» nasjonalitet, hvor av en fransk/norsk mann og en tysk/norsk kvinne.

## APPENDIKS E

### Interview 7

25.06.09

**Age:** Both 61 years old      **Gender:** One man and a woman      **Nationality:** Netherlands

**Interview length:** 17m55s      **Interview location:** The 'coffee tent' near the smithy

**Initiated:** 12:16      **Weather:** Cloudy, windy, drizzly rain. 10-13 °c.

**IR:** Interviewer      **IE-M:** Interviewee, male      **IE-F:** Interviewee, female

**Situational information:** I met the couple by Lars Erik Narmos and Gørill Nilsens 'hellegrop'-experiment for extracting oil from seal and whale blubber. They were inquisitive about what they did and the reasons behind it. The couple was very happy to tag along for an interview in the coffee tent not far away. When we got there they bought coffee both to them and me. Before they walked down to Borgpollen the couple had also visited the long-house. The couple was relaxed and they didn't rush to finish the interview. The tent was relatively quiet, even when people were working in the kitchen and a German family sat at the neighboring table. The couples spoken English were rather good, but sometimes they discussed words, questions and answers in Dutch.

---

**IR:** What I want is just a conversation about your experience.

**IE-M:** Ja, ja.

**IR:** So, you said you-

**IE-F:** Well, it was also a surprise when we looked at the great house of the...

**IR:** The long-house?

**IE-F:** Yes, the house of the head man. And I saw that light, I was wondering – where are the oil from? And then we see how the oil was made...

**IR:** You went there and could see and smell it.

**IE-M:** Did they really use that oil for light?

**IR:** I think so, they were using whale oil and seal oil.

**IE-M:** Ja.

**IE-F:** Ja. We are wondering, yes the house is dark, you see there are lights with oil, and candles with emh... (*Speaking a little Dutch*)

**IE-M:** Umh... Ja, with with an, a... what do you call it?

**IE-F:** Ja, a candle with a (*Dutch word*)

**IE-M:** With the candle on it burning.

**IR:** Yea, OK, I don't remember the name... perhaps a chandelier or something?

**IE-F+M:** \*hehe\* Ja, Ja.

(*The conversation is interrupted by a idling car*)

**IR:** Ah, don't stop here and make noise \*hehe\*

**IE-F:** \*hehe\*

**IE-M:** When is experiment ready?

**IR:** Ready later today I think, the... they are already beginning to collect the oil.

**IE-M:** Ja, ja. But with-

**IR:** But later today they're going to start with the whale blubber.

**IE-M:** Ja.

**IE-F:** Ja.

**IR:** I think perhaps tomorrow too.

**IE-M:** Oh yes.

**IE-F:** Yes it was from yesterday the 24<sup>th</sup> to the 26<sup>th</sup>

**IE-M:** Yes.

**IE-F:** Three days.

**IE-M:** It is very hot \*hehe\*

**IR:** I was surprised too that it didn't smell that much from the fire.

**IE-M:** Ja.

**IE-F:** Ja.

**IR:** Perhaps the smell may appear in the clothing some days later, oh \*hehe\*

**IE-F:** \*hehe\* Well, they're all in the family with the scouting so...

**IE-M:** We know... we know how this-

**IE-M:** We know how its smells-

**IE-F+M:** -with the fires-

**IE-F:** -and so on.

**IR:** «So that was a bit surprising, that you did see the experiment?»

**IE-M:** Ja.

**IE-M:** Yes.



**IR:** «What do you think about your experience here? Generally is it 'romantic' in the national the rustic sense, or is it 'adventurous'; what do you think?»

**IE-M:** Umh... It's adventurous?

**IE-F:** Yes.

**IE-M:** Yea this-

**IE-F:** Ja, in the 'natur und welt'.

**IE-M:** The nature, of course because you are outside and, yes...

**IR:** «Is it special museum because it's outside?»

**IE-F:** Yes.

**IE-M:** It's a special museum you have to move outside to see a lot of different places and things.

**IE-F:** Ja.

**IR:** You have a big one in Netherlands too in Eindhoven I think.

**IE-F:** Yea, we saw that there (*She is referring to the LiveARCH exhibition in the long-house*).

We have never been in Eindhoven. We said to-

**IR:** It's a big place.

**IE-F:** Yes \*hehe\*

**IR:** I think they got many 'ages' there. Here we just have Viking Age exhibitions.

**IE-M:** Yes, we have to go there.

**IE-F:** Ja.

**IE-M:** But often we haven't seen a lot of things in your own country \*hehe\*

**IE-F+IR:** \*hehe\*

**IR:** I haven't been to all the museum in Norway, but some \*hehe\*

**IE-M:** Ja, ja, ja.

**IR:** And I study archeology too \*hehe\*

**IE-F:** Ja, ja.

**IR:** «Did you notice something that didn't where written about on a sign or pointed to or told by a guide? Something peculiar you noticed-»

**IE-M:** Yea.

**IR:** «-like the candles or?»

**IE-M:** Yea-

**IE-F:** Now we asked the guide about it.

**IE-M:** Yes.

**IE-F:** She told us it was oil and-

**IE-M:** It was oil and, and...

**IE-F:** -and we didn't ask: 'where did the oil come from?' and... we was thinking about it but we haven't asked to her. But-

**IE-M:** Well, well, you see, I think she told the people that the oil is from the...

**IE-M+F:** (*The couple discussing the answer in Dutch*)

**IE-M:** The oil is from the-

**IE-F:** Is from the beast out of the Barents Sea.

**IR:** OK, yea.

**IE-F:** And-

**IR:** The whales?

**IE-F:** Whales, yes.

**IE-M:** I think that is the... because now you heard that the, they are making the lighting oil.

**IE-F:** Yea.

**IE-M:** 'Where does it come from?'

**IE-F:** Ja.

**IR:** «So, what do you think about the... did the things communicate enough themselves or how much did the guide help?»

**IE-M:** I think that they are... well, you ask her something she gives the right answer, yea?

**IE-F:** Yes.

**IE-M:** But when you are looking around then it isn't necessary that guides are coming forth 'do you know this? Do you know that?', yes? So when you ask them things they give the correct answer.

**IE-F:** Yea.

**IR:** «Did you try tools or touch them or?»

**IE-M:** Yea, yea, yea.

**IE-F:** Yes, yes, yes.

**IE-M:** We, we...

**IE-F:** Yeas, we played some, ja.

**IE-M:** The square there...

**IE-F:** We played a game there, ja.

**IR:** Oh, the-

**IE-F:** With the guide \*hehe\*

**IE-M:** This is nice.

**IR:** «What do you think about the... museums where you can touch things like this? Do you think it's-»

**IE-M:** It's very nice.

**IE-F:** Yes, we like museums, so-

**IE-M:** Yes, and when you can touch something it is... you have a better 'feeling' of it.

**IR:** So you can feel the texture, smell them and touch-

**IM-F:** Touch, yes.

**IE-M:** Ja, ja, smell and feel and...

**IR:** «Do you feel 'closer' to the past, perhaps, when you can touch and go around in a house? 'Closer to the past'?»

**IE-F:** Yes.

**IE-M:** Ja, ja.

**IE-F:** Well, there are museums where you may not touch the things. And that's nice of this museum, ja?

**IR:** Not standing at a distance and 'stroking your beard'? \*hehe\*

**IE-M+F:** \*hehe\* ja, ja.

**IR:** Shoot the bow and smelling the soup?

**IE-M:** Shot the bow and make pictures. That you can make picture is very important.

**IR:** Yes, yes.

**IE-M:** Well then you can see it at home when then, and... In photographs you see a lot of things, and when you are coming home you can see the photographs, yes? You remember exact where you have been.

**IE-F:** Ja.

**IR:** Perhaps when you remember like this the 'smells' come back too?

**IE-M:** Ja, ja.

**IE-F:** Yes.

**IR:** «But, umh... what do you think if you could meet 'disgusting' elements like blubber and stuff, do you think its a bit exciting or?»

