

Cicilie Lian Rasmussen

## “Fortiden gjort levende?”

En analyse av den historiske helhetsopplevelsen  
på middelaldergården Stiklastadir

Masteroppgave i Kulturminneforvaltning

Veileder: Heidi Anett Øvergård Beistad

Mai 2020



Cicilie Lian Rasmussen

## **“Fortiden gjort levende?”**

En analyse av den historiske helhetsopplevelsen på  
middelaldergården Stiklastadir

Masteroppgave i Kulturminneforvaltning  
Veileder: Heidi Anett Øvergård Beistad  
Mai 2020

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Det humanistiske fakultet  
Institutt for historiske studier



**NTNU**

Kunnskap for ei betre verd



# Sammendrag

Målet med oppgaven "Fortiden gjort levende? En analyse av den historiske helhetsopplevelsen på middelaldergården Stiklastadir" har vært å analysere læringsutbyttet av levende historiefremføring. Dette har jeg gjort gjennom å studere SNKs konsept *den historiske helhetsopplevelsen*, med fokus på fremføringstilbudene *Gilde i langhuset* og *Gjestebud i gjesteloftet*. For å få inn et eksternt perspektiv valgte jeg å ta inn en sammenligning mellom tilbudene på Stiklastadir og tidsreisefremføringen på Jamtli museum i Östersund. Med utgangspunkt i dette har problemstillingen min gjennom oppgaven vært "*Hva er læringsutbyttet av at fremføringstilbudene på Stiklastadir forsøker å gi de besøkende en historisk helhetsopplevelse?*".

Den historiske helhetsopplevelsen har som mål å gi museets besøkende en opplevelse som skaper læring gjennom å kombinere levende historiefremføring og ulike sanseforsterkere som eksempelvis mat og drikke innenfor rammen av en rekonstruert middelaldergård. Min analyse har vist at SNKs bruk av levende historiefremføring gjør historien mer relaterbar, mer lystbetont og engasjerende. Publikum blir involvert i fremføringen og får slik større innsikt og forståelse for det som fremføres. Mine funn støtter slik forskningen til Anthony Jackson og Catherine Hughes.

Når det gjelder den historiske helhetsopplevelsens fokus på å stimulere alle sanser har dette både fordeler og potensielle ulemper for læringsutbyttet. Smak, lukt og ulike visuelle inntrykk bidrar samlet til å forsterke opplevelsen av å reise i tid. Samtidig er det vanskelig å si med sikkerhet hvor mye historisk kunnskap publikum klarer å tilegne seg gjennom smaksopplevelsen. Videre kan alkohol være med på å lukke for læring gjennom å svekke fokuset på fremføringen.

Gjestebudet og gildet har både mange likheter og ulikheter. De forskjellene som har størst betydning for læringsutbyttet er størrelsen på tilbudet, altså antall gjester, og manusets historiefaglige innhold. Gjestebudet kommer gjennom sin sterke forankring i historiske hendelser og sine mindre grupper, bedre ut i en læringsutbyttessammenheng. Ulikhetene i de to manusene indikerer at SNK har fått et større museumsfaglig fokus fra etableringen av Stiklastadir frem til i dag.

Den historiske helhetsopplevelsen har mange likhetstrekk med Jamtlis tidsreisemetodikk. Min sammenligning av de to museumspedagogiske modellene viser at den historiske helhetsopplevelsen er en videreutvikling av Jamtlis tidsreisemetodikk, tilpasset rammeverket på Stiklastadir og en voksen målgruppe. Kjerneforskjellen mellom de to har jeg valgt å beskrive som læring gjennom lek vs. læring gjennom opplevelse.

# Abstract

The goal of the master's thesis "The past come to life? An analysis of the complete historical experience at the medieval farm Stiklastadir" has been to analyze the learning outcomes of living history. I have done this through studying SNK's concept *the complete historical experience*, while focusing on two of their museum experiences: *Gilde i langhuset* and *Gjestebud i gjesteloftet*. To get an external perspective to my analysis I have included a comparison between Stiklastadir and the time travel methodology developed at Jamtli museum in Östersund. My thesis has been "What is the learning outcome from Stiklastadir's attempt to give visitors a complete historical experience?".

The complete historical experience aims to give museum visitors an experience that promotes learning through combining living history with various sensuous enhancers like food and beverages within the framework of a reconstructed medieval farm. My analysis has shown that SNK's use of living history makes history more relatable, more pleasurable and engaging. The audience's active involvement in the museum experience provides both insight and understanding, as well as a personal approach to history. My findings therefore supports the research of Anthony Jackson and Catherine Hughes.

The complete historical experience's focus on stimulating all senses has both advantages and disadvantages when it comes to the learning outcome. The combination of taste, smell and various visual impressions will enhance the experience of traveling back in time. At the same time, it is difficult to say with certainty how much historical knowledge the visitors actually acquire through the tasting experience. Furthermore, the use of alcohol can limit the learning outcome.

*Gilde i langhuset* and *Gjestebud i gjesteloftet* has both similarities and differences. The most important differences when it comes to the learning outcome are the size of the museum experiences, ie the number of guests, and the script's historical content. Through its strong focus on historical events and its limited size, the *Gjestebud* scores better than the *gilde* when it comes to actual learning. The differences in the two scripts indicates that the museum SNK has strengthened its professional profile from the establishment of Stiklastadir until today.