**IE-M:** Umh...

**IR:** Disgusting elements, I think: that it's dirty or it's smelling like blubber.

**IE-M+F:** (*Discussing in Dutch*)

**IE-M:** You mean touch everything or?

**IR:** Yes, or what do you think about museums that perhaps have a bit 'disgusting' elements that not usual, like slaughtered meat or something-

**IE-M:** Oh, no, no, no. I think that the museums all those things, yes?

**IR:** Just show it like it was in the past? Don't censor it, just show the things like slaughtering animals and-?

**IE-M:** Ja. We learn about it, that's very important.

**IE-F:** Ja.

**IR:** Perhaps if it's not a 'delightful' experience it could be-

**IE-M:** But we have to learn from the past to do everything good in the future, yea? So therefore they may use it.

**IR:** So, the past help reflecting on the future, the situation today?

**IE-M:** yes, yes.

**IE-F:** Well, we...

**IE-M+F:** (*Discussing in Dutch*)

**IE-M:** The people know a lot about things about animals, using animals, eating animals and that sort of things.

**IR:** Living close to the animals?

**IE-F:** And what you could do with all the things, what animals brought to you.

**IE-M:** Ja.

**IR:** And you, and you... they don't slaughter animals here, but... that's an element to that they did buy it in a 'supermarket', they lived *with* the animals.

**IE-M:** They only kill animals when they need them. And now we are killing everything, yes?

**IR:** On big industrialized farms.

**IE-F:** Ja.

**IR:** «Did you find any contrasting elements between the modern things in the museum and the past? The it's 'clashing' somewhere?»

**IE-F:** (*Saying something in Dutch to her husband*)

**IE-M:** Umm, ja...

**IR:** For example the, the iron fence around the house or the electrical lights?

**IE-M:** Yes, that is necessary because we... when then you put oil lamps everywhere, ja? It would be dangerous, when there are a lot of people, it would be dangerous. So I think it's correct to put some electricity in it.

**IR:** You where expecting there were some elements like that?

**IE-F:** Yes.

**IE-M:** Ja, ja.

**IR:** For safety and toilets and...

**IE-M+F:** Ja.

*(For a moment we became distracted by a mosquito and had a laugh because of it)*

**IR:** Accessibility is a quite nice, umh... «Did you think everything was available, that everything was in reach of touch? But, did you feel compelled to touch or where you... hesitated a bit, touching, before... ?»

**IE-M:** Umh... I don't understand.

**IR:** «Did you hesitate touching the things because it's not usual in the museums? People can sometimes stand a bit in the back and don't dear touching because...»

**IE-M+F:** *(Discussing in Dutch)*

**IE-M:** It isn't possible to touch everything, yes? Because something can be broken and so on, but... *(While he was speaking to me in English, his wife spoke to him in Dutch at the same time)*

**IE-F:** Yes, and there... on the fingers there are fat, yes? And that's not good for old things, so I can understand that you can't touch everything.

**IE-M:** But it's possible to feel and smell and, and...

**IR:** That's OK. Good to know.

**IR:** «Did you think they had enough signs in the house, or was the guide enough?»

**IE-M:** The guide was enough.

**IE-F:** Yes.

**IE-M:** Here in this museum the guides was enough.

**IR:** «So, do you think a guide is better than many signs everywhere?»

**IE-M:** Yes.

**IE-F:** Yes, oh yes. I... It was so nice since the guide is in, in... also in the dress of the time and then, yes, she told – good.

**IR:** «Perhaps you think they had a guide outside, walking and pointing and telling stuff, outside the house?»

**IE-F:** Ja.

**IR:** Perhaps down here and...

**IE-M:** Yea, but-

**IE-F:** Ja, but there isn't therefore, now, so...

**IE-M:** You can get coffee and something like that and I think that's enough.

**IR:** It can get too much guiding too?

**IE-M:** Too much is overdone, ja? This is just enough.

**IE-F:** Ja. Now we were at the beginning time when it is beautiful weather and it is very busy, then we have more guides, yes.

**IE-M:** For us this was enough.

**IR:** «Was it crowded up there, crowded, lot of people in the house?»

**IE-M:** No, no.

**IE-F:** No, not at all.

**IE-M:** Six or eight or something like that. That was fairly early in the day.

**IR:** «Did you think there were a contrast between the 'gilde-hall', the craft room and the exhibition of the old artifacts? The rooms I think.»

**IE-M+F:** (*Discussing in Dutch*)

**IR:** It's the exhibition room is a bit different from the other ones, because it's-

**IE-M:** Well, it was good to see how it works. Yes, It was good.

**IR:** The exhibition was originally a kind of barn.

**IE-F:** Yes, yes we have seen that in the exhibition room, yes.

**IR:** «Would perhaps a barn make for a better experience?»

**IE-M:** I don't think so.

**IR:** OK.

**IE-F:** No it isn't necessary. Maybe it is for children, nice, but we can imagine how it was.

**IR:** «Do you think it's a easier for children to be a bit playful and touching things and using them than older people because, 'ah' (*I was using my body language to imply adult prudence and restriction*), just looking at them?»

**IE-F:** Ah, yes.

**IE-M:** Yes.

**IE-F:** For children it is also... I have been earlier with our son and he was little, in a museum, and there he took also (*dutch words*) that iron dress \*hehe\*. Yes it's nice, and it was very heavy \*hehe\*

**IE-M:** But this, this... I think it is necessary for children, yeah? To make other things than for the older people.

**IR:** It is special needs for children?

**IE-M:** Ja.

**IR:** So, there's is a difference between old people and young people how much you wish to involve and engage with things?

**IE-M:** Ja.

**IR:** «Is there sometimes you think it's better to be a distanced spectator where you are sitting back an looking instead of touching?»

**IE-M:** Touching is much better.

**IE-F:** Touching, yes.

**IR:** Is the 'feel' of the thing special?

**IE-F:** Yes, yes.

**IE-M:** Because you can tell a lot, but *feeling* it is much much better.

**IE-F:** Ja.

**IR:** «Do you have some own comments?»

**IE-M:** No, I found it, it a very nice museum.

**IE-F:** And... (*Talking in Dutch to her husband*) It makes a clear-

**IE-M:** View of the-

**IE-F:** -of the time when the Vikings where living here, yes.

**IR:** «Do you think they communicated that it wasn't only Vikings living here? There was an age before the 'Vikings' that had big farms too, did you know that?»

**IE-F:** Ja (*Speaking in Dutch to her husband*).

**IE-M:** That, that... we heard about on the school, yeah? We know, ja?

**IR:** So you know it's just not, 'ahh~', Vikings?

**IE-M:** No, no, no-

**IE-F:** \*hehe\*

**IE-M:** - there was something before. Vikings has been in Holland too, so...

**IE-F:** They came from north in Netherlands.

**IE-M:** So we heard about them \*hehe\*

**IR:** Thank you very much for the interview.

**IE-F:** Oh yes.

**IE-M:** Yes, well done.

**IE-F:** Yes, and good luck with your study.

## Intervju 10

27.06.09

**Mor, alder:** 53 **Datter, alder:** 19 **Nasjonalitet:** Norsk **Intervju varighet:** 28m33s  
**Intervju sted:** Museums kafeen **Klokka:** 16:20 **Vær:** Delvis overskyet, laber bris, ca. 10-13°C

**IR:** Intervjuer **ID:** Den intervjuede, mor **ID-D:** Den intervjuede, datter

**Situasjonsmessig informasjon:** En mor og hennes datter som snart skal gå det siste året på videregående. De trodde at det gikk en buss tilbake til Svoldvær på ettermiddagen men bussen gikk heller halv ti på kvelden, så de kunne bruke en god del tid på Lofotr Viking Museum. Jeg spurte først om de hadde lyst til å delta i et lite intervju i kafeteriaen, men det viste seg at de ennå ikke hadde vært inne og sett på museet. De sa at jeg kunne vente i kafeen og intervju de etter de hadde besøkt museet. Dette var det eneste intervjuet jeg hadde avtalt med noen før de gikk inn i museet. Jeg avslørte ikke på forhånd hva jeg ville intervju om. Det eneste som ble fortalt var at det handlet om 'opplevelse'.

Rundt tre timer senere kom de tilbake til kafeen. Det passet godt fordi det var færre mennesker enn da jeg først møtte de. Det var moren som snakket mest, mens datteren var mer tilbaketrukket. Datteren var kledd for det meste i svarte klær. Morens slekt var fra Austvågøy, men de selv bodde ikke der.

---

**ID:** Det ble jo en sånn vind oppe i høyden der at vi ble helt forblåst.

**IR:** Var det mye vind ja? Plutselig blåser det veldig mye.

**ID:** Ja, det var veldig mye.

**ID:** Er det det samme du spør alle om, om du har faste spørsmål som?

**IR:** Ja, omtrent. Det er mer et mer kvalitativt intervju så det-

**ID:** Jaha.

**IR:** -så jeg har egentlig bare lyst til å være innenfor en hvis tematikk, men egentlig er spørsmålene litt løs.

**ID:** Ja, ok, mhm.

**IR:** «Såg dere noe uventet når dere kom dit, opp mot museet og sånt?»



**ID:** Noe som var uventet?

**IR:** Ja.

**ID:** Umh –

**ID-D:** Det var kanskje vikingkostymene, ikke sant da. At de gikk så inn i rollene liksom, det var jo artig.

**ID:** Ja visst, det var jo artig.

**IR:** «Fikk dere tatt en slik guidet tur da?»

**ID:** Ja.

**ID-D:** Ja.

**IR:** «Den norske eller engelske?»

**ID-D:** Hun var norsk.

**ID:** Det var en guide som begynte når vi kom; vi rakk akkurat.

**IR:** Ok det var dere heldig med.

**ID:** Javel? Hun sa at de hadde litt dårlige umh, til... litt lite norske guider.

**IR:** Ja, du snakket med hun guiden?

**ID:** Ja, snakket masse, jeg er fæl å spørre \*hehe\*

**IR:** \*hehe\* Ja. Hadde hun eller han svaret på alt?

**ID:** Umh, nei, altså den første jeg spurte var ei jente som nettopp hadde begynt som var sytten år, så måtte jeg gå til ei som var veldig erfaren og hun viste svaret på alt, ja.

**IR:** Mhm.

**ID:** Det var en ting jeg spurte om som hun ikke viste, og nå husker jeg selvfølgelig ikke det.

**IR:** Ja.

**ID:** \*humre\*

**IR:** Så, så dere noe... ja det var et overraskende element at dem gikk så inn i rollen?

**ID-D:** Ja.

**IR:** «Var det noe annet som overrasket eller?»

**ID:** Umh – jeg ble litt imponert over... at det var så innholdsrikt og det var den standarden på at det var veldig-

**ID-D:** Ekte.

**ID:** -ekte alt og... autentisk.

**ID-D:** Samlingene.

**ID:** Ja. Vi hadde ikke lyst til å gå ut av det der, bare har lyst til å ligge der i natt \*hehe\*

**IR:** \*hehe\* ja.

**ID:** Og veldig god stemning \*hehe\*

**IR:** \*hehe\* sove i den der Oseberg senga.

**ID:** Ja \*hehe\* noe sånt ja. Så det var en kjempe fin opplevelse, så vi angre ikke på at vi for kan du si.

**IR:** «Ja, hvordan syns du var egentlig når du tenker på sånn... var det sånn romantisk når du tenker på 'nasjonalromantikk' eller 'bonderomantikk' eller... var det litt sånn 'eventyrlig' kanskje?»

**ID:** Ja, ja, ja, klart-

**ID-D:** Det var jo det, det var jo det.

**ID-:** -det synes jeg.

**ID-D:** Det jo er artig når du er interessert i sånt selv, jeg er jo interessert i historien som vi har og sånn, som er veldig spennende da. Få oppleve det på litt nært hold og ikke bare lese om det.

**IR:** «Pekte, pekte de ut noen 'negative' ting med huset, guiden?»

**ID:** Nei, det eneste som var litt... jeg spurte hvilken tid de første oppdagelsene ble gjort og så spurte jeg hvilken tid det ble startet bygging og... Hun sa det var i 1996 det var en slik storm her som har tatt taket på bygget. Og det var jo, det var jo vist trasig, men ellers som bygget står i dag var ikke noe negativt å høre. Men det som jeg spurte om, som jeg kom på nå, det som jeg spurte om det var hva slags arkitekter som har vært og tegnet dette her huset og da kunne hun ikke svare på om de var norske eller utenlandske.

**IR:** Det var snakk om at arkitekten kanskje ville ha torvtak på huset-

**ID:** Åh, ville han ha det? Ja men dette var mye mer spesielt, synes jeg personlig, den takleggingen som er gjort her av tre, det må jo være tre, sant? Ja, lagt som skiferlegging. Det var veldig spesielt og fint.

**IR:** Inspirasjonen til det var tatt fra en stavkirke, jeg husker ikke hvilken stavkirke da men. Men jeg tror det ikke finnes arkeologiske belegg for det fra Borg.

**ID:** Nei, men i hvert fall så synes jeg det er veldig god løsning i forhold til historien, at taket ble sånn, for det er mer uvanlig enn torvtak synes jeg. Mer spesielt.

**IR:** At det er litt unikt at du får kanskje... du visste kanskje fra før at det fantes kanskje langhus med torvtak, men så så du at... at du har en ide om at det finnes også... at det kunne ha vært tretak.

**ID:** Ja. Jeg vet jo også at det har vært brukt bark, men hvor holdbart det er i forhold til tre det vet jeg ikke.

**IR:** «Tok dere turen ned til sjøen også eller?»

**ID:** Ja.

**ID-D:** Vi fikk sitte på med hestevogn, så det var greit, det var veldig greit ja \*hehe\*

**IR:** «Såg dere smeden ja, eller var han ikke aktiv?»

**ID-D:** Det var ingen der når vi var der.

**IR:** Å, det var synd at dere ikke fikk sett han smi der da.

**ID-D:** Båten var jo veldig fin.

**ID:** Det var så svart alt sammen, har det blitt satt inn med tjære tror du, alt, ja?

**IR:** Han blir mørkere med tiden faktisk.

**ID:** Ja, ja.

**IR:** «Merket dere at hodet var gullbelagt eller?»

**ID:** Nei~. Åh \*hehe\* Vi må antageligvis reise hit flere ganger til \*hehe\*

**IR:** Ja, men det blir kanskje vanskeligere å se når treet mørkner, og, ja.

**ID:** Ja kanskje det.

**IR:** «Er det noe du la merke som ikke ble fortalt om av guiden? Som spesielle ting som du selv så?»

**ID-D:** Det var noen redskaper oppe på veggen som jeg ikke visste hva var, hva de ble brukt til originalt liksom. Det hadde kanskje vært artig å visst, man kunne ha spurt om sånn.

**IR:** «Tok du borti noen redskaper, prøvde dem ut litt og sånn?»

**ID-D:** Ja, det var jo det sverdet som utstilt.

**IR:** Det var sverdet ja?

**ID-D:** Ja.

**IR:** «Syntes du de kommuniserte godt nok at gjestene og sånt fikk lov egentlig til å-»

**ID:** Spørre?

**IR:** «- å... nei til å bruke og være borti og sånn-»

**ID:** Ja, ja det sa hun, for jeg spurte om det var lov til å fotografere... vi fikk høre at det var lov til å fotografere og vi fikk ta på tingene for alt var kopi. Så det var helt greit, det kunne vi gjøre.

**IR:** Ja.

**ID:** Og vi ble fortalt at den bry- (Samtalen ble forstyrret av lyden til et bord som ble skyvd) øh, brynjen var ti og et halvt kilo, og det var jo litt spesielt å se det og kjenne hvor tung den hjelmen var.

**IR:** «Hva synes du om elementet at dere får lov til å ta på tingene og kanskje forsøke å prøve dem litt? Synes du... »

**ID-D:** Det gjør jo opplevelsen mye mer *ekte* og du får lov til å være borti det selv og kjenne hvor tungt det er og... du får mer opplevelse i selve...