The complete historical experience has a lot in common with Jamtli's time travel methodology. My comparison of these two concepts shows that the complete historical experience is a development of Jamtli's time travel methodology, adapted to the framework of Stiklastadir and an adult audience. I have chosen to describe the core difference between the two as *learning through playing* vs. *learning through experience*.

# Forord

Jeg vil gjerne takke de ansatte ved Stiklestad Nasjonale Kultursenter for å ha stilt både til intervju og uformelle samtaler. Takk for all inspirasjon og inkludering under praksisoppholdet hos dere høsten 2018.

Takk til mine venner og min familie. Takk for all oppmuntring og forståelse ved avlysninger grunnet behov for å jobbe med masteroppgaven.

Tusen takk til min kjære samboer Adrian. Takk for at du har tatt deg av hus og barn mens jeg har vært innestengt på kontoret. Du er enestående. Tusen takk til min fantastiske Edwin. Takk for det overstrømmende smilet som møter meg hver gang jeg åpner kontordøra. Å ha en meget hektisk 1-åring på tampen av innlevering har vært mildt sagt spennende, men så er heller ingen dag kjedelig med deg. Tusen takk til dere begge for alt dere er.

Og til sist, tusen, tusen takk til min veileder Heidi Anett Øvergård Beistad. Takk for all hjelp, oppmuntring og godhet. Takk for å ha stilt opp i tide og utide for å svare på mine spørsmål. Du er virkelig god.

Ekne, 28. mai 2020

Cicilie Lian Rasmussen





# Innhold

1	“Fortiden gjort levende?” En analyse av den historiske helhetsopplevelsen på middelaldergården Stiklastadir .....	11
1.1	Introduksjon .....	11
1.2	Det museumspedagogiske bakteppet: levende historieformidling og teater som virkemiddel .....	11
1.3	Eksempelet Stiklastadir - museumsvirksomheten på Stiklestad .....	14
1.4	Problemstilling og avgrensning .....	16
1.5	Strukturen i oppgaven .....	17
1.6	Metode .....	17
2	Gilde og Gjestebud – levende historie på middelaldergården Stiklastadir .....	20
2.1	Introduksjon .....	20
2.2	En fysisk ramme for kjernehistorien - hvorfor etablere middelaldergården Stiklastadir? .....	20
2.3	En levende middelaldergård? Formidlingsvirksomheten på Stiklastadir .....	22
2.4	En historisk helhetsopplevelse? En analyse av <i>Gilde i langhuset</i> og <i>Gjestebud i gjesteloftet</i> .....	23
2.4.1	Vikingkongens verden gjort levende? <i>Gilde i langhuset</i> .....	24
2.4.2	Helgenkongens verden gjort levende? <i>Gjestebud i gjesteloftet</i> .....	28
2.4.3	Sammenligning av de to .....	32
2.5	Sammenfatning .....	34
3	Levende historie på museum — en sammenligning mellom formidlingen på Stiklastadir og Jamtlis tidsreisepedagogikk .....	36
3.1	Introduksjon .....	36
3.2	Tidsreisetenkningen .....	36
3.3	Tidsreisen og Stiklestad .....	38
3.3.1	Tidsreisetenkningen og folkemuseet på Stiklestad .....	39
3.3.2	Tidsreisetenkningen og middelaldergården Stiklastadir .....	40
3.3.2.1	Lek eller opplevelse som vei til læring? .....	41
3.3.2.2	Det autentiske bygget som læringsforsterker? .....	43
3.3.2.3	Avstand i tid: pedagogisk sperre eller mulighetsrom? .....	44
3.3.2.4	Mat som læringsforsterker? .....	46
3.4	Sammenfattende analyse .....	47
4	Konklusjon .....	49
5	Kilder .....	53
5.1	Publiserte kilder .....	53
5.2	Upubliserte kilder .....	54
	Vedlegg .....	56



# 1 “Fortiden gjort levende?”

## En analyse av den historiske helhetsopplevelsen på middelaldergården Stiklastadir

### 1.1 Introduksjon

“Godtfolk, velkommen te Stiklastadir! Flotteste gården i heile Verdølafylket, det e æ som har bygd den opp, stor og flott - det e et staselig bygg som ruve i landskapet!”. Slik åpner Kolbjørn Gunnarsson i det han ønsker velkommen til *Gilde i langhuset* på middelaldergården Stiklastadir. Dette er et formidlingsopplegg som tilbys av Stiklestad Nasjonale Kultursenter (heretter kalt SNK). Her får deltakerne delta på en helaften med både mat, drikke og levende historieformidling. Dette er en måte SNK jobber på for å oppnå det de kaller *den historiske helhetsopplevelsen*.

Levende historieformidling har vært en sentral del av SNKs virksomhet siden starten. Gjennom to av de største og viktigste formidlingstilbudene på Stiklastadir skal jeg i denne oppgaven ta for meg formidlingen på middelaldergården og SNKs mål om å oppnå den historiske helhetsopplevelsen. Problemstillingen min er “*Hva er læringsutbyttet av at formidlingstilbudene på Stiklastadir forsøker å gi de besøkende en historisk helhetsopplevelse?*”. Med læringsutbytte forstår jeg her hovedsakelig tilegning av historisk kunnskap. Sentrale undertema vil være relaterbarhet og underholdning kontra læring.

### 1.2 Det museumspedagogiske bakteppet: levende historieformidling og teater som virkemiddel

Levende historieformidling har vært en viktig del av SNKs museumsvirksomhet siden starten. Det gjenspeiles i reisen museet har tatt fra opprettelsen av spelet i 1954, og videre gjennom SNKs arbeid med storsatsningen Stiklastadir.