**IR:** «Hva tror du en slik opplevelse gir egentlig?»

**ID:** Det gir jo mer for at du føler at du er litt mer med i selve historien når du får lov til å gjøre det, ikke bare å stå og se på.

**IR:** «Føler du... gjør det historien nærmere eller gir det kanskje et falsk inntrykk på historien, nærmere?»

**ID:** Nei, jeg føler ja at det...

**ID-D:** At det blir nærmere, mhm.

**ID:** Ja, mhm.

**IR:** «At 'tiden' blir mer... at det blir mer en romlig distanse isteden for at det er noe man ikke kan-?»

**ID:** Ja.

**ID+ID-D:** Mhm.

**IR:** «-nå tilbake til, i den formen?»

**ID:** Ja, det er klart. Ja, det var veldig greit at de ikke var så streng på det for ellers hvis det er originale ting så får du ikke ta på det, det regner jeg ikke med.

**ID-D:** 'Bare se ikke røre'

**ID:** Ja, ja, ja.

**IR:** «Men tror du det er litt vanskelig eller blir litt skeptisk for det er ganske 'overveldende' egentlig huset og sånn, at det... at det blir litt vanskeligere å bli kritisk?»

**ID:** Vi har jo ikke noe å sammenligne med. Vi må jo ta det som vi blir fortalt for sannheten, vi har jo ikke noe... egentlig noe-

**ID-D:** Guidene nevnte flere ganger at ting dem sa kunne være myter, at det ikke er helt bestemt at det er usikkert alt sammen, så...

**ID:** Ja, det var spesielt en ting som også kunne være myte, hva var det? Om hvordan – om... det var når vi stod attmed den senga... hva var det?

**ID-D:** Det var flere ting hun sa.

**ID:** Ja. Det var en spesiell ting hun sa som kunne være var myte...

**ID-D:** Jeg husker ikke.

**ID:** Nei det husker jeg ikke.

**IR:** «Hvordan synes du forskjellen mellom et museum som dette her, som kalles på engelsk 'open air museum', sånn 'friluftsmuseum' med rekonstruksjoner i forhold til dem mer 'tradisjonelle' museene? Har du noe å si på forskjellene mellom?»

**ID-D:** Jeg vil si detter her er mye mer interessant fordi personer, altså det er jo... jeg synes man lærer mer når du får delta litt mer så... mhm.

**IR:** «Så dere er positiv til at det skulle ha vært mer sånn deltakelse?»

**ID:** Ja.

**ID-D:** Ja.

**ID:** Ja, det er helt klart og så du føler det at du får mer opp interessen og så blir det artigere å delta på ting selv isteden for å stå å høre på, at andre forteller ting og så... og det gjør også, synes jeg, at du husker opplevelsen bedre enn at man bare skal stå å høre på noe som lirer<sup>37</sup> av seg noe i full fart.

**IR:** «Tror du noe ligger i at... at det kommer noe også som vi kaller på fagspråket for 'stum kunnskap', at det... at noe som ikke akkurat er eksplisitt 'intellektuelt', at det er noe du kan lære med å ta borti gjenstandene og...?»

**ID:** Ja, for at du får det ikke bare brukt ørene, du får brukt andre sanseinntrykk; du får lukte røyken og du lukter maten og vik fikk smake på noe mjød og...

**IR:** Ok, så dere smakte på mjød ja?

**ID:** Ja, for hun ble med selv om det er noe som jeg ikke er så begeistret for, men det var en spesiell anledning så da gjorde vi det, og... at vi kunne ta på ting det gjorde jo sånn at vi ble en ... mer visuell opplevelse på alle disse tingene enn at du bare hører på.

**IR:** «Hvordan syntes du menneskene rundt dere var med på å lage opplevelsen? Var det mye folk der?»

**ID-D:** I begynnelsen var det veldig mange tyskere, det var ikke så artig, kanskje. Men, ja, de forsvant etterhvert. Mhm.

**ID:** Ja, altså tyskerne er jo – litt spesiell. Vi vet jo det fordi vi har bodd her en stund og de er veldig høylytt, det er veldig... men...

**IR:** «La dere merke til det vi kaller på fagspråket for 'anakronismer', at det er satt inn noen 'moderne' elementer som ikke hører hjemme blant fortiden?»

**ID:** Umh – Gjorde vi det da (*navnet til datteren*)?

**ID-D:** Trur ikke det. Ikke noe annet enn det turistene bar med seg liksom.

---

37 «Lire»: Ramse opp, framføre mekanisk.

**IR:** Ok.

**ID-D:** 'Flash' fotografi av og til.

**IR:** Tenker du på elektrisk lys og sånn?

**ID:** Dem hadde jo sånn der oljelampe som stod på veggene og...

**IR:** «Så du mener det balanserte opp... at hvis det ikke hadde vært oljelamper, at dem bare hadde kun elektriske lys, hadde det vært annerledes tror du?»

**ID:** Det har vell ikke falt noe særlig i smak hvis det hadde vært elektriske lys, for da hadde vi liksom blitt tatt helt ut av sammenhengen, ikke sant?

**ID-D:** Ja, sammenheng.

**IR:** «Men så... dere la ikke merke til at de hadde lyskastere i taket der?»

**ID:** Jo, jeg så at det var noen lyskastere oppe i taket. Altså du kan godskrive det for at... at ting skal bli vist frem og du har brannfaren å ta hensyn til, så du kan ikke liksom...

**IR:** Så det er litt sånn forventet at de gjør-?

**ID:** Ja, for det var veldig diskre, veldig diskre. Men det er klart hvis de hadde brukt elektriske lys rundt omkring på veggene og det hadde vært veldig tydelig, så hadde det blitt – hva skal jeg si? Ja det hadde vært litt sånn... det hadde ødelagt stemningen litt kan du si.

**IR:** At det må liksom gjøres et lite kompromiss egentlig?

**ID:** Ja, det er vell det som har blitt gjort sikkert for at det skal kunne fungere. Vi...

**IR:** «Syntes dere det var en kontrast mellom utstillingsrommet der de hadde de gamle oldsakene og gildehallen og sovehallen?»

**ID:** Ja, det, det som jeg syntes var beste opplevelsen det var jo der som de laget mat og der som det var skikkelig gammelt og sånt, men de der utstillings greiene der, de var litt mer sånn... 'festa' meg ikke helt med det på grunn ut av tingene de var – måten de var utstilt på og sånt.

**ID-D:** Mhm, mhm.

**IR:** Ja, de har kanskje fått støtte nå til å bygge en egen utstillingshall.

**ID:** Oj.

**IR:** Kanskje under jorden eller noe sånn. De skal kanskje ordne til et fjøs i den tidligere delen, kanskje et virtuelt?

**ID:** Åh, hvor artig det var da. For det var en veldig stor forskjell, at når kom inn i der de hadde utstillingen så var det litt sånn... ut i fra den atmosfæren så var... sant?

**IR:** Det er noen som merker det, noen som ikke legger merke til det, så...

**ID:** Det la jeg også veldig merke til og sikker hun også (*Henviser til datteren*)

**ID-D:** Ja.

**ID:** Ja. Så det var liksom, det fanget liksom ikke like mye og vi hadde egentlig ikke så mye lyst til å gå ut av det rommet som gruen var og... den stemningen som du blir i når du lukter bål og se røyken og...

**IR:** Mhm.

**ID:** Så...

**IR:** De planlegger kanskje også å få et mye bedre mattilbud.

**ID:** Ja, ok.

**IR:** At det blir mer enn sodd og sånt.

**ID:** Å ja? Det er veldig bra, ja.

**IR:** «Tilbake til redskapene og sånt at, tror du at det kan bli satt ut for mye skilt og beskrivelser og sånn eller, at det finnes en balanse mellom det du kan se tingene kommuniserer selv og?»

**ID:** Det vet jeg ikke, hva synes du?

**ID-D:** Altså, det er kanskje greit med et par beskrivelser og det som er... det som er mest fremmed for å si det sånn.