I Framtidas museum (St.meld. nr. 49 (2009), 155) er hovedmålet for museal formidling at “Museene skal nå publikum med kunnskap og opplevelse og være tilgjengelig for alle. Det innebærer målrettet tilrettelegging for ulike grupper og aktuell formidling som fremmer kritisk

refleksjon og skapende innsikt”. I denne stortingsmeldingen er nøkkelbegrepene for museal formidling *kunnskap og opplevelse*.

En måte å kombinere kunnskap og opplevelse på er levende formidling. Levende historie blir av John Roald Pettersen (2003:52) beskrevet som dramabasert formidling der museumsformidleren inntar en rolle for å gi publikum et mer personlig innblikk i historien. Levende formidling kan tilrettelegges til ulike målgrupper og baseres på ulike tema og/eller tidsaldere. “God formidling skal kunne endre våre holdninger, fordommer og perspektiver. God formidling skaper innsikt og forståelse og gir kunnskap og opplevelse. God formidling retter seg direkte mot definerte målgrupper”, heter det videre i Framtidas museum (St.meld. nr. 49 (2009), 155). Levende historieformidling skal gi publikum en mulighet til å involveres i selve forestillingen, og den enkelte skal oppleve at man deltar i større grad enn som publikum på teater. Man skal få større innsikt og forståelse ved at man *deltar* på noe i stedet for å *overvære* noe. Levende historieformidling skal gi læring gjennom opplevelse. Man skal kunne føle at man tar del i selve formidlingen og at man opplever de ulike tidsperiodene, ikke bare fortellingene om dem. Dette blir ofte beskrevet som “læring gjennom lek” (Pettersen 2003:52).

I sin mastergradsoppgave *Museumsteater — fiksjon som kunnskapsformidling* fra 2011 (Hosøy 2011:11), skriver Margareth Hosøy at museumsteater er et bredt felt som inkluderer mange ulike former for teateraktivitet i regi av museet. “Dette kan foregå på ulike måter, for eksempel en teaterforestilling, der skuespillere fremfører et teaterstykke, eller bruk av drama der publikum er aktive gjennom forskjellige teaterøvelser under ledelse av en formidler. Det kan også være eventyrfortellinger, eller rollespill der alle deltagere får utdelt roller, kostymer og oppgaver i et spill”, hevder hun.

Museumsteater er i dag en svært ubredt formidlingssjanger i museer verden over. I 1990 ble The International Museum Theatre Alliance (IMTAL) stiftet med det formål å fremme teater og levende formidling som verktøy i kulturinstitusjoner (<http://www.imtal-europe.com>). En av IMTALs grunnleggere er Catherine Hughes. Hun har over 20 års erfaring innen museumsteater. I 1998 ga hun ut boken *Museum Theatre: Communicating with Visitors through Drama* og i 2008 var hun ferdig med sin doktorgradsavhandling *Performance for Learning: How emotions play a part*. I følge Hosøy (2011:20), mener Hughes at styrken til museumsteater er at man har mulighet til å nå alle aldersgrupper. Hun hevder at museumsteater kan være med på å bringe fortiden levende og skape refleksjon hos publikum. Både museum og teater er viktige historiefortellere, mener Hughes (Hughes, referert i Hosøy 2011:20). I følge Hughes skiller museumsteater seg fra tradisjonelt teater ved at det ikke har “den fjerde vegg”. “Den fjerde

vegg” gjør at skuespillerne ser ut over publikum i stedet for å se *på* og samhandle med publikum. I museumsteater blir publikum i større grad involvert, spesielt siden det som regel ikke finnes noen avgrenset scene. Hun mener derfor det er viktig å markere opptredenen med kostymer, lyd, lys og annet som gjør publikum oppmerksom på at teaterstykket starter (Hughes 2008:69).

En som har jobbet spesielt mye med temaet levende historie og koblingen til teater er professor i drama og teater, Anthony Jackson. Jackson har gjennomført flere forskningsprosjekt om museumsteater og definerer det som en museal læringsform som skal bidra til å øke kunnskapen og forståelsen hos publikum. Han hevder at museumsteater har sine røtter i blant annet *living history* (Jackson 2002). “Living history har etter hvert blitt en utbredt formidlingsform spesielt i USA og England. Her kler formidlere, profesjonelle og amatører, seg ut i historiske kostymer og opptrer på en historisk arena. Målet er gjennom spill og kostymer å levendegjøre fortidsmennesker og på den måte gi historisk innsikt”, skriver Hosøy om fenomenet (2011:11). Jackson skiller derimot mellom museumsteater og living history ved at museumsteater har en mer tydelig regi og mindre interaktivitet enn living history. Overgangen mellom disse er likevel glidende, påpeker han (Jackson 2002:9). Dette skillet, og hvordan man plasserer ulike formidlingstilbud i forhold til de to begrepene, vil jeg heretter kalle *Jacksons skala*.

Jackson har også gjennomført forskning som ser spesielt på læringsutbyttet ved bruk av museumsteater. I *Seeing it for real: An investigation into the effectiveness of theatre and theatre techniques in museums* (2002) har Jackson, sammen med flere gjort en kartleggingsundersøkelse av bruken av drama og teater i engelske museer. Her undersøkte de ulike skoleklassers museumsbesøk og virkningen av teater som metode i formidlingen kontra den tradisjonelle museumsomvisningen. Resultatet av undersøkelsen viser at elever fra begge gruppene fortsatt satt inne med mye kunnskap enda to måneder etter besøket, noe som Jackson mener demonstrerer kraften av museumsformidling generelt. Elevgruppen som hadde deltatt på formidlingen ilagt teatertechnikker husket derimot informasjonen bedre, samtidig som de satt igjen med både gode opplevelser og høyere faglig kunnskap enn elevgruppen som hadde deltatt på den tradisjonelle omvisningen.