**ID:** Ja.

**ID-D:** Så det er noen tinger man forstår selv hva er for noe, men det er noe som er vanskeligere da ute skiltene.

**ID:** Jeg vet ikke hvor mye folkene setter seg inn i historien før de kommer hit. Det er jo det... som avgjør om at du må ha mere skilt enn det som er i dag, ikke sant? Og man vet jo ikke om alle disse turistene som kommer hvor mye de vet om den her historien på forhånd.

**IR:** «Så, synes du... var det noe, eller... emosjonelle, hvordan følte du det emosjonelt inne der? Det kan sikkert være forskjellige følelser som gikk gjennom...»

**ID-D:** Umh – jeg var jo kanskje stolt, fordi det er kulturminne og, ja.

**IR:** «Syns du museet her kommuniserer noe lokalt fra denne regionen av Nord-Norge, eller mener du det er litt mer nasjonalt, eller kanskje pan-skandinavisk?»

**ID:** Det hadde jeg ikke tenkt på, men...

**IR:** «Ja, det har blitt nevnt at dem... heller det at dem klarer å kommunisere noe *regionalt* med museet. Synes du det kom frem eller er det noe dere ikke tenker på?»

**ID:** Nei, tror ikke det.

**IR:** Jeg tenker jo på at dere før har bodd i nærheten og sånt.

**ID:** Eh – det spørs...

**IR:** Eller kanskje det er noe som kommer i ettertid tror du?

**ID:** Umh – jeg synes det er veldig spesielt at det er her da.

**ID-D:** Før jeg kom her på museet så viste jeg ikke at det var vikinger her så langt nord. Så det var jo veldig interessant da å finne ut av, så...

**ID:** Hvilken tid var det du hørte det første gangen var det når jeg sa det? (*rettet mot datteren*)

**ID-D:** Jah, det stod noen brosjyre eller noe sånt.

**ID:** Ja, jeg sa at du skulle gå på nettet og se. Ja.

**IR:** Så du har ikke hørt om hæløyg-høvdingene?

**ID-D:** Nei.

**IR:** Eller Tore Hund som var med på drepe Olav den hellige?

**ID:** Ja, er det han som står på torget i Trondheim?

**ID-D:** Olav Tryggvason.

**ID:** Åh sier du det \*hehe\* jeg er ikke helt med der \*hehe\*

**IR:** Så det var litt sånn, ja...

**ID:** Men altså du er jo veldig opptatt av vikingene og deres ferd igjennom historien og norrøn mytologi og de der tingene. Så, hadde ikke du villet at vi skulle reise hit så hadde vi kanskje ikke... det var, sånn det var med buss nå og sånt for det er litt tungvindt når vi ikke har bil. Men, vist vi hadde bil så hadde det jo vært enklere.

**ID-D:** Mhm.

**IR:** «Hvordan synes du dem har tilgjengeliggjort tingene da? Et av poengene er jo at folk for lov til å ta på tingene, stiene og sånt, tror du de har klart det?»

**ID-D:** Det var kanskje litt dårlig markert hvor ting var, så det.

**ID:** Ja, foreksempel så når vi kom, hvis du tar utenfor selve det store huset der, så når vi har kjøpt billetter der så visste vi ikke hvor vi skulle gå, vi måtte spørre. For når vi gikk der opp og når vi gikk ned der og vi visste ikke hvor vi skulle gå hen og... akkurat den typen skilting er litt – dårlig, for å si det sånn, og det var flere som lurte som måtte spørre, og det mener jeg at sånn skal det ikke nødd å være, at du er nødd å spørre om sånne ting for det er jo... de var jo så opptatt der inne, sånn at når vi måtte spørre om det så ble de... det var unødvendig, unødvendig rett og slett at det ikke er skiltet hvor du skal gå hen, for det er jo viktig på en sånt sted som her at folk og turister som kommer vet hvor de skal gå hen for å komme til de forskjellige plassene og hvor lang tid derifra og dit og... ja, det skulle vært litt mere kart over selve området som du kunne se, men...



**IR:** Flere kart ja?

**ID:** Ja, oppsatt når du begynner å gå opp hit og...

**IR:** Fikk dere ikke en slik brosjyre utdelt når dere kom?

**ID-D:** Nei, vi kom litt sent til den ene guidede turen så.

**ID:** Ja.

**IR:** Men jeg tenker på når dere kjøpte billett.

**ID:** Nei.

**ID-D:** Nei.

**ID:** Tror ikke det.

**IR:** Dere fikk ikke det? Ok, da, det kunne påvirke erfaringen for de bruker å ha sånne små kart.

**ID:** Ja, det fikk vi ikke, men jeg var så opptatt og så... det var sikkert det som gjorde det.

**IR:** Ok, det var, det var litt uheldig da.

**ID:** Ja.

**IR:** «Ja, har dere noen egne kommentarer eller tematikk som dere har lyst til å ta opp? Kritikk eller kunnskap dere har?»

**ID:** Umh – nei... altså det inntrykket jeg satt med før vi kom hit, når vi begynte å undersøke på nettet, var det at... hovedinntrykket jeg hadde var at dette var lagt opp for grupper og at du liksom ikke kunne komme så og så som det her. Jeg måtte spørre om det var spisemuligheter her utenom selve den derre... huset, sant, og litt lite tilrettelagt egentlig. Samtidig er det også sann at det er vanskelig å få vite både på turistinformasjonen og hotellene vi bor på og... hvordan bussene går.

**IR:** Så tilgjengeligheten er litt sånn, ja.

**ID:** Nå er du spesielt interessert, og det er ikke-

**ID-D:** De kunne ha reklamert mer for folk på min alder og sånn, for det tror jeg veldig mange ville ha vært veldig interessert til å se på dette her.

**ID:** Ja du har vell en venninne som er helt skuffet for hun ikke fikk kommet hit. Så er det noen som også ikke har råd til å reise hit, så.

**IR:** Ja, så lokaliteten kanskje passer bedre for de som kommer med 'masseturisme', store busser og?

**ID:** Det er nettopp det jeg har inntrykket av. Det skulle vært lagt litt mer til rette for både på hotellene i Svolvær og ellers hotell, hvordan man setter sammen hvor ofte bussene går og at det er satt opp egne bussruter for det trodde jeg faktisk at det var men det er det jo ikke.

**ID-D:** Tror ikke det er så mange utenfor Lofoten og sånn som vet av dette stedet, for alle jeg har snakket med har aldri hørt om det her museet i det hele tatt, så det jo ikke rart.

**IR:** Mhm.

**ID:** Ja, det er altså lite markedsført synes jeg selv om de har en egen hjemmeside på nettet så... altså folk må jo få vite om den hjemmesiden på et vis, så det er liksom de tingene som er litt sånn...

**IR:** «Ja, tror du en plass som det her kan bli altfor kommersialisert, at det blir... nesten bare en 'turistfelle' til slutt? Finnes det en balanse mellom det eller?»

**ID-D:** Ja, så dem kunne i... funnet en grense mellom nordmenn selv dra og se fordi dem vil vite om historien sin og sånt, og så er det jo litt...

**IR:** Litt skreddersydd markedsføring ja?

**ID-D:** Ja, så dem kunne sikkert ha fått flere nordmenn hit, det er... jeg vet ikke hvor mange som er her egentlig, men... ja, men nå virker det som om det er mange turister, så...

**ID:** Jeg spurte guiden hvor mange som var inne her i løpet av en sesong, hun sa seks-og-seksti tusen.

**IR:** Ja, det er rundt det.

**ID:** Det er jo bra, men altså det kunne kanskje vært lurt og så tenkt turister og så tenkt utenlandske turister og så tenkt nordmenn, i to forskjellige kategorier for... og så bruke det der på litt andre måter. For eksempel utleie av selskap eller...

**ID-D:** Konserter, det kunne vært konserter.

**IR:** Konserter ja.

**ID:** Det blir kanskje for lite brukt.

**IR:** De har jo slike gilder de har av og til, hvor de kommer i grupper fra cruiseskip i grupper og så av og til konferanser tror jeg.