Et spennende eksempel på hvordan museene har jobbet med levende historie de siste årene er tidsreisemetoden. Tidsreisen er en metode som er utviklet ved Jamtli museum i Östersund og er en metode det er gjort svært gode erfaringer med. Tidsreisen er en dramalek der barn og voksne sammen leker inn historiske kunnskaper og opplevelser med aktiv bruk av

alle sanser. Sentrale stikkord for denne metoden er lek, fantasi og innlevelse, og målet er å gi barna en helhetsopplevelse av den spesifikke historiske perioden (Pettersen 2003:52).

Til tross for levende histories lange tradisjoner som museumspedagogisk verktøy har blant andre Monica Cassel påpekt at feltet ofte blir kritisert for å fokusere for sterkt på teateraspektet og at historien ofte reduseres til et fortellingsmessig krydder. “Infotainment” er blant annet et ord som iblant blir brukt nedlatende om enkelte former for levende historieformidling. Ordet er en sammenkobling av ordene “information” og “entertainment” og peker på en kombinasjon av kunnskapsoverføring og underholdning, hvor hovedfokus gjerne er på underholdningssiden. Holdningen bak denne skepsisen ser ut til å være at et museum som kunnskapsinstitusjon ikke skal drive med underholdning: fokus skal være på kunnskapsformidling og et for sterkt underholdningsfokus begrenser den besøkers læringsutbytte.

En motsats til denne kritikken er de som understreker at det ikke er et automatisk motsetningsforhold mellom underholdning og læring. Monica Cassel mener eksempelvis at museumsbesøket, både for den lystbetonte læringens og opplevelsens skyld, bør være både informativt og morsomt. Det betyr ikke at formidlingen skal gå over stakk og stein for å skape latterutbrudd fra publikum, men man må kunne oppfatte selve formidlingen som underholdende (Cassel 2001:76). En studie som støtter opp om viktigheten av dette er *Champions of Change* som ble publisert i USA i 1999. “Den viser blant annet på hur viktigt det är att arbeta integrerat med kultur, att vi låter kulturarbetet bli en del av lärandeprocessen, och att vi lämnar den konstlade motsättningen mellan kunskap och upplevelse bakom oss”, sier Britt-Marie Borgström (2003:12).

### 1.3 Eksempelet Stiklastadir - museumsvirksomheten på Stiklestad

Den 29. juli 1030 falt Olav Haraldsson under slaget på Stiklestad. På sikt skulle stedet bli et av Norges sterkeste symbolsteder. I dag drives historieformidlingen på stedet av SNK.

Stiklestad Nasjonale Kultursenter AS (SNK) ble i 1995 opprettet ved stortingsvedtak med hovedformål å formidle politiske, kulturelle og åndelige dimensjoner ved olavsarven (<https://stiklestad.no/om-oss/>). Museumsvirksomheten på stedet startet derimot allerede i 1951, mens Spelet om Heilag Olav fulgte etter i 1954. I 2004 ble det konsoliderte museet SNK opprettet, og i tillegg til virksomheten på Stiklestad hører også Egge museum, Stjørdal museum Værnes, Nils Aas Kunstverksted og Levanger fotomuseum inn under deres museumsområde. Disse fem avdelingene under det konsoliderte SNK formidler ulike sider av fylkets kunst- og

kulturhistorie, som består av alt fra bergkunst til samtidskunst. Det konsoliderte SNK har rundt 50 ansatte totalt, og har et årlig besøkstall på i overkant av 160 000 mennesker fordelt på de fem avdelingene, med hovedvekt på avdeling Stiklestad (Beistad mfl. 2019:1).

SNK har lange tradisjoner for levende historieformidling. Fokuset på teater som virkemiddel tar utgangspunkt i speltradisjonen og folkemuseet som finnes på museumsområdet. Spelet om Heilag Olav er den største attraksjonen under festivalen Olsokdagene som tar plass på Stiklestad hver sommer, og har vært et trekkplaster i over 60 år. Folkemuseet, som består av 30 antikvariske bygninger, blir mye brukt til levende historieformidling, både med skoleklasser og større arrangementer. Under “Stiklestadsommer” og “Jul igjen” våkner husene til live med mennesker, aktiviteter, sang og musikk. SNKs grunntanke med levende historie er at det skal gi deltakerne en opplevelse av å personlig utforske ulike tidsperioder og at de føler at de selv møter personer fra disse tidene, ikke bare fortellingene om dem. Dette mener SNK at gjør historien mer relaterbar, noe de anser som en forutsetning for læring og opplevd relevans. SNK hevder videre at levende historie åpner opp for et verdifullt mangfold: det skaper rom for å fortelle om de ulike aspekter fra dette menneskets liv, enten livet er fiktivt eller ekte, fra de mest hverdagslige tingene til større historiske hendelser (Beistad mfl. 2019:6).

Med bakgrunn i ansvaret for formidling og forvaltning av olavsarven ble middelaldergården Stiklastadir påbegynt i 2009. Ideen bak prosjektet var å skape en formidlingsarena som kan representere tiden både før og etter slaget - en middelaldergård som hadde bygg fra hedensk tid, men som hovedsakelig hørte hjemme i kristen middelalder. Selve byggingen startet i 2007. I dag består gården av et langhus som skal representere vikingtid og et gjesteloft som skal representere middelalderen, samt flere småbygg. I planskissene til SNK er det planlagt å sette opp flere bygg, samt å videreutvikle gårdsmiljøet, eksempelvis med dyrehold og dyrking av ulike vekster.

Stiklastadir har blitt en veldig viktig arena for det som SNK kaller *den historiske helhetsopplevelsen*. Gjennom den historiske helhetsopplevelsen er målet at publikum skal oppleve historien gjennom alle sanser og gjennom en rekke ulike opplevelser. Hus, interiør, mat, drikke, dufter, lyder, fortellinger, klær og musikk skal samlet skape et sanselig historisk rammeverk og er elementer som skal hjelpe de besøkende til å føle at de personlig besøker den respektive tidsperioden. Deltagelse er et viktig premiss. Formidlingen skal inkludere og involvere publikum, og målet er at man skal føle at man virkelig er på besøk hos vertene. De to fremste eksemplene på den historiske helhetsopplevelsen er *Gilde i langhuset* og *Gjestebud i*

*gjesteloftet*. Begge disse er helaftenstilbud som inkluderer historisk mat og drikke i tillegg til tilrettelagt formidling.

#### 1.4 Problemstilling og avgrensning

Målet med denne oppgaven er å analysere læringsutbyttet av levende historieformidling. Dette vil jeg gjøre gjennom å studere SNKs konsept *den historiske helhetsopplevelsen*, med fokus på formidlingstilbudene *Gilde i langhuset* og *Gjestebud i gjesteloftet*. Det er også et mål å se på utviklingen av museumsformidlingen på Stiklestad over en tiårsperiode for å se om det har skjedd en museumsfaglig styrking mellom utviklingen av Gilde og Gjestebud. For å få inn et eksternt perspektiv har jeg også valgt å sammenligne tilbudene på Stiklastadir med tidsreiseformidlingen på Jamtli museum i Östersund. Med utgangspunkt i dette er problemstillingen min ”Hva er læringsutbyttet av at formidlingstilbudene på Stiklastadir forsøker å gi de besøkende en historisk helhetsopplevelse?”. Når det kommer til læringsutbytte så menes det hva publikum sitter igjen med etter endt formidlingsopplegg.

For å kunne svare på dette vil flere underspørsmål være sentrale. Gjør grepet med levende historie formidlingen mer relaterbar? Forsterker bruken av mat, musikk, klær og hus læringsutbyttet? Er det et motsetningsforhold mellom underholdning og læring i disse tilbudene? Sentrale undertema vil være relaterbarhet og underholdning kontra læring. Med relaterbarhet menes det om grepene fra den historiske helhetsopplevelsen gjør det lettere for publikum å leve seg inn og forstå det som formidles. Med underholdning kontra læring er sentrale spørsmål om det er et motsetningsforhold mellom de to og om underholdningen overskygger målet om å tilegne seg kunnskap eller om underholdningen bidrar til læring. I oppgaven har jeg videre valgt å skille mellom begrepene underholdning og opplevelse. Med opplevelse mener jeg et tilbud med et tydelig formidlings- og læringsmål, mens jeg med underholdning viser til tilbud hvor fokuset primært er nettopp å underholde deltakeren.

Grunnen til at jeg har valgt å fokusere på de to formidlingstilbudene Gilde og Gjestebud er:

- a) De er de to største formidlingstilbudene på Stiklastadir
- b) De er begge eksempler på forsøk på å tilby det SNK kaller historiske helhetsopplevelser, hvor man opplever historien gjennom alle sanser og gjennom en rekke ulike opplevelser
- c) De utgjør henholdsvis et gammelt og et nytt tilbud, noe som åpner opp for å se på utviklingen over tid



- d) De er et spennende utgangspunkt for sammenligning, for selv om begge foregår på Stiklastadir og begge er eksempler på historiske helhetsopplevelser, så skiller de seg fra hverandre i den forstand at de tar plass i ulike formidlingsbygg og er av ulik størrelse

Jeg har valgt å sammenligne med Jamtli av to hovedgrunner. Den første er museets posisjon som en ledestjerne innen feltet levende historie. Den andre grunnen baserer seg på mine personlige erfaringer fra begge museene. Denne erfaringen stammer fra mitt praksisopphold på Stiklestad høsten 2018 og gjennom et masterkurs i regi av Kulturminneforvaltningsstudiet ved NTNU som fant sted ved Jamtli våren 2018.

## 1.5 Strukturen i oppgaven

Oppgaven er delt inn i fire kapitler. Kapittel 1 tar for seg oppgavens tematiske rammeverk, med spesielt fokus på temaet levende historiefremføring. Kapittel 2 handler om levende historie på Stiklastadir, med fokus på Gilde og Gjestebud. Kapitlet behandler bakgrunnen for etableringen av Stiklastadir, ambisjonen om en levende middelaldergård, samt en komparativ analyse av gildet og gjestebudet med fokus på spørsmålet om læringsutbytte. Kapittel 3 handler om levende historie på museum, med sammenligningen av den historiske helhetsopplevelsen på Stiklestad og tidsreisetenkningen på Jamtli som hovedfokus. Sentrale elementer i dette kapitlet er essensen i tidsreisetenkningen, tidsreisetenkningens tidlige innflytelse på Stiklestad, en sammenligning av nøkkelelementene i tidsreisetenkningen og den historiske helhetsopplevelsen ut fra et læringsperspektiv og spørsmålet om hva slags type forhold det er mellom de to fremføringskonseptene. Kapittel 4 er oppgavens konklusjon. Her vil jeg sammenfatte funnene fra kapittel 2 og 3 og i forlengelsen av det forsøke å plassere mine funn inn i den overordnede diskusjonen om læringsutbyttet ved levende historiefremføring.