**ID:** Ja, ok, men det er kanskje-

**IR:** Men, det er tilbud som også kunne bli utnyttet.

**ID:** Ja, men det er kanskje mest slik at – at det er holdt i den veldig gamle stilen og det skal det sikkert være også.

**IR:** Ja, at dem ikke slingrer ut og prøver å presse inn mest mulig konferanser, at det ikke har noe med fortiden å gjøre til slutt?

**ID:** Ja, ja det er det som man må passe på, mhm.

**IR:** Ja, har dere noe mer å si?

**ID:** Ja, artig opplevelse.

**IR:** Jeg vil ikke presse dere til å si.

**ID:** Nei, vi... masse inntrykk er det og jo – vi skulle gjerne ha hatt bedre tid og en mer tilrettelagt tur for å være med på den seilbåten, det hadde vært kjempeartig. Og gått i smia mer og sånn, men det ble ikke... vi fikk ikke til det i dag da.

**IR:** «Var det noen håndverkere inne i huset?»

**ID:** Nei... Ja, jeg traff jo en som er fra bygden min \*hehe\* som satt der og vevde.

**IR:** Åh, hun ja, ja.

**ID:** Og på bygden min, (*navnet på bygden*), hun jobbet faktisk der som en 'husflidsdame' så hun farget garn og jobber her og... det var veldig...

**IR:** Så du fikk sett når de satt opp den veven? Oppstadveven heter den vell.

**ID:** Ja, hun fortalte meg at de skulle prøve å sette den opp, og den var jo veldig spesiell, jeg har aldri sett en sånn vev før, mhm.

**IR:** Det var vell spennende å se.

**ID:** Så satt hun der med en grindvev og laget sånne tynne, små armbånd. Så viste hun meg også det at hun hadde en... tre andre grindvever for hun – hun kjøpte veven til moren min, hennes bestemor (*henviser til datteren*) for noen år siden da hun dødde så kjøpte hun den. Og så hadde hun den med seg der nede så det ble artig å se \*hehe\*

**IR:** Ok, så det ble en litt sånn personlig opplevelse.

**ID:** Ja, det var faktisk en liten personlig...

**IR:** At du fant 'materielle biter' fra din egen familie her ja?

**ID:** \*hehe\* Det hadde jeg ikke forventet meg \*slår håndflaten i bordet og ler\*

**IR:** Så det...

**ID:** Så hun damen der har faktisk også sydd bunaden hennes og min.

**ID-D:** Mhm.

**ID:** Det er veldig stas å treffe henne da \*hehe\*

**ID-D:** Mhm.

**ID:** Flink dame.

**IR:** Du finner sånne merkelige og uventede sammenknytninger her og der.

**ID:** \*hehe\* Ja det er rart! \*slår håndflaten i bordet og ler\*

**IR:** Alt er 'sammenvevd' \*hehe\*

**ID:** Ja, ja, du kan gjerne si det, det er en sammenheng her i livet \*hehe\*

**IR:** Ja, men tusen hjertelig takk for intervjuet.

**ID:** Ja, bare hyggelig. Får håpe at det var fornuftige svar du fikk \*hehe\*

**IR:** Joda, det var bare det å skrive det ned på papir etterpå \*hehe\*

**ID:** Ja, spør om du fikk svaret \*hehe\*

**ID-D:** \*hehe\*

## LITTERATURLISTE

- Alsli, L.M.B. 2009: «*Bare juks? En kvalitativ studie om barn og autentisitet i museum*». Masteroppgave i arkeologi, NTNU, Vitenskapsmuseet.
- Aggleton J. P. & Waskett L. 1999: «The ability of odours to serve as state-dependent cues for real-world memories: Can Viking smells aid the recall of Viking experiences?». I: *British Journal of Psychology*, Vol. 90, 1999(1). s. 1-7
- Alvesson, M. & Deetz S. 2000: «On the practice of critical management research». I: *Doing Critical Management Research*.
- Andersson, D.T. 2001: «Et speil som mørkner. Erkjennelsesteoretiske motiver i John Ruskins synsfilosofi». I: *Tingenes Taushet, Tingenes Tale*. Solum Forlag, Oslo. s. 74-127
- Benjamin, W. 2002: «*Selected writings volume 3: 1935-1938*». Cambridge, Massachusetts. The Belknap Press of Harvard University Press.
- BOARCH arkitekter AS 1996: «Lofotr – Vikingmuseet på Borg». I: *Byggekunst*, nr. 7-96. Særtrykk.
- Brattli, T. 2009: «Managing the Archaeological World Cultural Heritage: Consensus or Rhetoric?». I: *Norwegian Archaeological Review*, Vol. 42, Nr. 1, 2009.
- Brück, J. 2005: «Experiencing the past? The development of a phenomenological archeology in British prehistory». Review essay. I: *Archaeological Dialogues* 12(1). s. 45-67
- Christiansen, L. 2003: «*Metafysikkens historie*». Museum Tusulanums Forlag, København.
- Clifford, J. 1997: «*Routes. Travel and Translation in the Late Twentieth Century*». Harvard University Press, Cambridge.
- Crothers, M.E. 2008: «Experimental Archaeology within the Heritage Industry: Publicity and the Public at West Stow Anglo-Saxon Village». I: *Experiencing Archaeology by Experiment*. Penny Cunningham, Julia Heeb & Roeland Paardekooper (red.). Oxbow Books, Oxford. s. 37-46
- Daugbjerg, M. 2005: «De gode gamle dage genoplivet: Frilandsmuseer og spillet om fortiden». I: *Nordisk Museologi*, 2005(1). s. 3-14
- Djupdræt, M.B. & Hatt, H. 2009: «Følelser på museum». I: *Nordisk Museologi*, 2009(1). s. 53-62
- Edensor, T. 2005: «The ghosts of industrial ruins: ordering and disordering memory in excessive space». I: *Environment and Planning D: Society and Space* 2005, vol.23. s. 829-849

- Edensor, T. 2005(b): «*Industrial Ruins: Space, Aesthetics and Materiality*». Berg, Oxford – New York.
- Edensor, T. 2005(c): «Waste matter – the debris of the industrial ruins and the disordering of the material world». I: *Journal of Material Culture* 10(2), s. 311-332
- Edensor, T. & Holloway, J. 2008: «Rythmanalysing the coach tour: the Ring of Kerry, Ireland». I: *Transactions of the Institute of British Geographers*, 2008. s. 483-501
- Eriksen, A. 1999: *Historie, minne og myte*. Pax forlag, Oslo.
- Ezzy, D. 2002: «*Qualitative Analysis: Practice and Innovation*». Routledge, London.
- Falk, J.H. & Dierking, L.D. 1992: «*The museum experience*». Howells House & Whalesback Books.
- Flick, U. 2002: «*An Introduction to Qualitative Research*». Second edition. Sage Publications, London.
- Floris, L. & Vasström, A. 1999: «*På museum – mellem oplevelse og oplysning*». Roskilde Universitetsforlag, Fredriksberg.
- Fog, J. 2004: «*Med samtalen som udgangspunkt: Det kvalitative forskningsinterview*». Akademisk Forlag, København.
- Foucault, M. 1989: «*Foucault Live*». Interviews, 1966-84. Semiotexte(e) Foreign Agents Series, New York. s. 45-56.
- Funch, B.S. 2003: «Den Fænomenologiske metode i museologisk forskning». I: *Nordisk Museologi*, nr. 1, 2003. s. 17-38
- Gibson, J.J. 1979: «*The Ecological Approach to Visual Perception*». Houghton Mifflin. Boston
- Glørstad, H. 1995: «Da dinosaurerne døde ut, kom vikingene». I: *Nicolay*, Arkeologisk Tidsskrift. Nr. 67. Studentene ved Universitetets Oldsaksamling, Oslo.
- González-Ruibal, A. 2008: «Time to Destroy: An Archaeology of Supermodernity». I: *Current Anthropology* 49: 247-263
- Gorard, S. 2003: «*Quantitative Methods in Social Science: The role of numbers made easy*». Continuum, London.
- Gumbrecht, H.U. 2004: «*Production of Precence: What Meaning Cannot Convey*». Stanford University Press, Stanford, California.
- Hamilton, S. & Whitehouse, R. 2006: «Phenomenology in practise: towards a methodology for a 'subjective' approach». I: *European Journal of Archaeology*, Vol. 9(1). s. 31-73

- Hansen, C. 2008: «Experiment and Experience – Practice in a Collaborative Environment». I: *Experiencing Archaeology by Experiment*. Penny Cunningham, Julia Heeb & Roeland Paardekooper (red.). Oxbow Books, Oxford. s. 69-80
- Heidegger, M. 2000: «*Kunstverkets opprinnelse*». Med en innføring av Hans Georg Gadamer. Norsk utgave: Pax Forlag, 2000.
- Heidegger, M. 2007: «*Væren og Tid*». Oversatt av Lars Holm-Hansen fra det tyske 18. opplag fra 2001. Pax Forelag
- Herschend, F. & Mikkelsen, D.K. 2003: «The main building at Borg (I: 1)». I: *Borg in Lofoten. A chieftain's farm in North Norway*. Gerd Stamsø Munch, Olav Sverre Johansen & Else Roesdahl (red.). Tapir Academic Press, Trondheim. s. 41-76
- Høie, L.M. 2003: «*Kulturinstitusjonenes fortellinger om vikingtiden*». Hovedfagsoppgave i arkeologi, høst 2003, Arkeologisk Institutt, Universitetet i Bergen.
- Ingeman, B. 2009: «Den skjulte Oldtid - den nye utstilling på Nationalmuseet». I: *Nordisk Museologi*, 2009(1). s. 16-3
- Ingold, T. 1993: «The temporality of the landscape». I: *World archaeology* 25. s. 153-174
- Ingold, T. 2000: «*The perception of the environment*». Routledge. s. 339-361
- Ingold, T. 2004: «Culture on the ground». I: *Journal of Material Culture* 9(2), s. 315-340
- Ingold, T. 2007: «Materials against materiality». I: *Archaeological Dialogues*, 14(1) (2007). s. 1-16.
- Ingold, T. 2007b: «Writing texts, reading materials. A response to my critics». I: *Archaeological Dialogues*, 14(1) (2007): 31-36.
- Jakhelln, G. 2003: «Lófothr – the Viking Museum at Borg. Reconstruction of the chieftain's house». I: *Borg in Lofoten. A chieftain's farm in North Norway*. Gerd Stamsø Munch, Olav Sverre Johansen & Else Roesdahl (red.). Tapir Academic Press, Trondheim. s. 301-306
- Johansen, A. 2000: «Museet i dagens mediesituasjon». I: *Nordisk Museologi*, 2000(1). s. 65-78
- Johansen, O.S. & Munch, G.S. 2003: «<sup>14</sup>C-dates». I: *Borg in Lofoten. A chieftain's farm in North Norway*. Gerd Stamsø Munch, Olav Sverre Johansen & Else Roesdahl (red.). Tapir Academic Press, Trondheim. s. 33-40
- Johansen, G.A. 2009: «*What did we learn from LiveARCH?*». Lysbilde presentasjon fra: 8th liveARCH conference: The Dialogue of Knowledge.  
<<http://www.livearch.eu/pz/res.php?id=828>>
- Jonsson, H. 2003: «Om ljud i utställningar». I: *Nordisk Museologi*, 2003(2). s. 89-96

- Kaarhus, R. 1999: «Intervjuer i samfunnsvitenskapene. Bidrag til en videre metodologisk utgangspunkt». I: *Tidsskrift for samfunnsforskning*, nr. 1 1999. s. 33-61
- Latour, B. 1996: «*Vi har aldri vært moderne. Essays i symmetrisk antropologi*». Spartacus.
- Lundén, S. 2004: «The Scholar and the Market: Swedish Scholarly contributions to the destruction of the world's archaeological heritage». I: *Swedish Archaeologists on Ethics*. Håkan Karlsson (red.). Lindome, Bricoleur Press. s. 197-247
- Löfgren, O. 1997: «Scenes from a troubled marriage: Swedish ethnology and material culture studies». I: *Journal of material culture*, 2(1). s. 95-113
- Lønstrup, G. 2005: «"Nok se – men også røre". "HANDS ON" som formidlingsstrategi på arkæologiske museer». I: *Nordisk Museologi*, 2005(2). s. 89-102
- Macdonald, S. 1996: «Introduction». I: *Theorizing Museums: Representing identity and diversity in a changing world*. Sharon Macdonald & Gordon Fyfe (red.). Blackwell Publishers, Oxford. s. 1-18
- Magnussen, S. & Melinder, A. 2004: «Seksti år før Bjung: Harald Schelderup om vitnepsykologi». I: *Tidsskrift for Norsk Psykologiforening*, 41:2004. s. 814-819
- Matthews, E. 2006: «*Marlau-Ponty: A Guide for the Perplexed*». Continuum, London.
- Maure, M. 1995: «The exhibition as theatre – on the staging of museum objects». I: *Nordisk Museologi*, 1995(2). s. 155-168
- Munch, G.S. 2003: «The Borg project». I: *Borg in Lofoten. A chieftain's farm in North Norway*. Gerd Stamsø Munch, Olav Sverre Johansen & Else Roesdahl (red.). Tapir Academic Press, Trondheim. s. 21-24
- Munch, J.S. 2003: «Borg III, IV, and V. Medieval and post-medieval farms and churches». I: *A chieftain's farm in North Norway*. Gerd Stamsø Munch, Olav Sverre Johansen & Else Roesdahl (red.). Tapir Academic Press, Trondheim. s. 119-130
- Nilsen, G. 1997: «Naust og båt på Vestvågøy i jernalderen». I: *Lófostr. Årbok for Vestvågøy historielag* 1997. s. 20-28
- Nilsen, G. 2003: «*Brytninger mellom lokal og akademisk kulturminnekunnskap - En analyse av fortidsforestillinger i Nord-Troms og Lofoten*». Avhandling til graden Doctor Artium. Det samfunnsvitenskapelige fakultet, Institutt for arkeologi, Universitetet i Tromsø.
- Norman, D.A 1988: «*The Design of Everyday Things*». Doubleday/Currency, New York.



- Näsman, U. & Roesdahl, E. 2003: «Scandinavian and European perspectives – Borg I:1». I: *Borg in Lofoten. A chieftain's farm in North Norway*. Gerd Stamsø Munch, Olav Sverre Johansen & Else Roesdahl (red.). Tapir Academic Press, Trondheim. s. 283-299
- Olsen, B. 1997: «*Fra ting til tekst: Teoretiske perspektiv i arkeologisk forskning*». Universitetsforlaget, Oslo.
- Peebles, C.S. 2006: «Who's afraid of Martin Heidegger? Some friendly comments on the paper by Professor Matthew Johnson». I: *Archaeological Dialogues*, 13(2). s. 151-155
- Peter, L.R. 2009: «*Integrating cultural heritage into a tourist destination, illustrated by the Lofotr Viking Museum in Borg, Norway*». Master's Dissertation, University of Lugano, Switzerland Faculties of Economics and Communication Master in International Tourism 06
- Petersson, B. 2003: «*Föreställningar om det förflutna. Arkeologi och rekonstruktion*». Nordic Academic Press, Lund.
- Reynolds, J. 2006: «*Understanding Existentialism*». Acumen.
- Rustad, L.M. 1998: «Kunnskap som delvise forbindelser». I: *Betatt av viten. Bruksanvisninger til Donna Haraway*. K. Asdal, A.J. Berg, B. Brenna, I. Moser og L.M. Rustad (red.). Spartacus Forlag, Oslo. s.120-144.
- Sletvold, O. 2001: «Vikinger i norsk turismeutvikling». I: *Turisme. Tradisjoner og trender*. Arvid Viken (red.). Gyldendal Norsk Forlag, Oslo.
- Storli, I. 2006: «*Hålogaland før rikssamlingen. Politiske Prosesser i perioden 200-900 e. Kr.*». Novus forlag, Oslo.
- Svestad, A. 2003: «*Finn din egen filosof. Konfrontasjoner og kontradiksjoner i den arkeologiske teoridebatten*». Avhandling til graden Doctor Artium, Institutt for arkeologi, Det samfunnsvitenskapelige fakultet, Universitetet i Tromsø.
- Swain, H. 2007: «*An Introduction to Museum Archaeology*». Cambridge University Press, New York.
- Sørensen, K. H. 2004: «Tingenes samfunn. Kunnskap og materialitet som sosiologiske korrektiver». I: *Sosiologi i dag* 34 (2). s. 5-26
- Thomas, J. 1996: «*Time, culture & identity: an interpretive archaeology*». Routledge, Abingdon, Oxon.
- Tilley, C. 1994: «*A phenomenology of landscape. Places, paths and monuments*». Berg, Oxford.