## 1.6 Metode

I arbeidet med denne oppgaven har jeg arbeidet med to typer metodikk som knyttes til kvalitative studier: observasjon og intervju.

Intervju er den oftest brukte metoden i kvalitative studier, og denne velges når man vil finne ut av ting man ikke vet fra før, eller trenger tilgang til menneskers historier og erfaringer. I individuelle intervju, slik som jeg har benyttet meg av, ønsker man at informantene skal snakke mest mulig om temaet for intervjuet og at man går i dybden. Jeg valgte å foreta et semi-

strukturert intervju der intervjuguiden til en viss grad var forhåndsbestemt, noe som ga meg rom for å følge opp med flere spørsmål etterhvert, basert på hva slags deltema man kom inn på (NTNU Undervisning:2018). Målet med semi-strukturerte intervjuer er “i hovedsak å skape en situasjon for en relativt fri samtale rundt noen spesifikke temaer som forskeren har bestemt på forhånd”, skriver professor Aksel Tjora (2010:58). Videre påpeker han at man i intervjusituasjonen bør tillate digresjoner fra informantens side slik at de kan komme med informasjon som intervjueren ikke nødvendigvis hadde tenkt ut på forhånd, men som kan vise seg nyttig for forskningen. “Som hovedregel kan man si at man bruker semistrukturerte intervjuer der man vil studere noe som er subjektivt, sånn som meninger, holdninger og erfaringer”, sier Tjora.

Med tanke på denne oppgaven foretok jeg flere intervjuer av nøkkelpersoner ved SNK høsten 2018. Intervjuet besto av spørsmål angående prosjektet Stiklastadir, med vekt på idé, oppstart og ønsket sluttresultat (vedlegg 1: intervjumal). Personene jeg intervjuet hadde alle tatt del i prosjektet i løpet av perioden det hadde pågått - noen var med fra start, mens andre hadde kommet til underveis. De var strategisk utvalgt for å finne informanter med de mest relevante erfaringene. Slik kunne de bidra med ulike nyanser, bredde og mangfold. Målet med intervjuet var å forstå prosessen som lå bak prosjektet Stiklastadir. Informantene reflekterte rundt hva de selv tenkte og vektla underveis i prosjektet, i tillegg til hva drømmescenariot deres ville vært for den ferdigstilte middelaldergården. Arbeidsstillingene og deres rolle i arbeidet med middelaldergården preget hva de snakket om og hva de vektla i refleksjonene sine. Slik gjorde intervjuene samlet at jeg fikk sett prosjektet gjennom øynene til ansatte både i ledergruppen, fag og formidling, og staben. Intervjuene ble gjennomført før temaet for masteroppgaven min var endelig fastlagt. Informasjonen jeg innhentet her har derfor i hovedsak vært et viktig bakteppe for oppgaven, ikke empiri som jeg aktivt har brukt eller analysert.

En viktig del av empirien i denne oppgaven er basert på observasjon. I kvalitative studier kan man bruke deltakende observasjon eller ikke-deltakende observasjon. Deltakende observasjon innebærer at forskeren deltar i de sosiale prosessene som studeres (Deltakende observasjon 2018). Ikke-deltakende observasjon er når forskeren ikke samhandler med dem som studeres. Man observerer på bakgrunn av den kunnskapen man kan hente ut av situasjonen (Ulriksen 2019). I mitt arbeid med masteroppgaven har jeg benyttet meg av ikke-deltakende observasjon gjennom å observere de to formidlingstilbudene på Stiklastadir. Jeg plasserte meg i utkanten av rommet for å få et overblikk over både formidlerne og deltakerne. Dermed fikk jeg oppleve stemningen i rommet, hvordan deltakerne responderte på formidlingen og hva

formidlerne gjorde underveis. Grunnen for at jeg valgte å bruke ikke-deltakende observasjon var for å ikke forstyrre dynamikken blant deltakerne.

For å bygge et enda bredere empirisk grunnlag for oppgaven utarbeidet jeg et spørreskjema som deltakerne kunne gi tilbakemelding på. Spørreskjemaet omhandlet formidlingstilbudet den enkelte hadde deltatt på og om hvordan de opplevde kvelden. Det viste seg dessverre å være vanskelig å innhente empiri på denne måten: kun en person svarte på skjemaet. Muligheten for å utvide perioden med empiriinnsamling forsvant grunnet samfunnets nedstengning som følge av den verdensomfattende spredningen av Koronaviruset.

Som er resultat av disse utfordringene knyttet til empiriinnsamling, ble jeg nødt til å basere analysen i større grad på egne observasjoner enn jeg opprinnelig hadde tenkt. Dette gir utfordringer i form av at hele informasjonsinnsamlingen er basert på kun én persons observasjoner, nemlig mine egne. Med min bakgrunn fra arkeologi og kulturminneforvaltning vil mine observasjoner muligens være ulik fra den jevne deltaker. Videre kjenner jeg SNK, formidlingstilbudene og deres bakgrunn, noe som gjør at jeg ikke møter dem med et åpent sinn på samme måte som en deltaker som opplever tilbudene for første gang. Analysen vil selvsagt bli preget av dette. Den vil også bære preg av at jeg har vært en observatør og ikke en deltaker - jeg har derfor gått glipp av opplevelsen av å hygge meg med mine venner og bekjente rundt matbordet og følelsen av å oppleve noe sammen. Dette håper og tror jeg at ikke har så mye å si for sluttresultatet, men det er greit å ha i bakhodet at jeg ikke kunne sette meg i deltakernes sko og "kjenne opplevelsen på kroppen" på samme måte som de gjorde.

## 2 Gilde og Gjestebud – levende historie på middelaldergården Stiklastadir

### 2.1 Introduksjon

I dette kapittelet vil jeg fokusere på Stiklastadir og de to formidlingstilbudene *Gilde i langhuset* og *Gjestebud i gjesteloftet*. Jeg vil ta for meg hva som var museet SNK sitt formål med å etablere middelaldergården og hvorvidt de to formidlingstilbudene bidrar til å oppnå dette målet. Jeg vil også analysere *Gilde i langhuset* og *Gjestebud i gjesteloftet* for å se på læringsutbyttet av konseptet den historiske helhetsopplevelsen. Sentrale spørsmål er derfor: gjør grepet med levende historie formidlingen mer relaterbar? Forsterker bruken av mat, musikk, klær og hus læringsutbyttet? Er det et motsetningsforhold mellom underholdning og læring i disse tilbudene?

### 2.2 En fysisk ramme for kjernehistorien - hvorfor etablere middelaldergården Stiklastadir?

Stiklastadir er SNKs største satsning de siste ti årene. Formålet med etableringen av middelaldergården var å gi SNK en ny arena for formidling av middelalderhistorie og Stiklestad kjernehistorie - olavshistorien (Fagrappport forprosjekt Stiklastadir 2004).

Et viktig mål for SNK var at opprettelsen av middelaldergården skulle gi de mulighet til å fortelle historiene om tida før og etter slaget på en tidsriktig og engasjerende måte. Dette var viktig for å kunne skape forståelse for de samfunnsendringer som slaget på Stiklestad i 1030 medførte for politikk, religion, kultur og mentalitet i Norge. Videre poengterer de at “ved å kunne fortelle om tida både før og etter slaget så trer selve vendepunktet 1030 tydeligere fram og gir grunnlag for å forstå bakgrunnen for vår egen identitet og historie” (Lundeby & Følstad 2010).

Gjennom utviklingsprogrammet “Stiklestad 230 - 2030” og “forprosjekt Stiklastadir” ble det derfor bestemt å arbeide for oppbygging av et middelaldermiljø på Stiklestad (Lundeby 2006b). Et viktig premiss var at selve byggeprosessen også skulle brukes som en formidlingssatsning. Det ble videre bestemt at man før og under byggeprosessen av langhuset skulle fokusere på formidling av tiden før slaget, mens man skulle videreutvikle

formidlingskonseptet i retning middelalder etter at bygget var reist (Fagrapport forprosjekt Stiklastadir 2004). Gjesteloftet var en sentral del av videreutviklingen av Stiklastadir etter at langhuset sto ferdig i 2009, og skal gi en ramme for fortellingene som tar sted etter slaget. Det viser noen av de arkitektoniske endringene som skjer i løpet av vikingtid og middelalder, samtidig som man ser at husenes bruksområder endres over tid (Guidekompendium u.å.).

Bakgrunnen for etablering baserte seg på tidligere museumsbestyrer Steinar Bergs idé fra 80-tallet om en formidlingsarena med utgangspunkt i rekonstruksjoner fra middelalder (Eggen u.å.). Berg hadde lagd en akvarell som lå til grunn for hvordan en middelaldergård på museumsområdet kunne se ut. Forprosjektet ble startet opp i 2002 (Følstad 2004) og det ble opprettet en prosjektgruppe som besto av ansatte ved SNK med ulik kompetanse. Både ansatte fra formidling, staben og ledergruppa ble inkludert, noe som ga prosjektet innspill fra ulike deler av bedriften.

Fra oppstart av forprosjekt til byggestart tok det seks år. Blant prosjektene som måtte gjøres før byggestart var kartlegging av materialbehov for husene, å tilegne seg kunnskap som skulle ligge til grunn for selve byggingen, utvikling av formidlingstilbud, utregning av økonomiske kostnader og laging av skisse til prosjektplan (Følstad 2004). Næringslivet sponset store deler av kostnadene, mens SNK selv tok en større del av finansieringen enn først budsjettert (Lundeby 2010).

Byggingen av middelaldergården har blitt gjort hovedsakelig av SNKs egne ansatte. Kai Johansen, Per Steinar Brevik og Eskild Følstad har, sammen med flere andre av museets stab, stått for det meste av materialutformingen med tidsriktige verktøy, som pjaler og økser. SNK har valgt å gjøre det slik for at det ikke skal vises spor etter moderne verktøy i den synlige delen av byggene. Grunnen til det er at byggene skal fremstå mest mulig autentiske. Det skal *oppleves* autentisk for publikum for å slik gi en opplevelse av å reise tilbake i tid. Byggingens fremgangsmåte kan gå under betegnelsen eksperimentell arkeologi som betegner alle forsøk på å rekonstruere en teknikk eller gjenstand fra fortida så nøye som mulig ut fra alle tilgjengelige kilder (Lofotr Vikingmuseum u.å.).