Tilley, C. 1997: «Performing Culture in the Global Village». I: *Critique of Anthropology*, Vol.17, nr. 1 s. 67-89

Žižek, S. 2009: «*First as tragedy, then as farce*». Verso, London/New York.

### **Nettsider/kilder på Internet:**

Arkitektguide for Nord-Norge og Svalbard: «Borg Kirke». Universitetet i Tromsø

<[http://www.ub.uit.no/baser/arkinord/categories.php?cat\\_id=352&l=norwegian](http://www.ub.uit.no/baser/arkinord/categories.php?cat_id=352&l=norwegian)>

Lokalisert på Internet: 09.12.09

Borg Vikingleirskole

<<http://www.vikingleirskole.no/>>

Funnet på Internet: 02.11.09

Borgtun Kro

<<http://www.borgtun.no/>>

Funnet på Internet: 02.11.09

Destinasjon Lofoten: «*Vikingfestival på Lofotr Viking Museum*».

<<http://www.lofoten.info/index.php?c=78&kat=Destination+Lofoten%2C+overnatting+og+opplevelser&lang=no&id=214887>>

Funnet på Internet: 14.12.09

*Dokumentasjonsprosjektet*, bokmål- og nynorskordboka: Søkeord «Miljø».

<<http://www.dokpro.uio.no/ordboksoek.html>>

Funnet på Internet: 24.01.10

EXARC, EXchange on Archaeological Research and Communication: «*Definitions*»

<[http://www.exarc.eu/about\\_us/definitions/index.html](http://www.exarc.eu/about_us/definitions/index.html)>

Funnet på Internet: 23.01.10

Forskningsplan 2008-2011, Lofotr Viking Museum

<<http://www.lofotr.no/pdf/Forskningsplan%20versjon%2023%20mai%202008.pdf>>

Funnet på Internet: 02.11.09

Grimbe, J. 2009: «*Glaspärleförsök på Borg, Lofoten Maj och juni 2009*». Forskningsrapport fra Lofotr Viking Museum.

<<http://www.lofotr.no/pdf/Rapporter/Lofotr%2005.09%20Glasp%C3%A4rlef%C3%B6rs%C3%B6k%20p%C3%A5%20Borg.pdf>>

Funnet på Internet: 27.01.10

LiveARCH

<<http://www.livearch.eu/>>

- Funnet på Internet: 01.11.09
- Lofoten-Winter  
<<http://www.lofoten-winter.com/>>
- Funnet på Internet: 07.12.09
- Nilsen, G. 2009: «*Ekperimentell produksjon av olje fra sel- og vågehvalspekk i rekonstruert hellegrop på Lofotr Vikingmuseum 24-26. juni 2009*».  
<<http://www.lofotr.no/pdf/Rapporter/Lofotr%2003.09%20Ekperimentell%20produksjon%20av%20olje%20fra%20sel-%20og%20v%C3%A5gehvalspekk%20i%20rekonstruert%20hellegrop.pdf>>
- «Ta vikingen» Strategiplan, 2006-2016. Lofotr Viking Museum,  
<<http://www.lofotr.no/pdf/Strategiplan%202006-2016.pdf>>
- Funnet på Internet: 01.11.09
- Lofotr Viking Museum: «Historie, ideen om et museum på Borg».  
<[http://www.lofotr.no/Historikk\\_3.html](http://www.lofotr.no/Historikk_3.html)>
- Lokalisert på Internet: 01.11.09
- Lofotr Viking Museum: «Menyer og tilleggsprodukter»  
<<http://www.lofotr.no/pdf/Menyer%20og%20tilleggsprodukter.pdf>>
- Lokalisert på Internet: 10.12.09
- Lofotr Viking Museum: «Nåværende prosjekter».  
<[http://www.lofotr.no/Prosjekter\\_5.html](http://www.lofotr.no/Prosjekter_5.html)>
- Lokalisert på Internet: 30.11.09
- Lofotr Viking Museum: «Siste nytt».  
<[http://www.lofotr.no/Siste\\_nytt\\_63.html](http://www.lofotr.no/Siste_nytt_63.html)>
- Lokalisert på Internet: 30.11.09
- Lofotr Viking Museum: «Smia»  
<[http://www.lofotr.no/Smia\\_24.html](http://www.lofotr.no/Smia_24.html)>
- Lokalisert på Internet: 12.12.09
- NRK Nordland: «Besøksrekord på Lofotr».  
<<http://www.nrk.no/nyheter/distrikt/nordland/1.6228919>>
- Lokalisert på Internet: 10.12.09
- NRK Nordland: «Lofotr på besøkstoppen». 09.11.2009  
<<http://www.nrk.no/nyheter/distrikt/nordland/1.6853569>>
- Lokalisert på Internet: 10.12.09
- NRK Nordland: «Alle pengene på plass». 26.05.2009

<<http://www.nrk.no/nyheter/distrikt/nordland/1.6626245>>

Lokalisert på Internet: 06.12.09

Standford Encyclopedia of Philosophy: Søkeord «*Xenophanes*».

<<http://plato.stanford.edu/http://plato.stanford.edu/entries/xenophanes/#5>>

Lokalisert på Internett: 03.04.09.

Stiftelsen Sagaspelet Lofotr

<<http://www.sagaspelet.no/>>

Lokalisert på Internet: 01.11.09

Visit Norway: « Lofotr Vikingmuseum på Borg i Lofoten».

<<http://www.visitnorway.com/no/Artikler/Tema/Aktiviteter-og-attraksjoner/Attraksjoner/Lofotr-Vikingmuseum-pa-Borg/>>

Funnet på Internet: 24.01.10

Wehrhold, D. 2008: «*Utskjæring av et dragehode til Lofotr, gripedyr i kleber, runer i kryssfiner og gullgubbefigurer i tre*». Lofotr Viking Museum.

<<http://www.lofotr.no/pdf/Rapporter/Lofotr%2003.07.pdf>>

Funnet på Internet: 12.12.09

YouTube: «*Lofotr Viking Museum ,geirarej's Channel*».

<<http://www.youtube.com/user/geirarej>>

Funnet på Internet: 22.01.10

### **Upublisert/Arkiv/Upublisert:**

«*Internt notat, Gerd Stamsø Munch*». 17.09.95

#### ***Brev:***

Fra: Professor Olav Sverre Johansen. Til: Ordfører Frank Rist av Vestvågøy kommune.

18.05.94

«Vedr. Forespørsel om utdeponering av gjenstandsmateriale til Vikingmuseet på Borg». Fra:

Tromsø museum, til: Vikingmuseet på Borg. 20.09.94

#### ***Planer/Søknader:***

Mikkelsen, D.K. 1992: «*Plan for Vikingmuseet på Borg. Vestvågøy Museum*».

«Prosjektsøknad for Borg/Borgvær.... ....Midt i Lofoten». Februar 1990

***Brosjyrer/hefter:***

«Lofotr det berømte vikingsetet». Brosjyre produsert av reklamebyrået La Familia for Vikingmuséet på Borg.

«Områdekart, Lofotr Vikingmuseum». Design: GOD STREK, Andenes.

***I trykk:***

Narmo, L.E. 2009: «Handcraft as Time Travel» I: *Lund Archaeological Review*, 15 (2009). s. 43-60

Olsen, B. 2010: «*In defence of things: steps towards a symmetrical archaeology*».