For at byggene skal fungere best mulig som helårlige formidlingsbygg har det blitt tatt noen mer moderne grep i det skjulte. Langhuset har blant annet en moderne kjeller med toalett, kjøkken og garderober, i tillegg til at det er varme i gulvet. I tillegg er gulvet i hovedetasjen støpt og det blir brukt gassbrenner i ildstedet. Med dette ser vi ta SNK på Stiklastadir forsøker å forene to ulike ting: et moderne bygg som inneholder alle nødvendige fasiliteter for

matsservering og bevertning, og et bygg som fremstår historisk autentisk. Ved å legge de moderne delene av bygget skjult for de besøkende oppnår SNK et bygg som oppleves autentisk til tross for at det er et nybygg som også inneholder moderne fasiliteter.

SNKs plan videre er å utarbeide et større uteområde, i tillegg til at flere hus er planlagt bygd. Dette inkluderer et fjøs der delene er under konstruksjon for øyeblikket. Målet er å oppnå en fullverdig gård med blant annet en linåker, et stabbur og andre tidsriktige konstruksjoner - det SNK kaller en levende middelaldergård.

### 2.3 En levende middelaldergård? Formidlingsvirksomheten på Stiklastadir

*Mann og kvinne - velkommen til gilde*

*Drykken han flaumar og maten er god*

*Eg håper de skåler og møter blikket*

*Med venlege ord kring eit lettliga bord*

*- Inga, Gilde i langhuset*

Lesing av dokumentene som omhandler etablering av middelaldergården viser at levende historieformidling har vært et grunnpremiss helt fra starten (Følstad 2004).

“Det er vesentlig å starte utvikling av formidlingsinnhold i god tid før langhuset står ferdig, slik at man utnytter selve byggeperiodens formidlingspotensial og at man bruker denne perioden til å skape og prøve ut historiene til de figurene som skal befolke Stiklastadir når det står ferdig”, heter det i fagrapporten om formidling på Stiklastadir (Lundeby 2006a). Med *figurene som skal befolke Stiklastadir* vises det til innholdet i Stiklastadirs grunnhistorie som ble utarbeidet av Arnulf Haga, en regissør og teatermann fra Verdal (Program for utarbeiding av formidlingsopplegg Stiklastadir u.å.). Denne grunnhistorien fikk navnet “Soga om Kolbjørn Gunnarsson” (Haga u.å.) og handler om personene som hadde sitt sete på gården og om deres liv og virke. Den fiktive høvdingen, Kolbjørn, er motstander av Olav Haraldsson. Gjennom en fortelling om dagliglivet på gården gir grunnhistorien et bilde av menneskene som bodde der, holdningene deres og spesielt deres forhold til kong Olav og hans styre. Fortellingen legger vekt på hvordan konfliktene mellom Olavs tilhengere og motstandere får fram kontrastene mellom vikingtidas samfunn og alle de nye ideene som kommer med kristendommen og et sentralt kongedømme, og hvordan dette er en del av opptakten til slaget i 1030. Selve slaget og hvilke følger dette får for samfunnsutviklingen i Norge står også sentralt.

Valget med å bruke Arnulf Haga som forfatter av grunnhistorien til Stiklastadir sier noe om SNKs holdning til forholdet mellom teater og historie på denne tiden. Det at de har valgt å bruke en teatermann til å skrive grunnhistorien vitner om at fokuset på drama var stort. Dokumentene som omhandler etableringen av middelaldergården viser samtidig et sterkt fokus på historisk kunnskap. Det ble gjort flere historiske undersøkelser som skulle ligge til grunn for utarbeidelsen av grunnhistorien. Det finnes dokumenter som omhandler blant annet skikker for både forlovelse og giftemål, dåp, ættesamfunnet og eiendom i vikingtid og/eller middelalder. Grunnhistorien har således historisk innhold, men er likevel fiksjon. Det sterke fokuset på fiksjon og teater som SNK hadde fra tidlig av kan sies å underbygge kritikken levende historieformidling har fått av enkelte (Cassel 2001:76). Samtidig viste museet gjennom det historiske bakgrunns materialet et fokus på at den levende formidlingen skulle være historisk forankret.

En viktig del av den levende historieformidlingen på Stiklastadir skulle etter hvert bli det SNK kaller den historiske helhetsopplevelsen. Med den historiske helhetsopplevelsen ville SNK oppnå noe eget - en helaften der man kunne tilegne seg historien gjennom alle sanser. Satsningen ble blant annet muliggjort av etableringen av hotellet Scandic Stiklestad som skapte et unikt mulighetsrom for et større samarbeid og satsning knyttet til historisk mat og drikke. Gjестene skulle kunne bruke en kombinasjon av ulike sanser der de gjennom å lytte, se, smake og føle skulle oppnå et større læringsutbytte. Den historiske helhetsopplevelsen skiller seg fra levende historie ved at det er nettopp en helhetsopplevelse. Ved levende historieformidling er det formidlingen som står i fokus. Den historiske helhetsopplevelsen bygger videre på dette ved å bruke ulike sanser og opplevelser som læringsforsterkere. Med den historiske helhetsopplevelsen ønsker SNK å gjøre læringen til noe lystbetont da de samler folket rundt festbordet samtidig som man lærer gjennom opplevelse. Maten gir også viktig innsikt i hvilke råvarer man hadde og hvordan man kunne bruke de på denne tiden. Dette skaper en annerledes inngang til historien.

## 2.4 En historisk helhetsopplevelse? En analyse av *Gilde i langhuset* og

### *Gjestebud i gjesteloftet*

De største formidlingstilbudene som faller innenfor sjangeren levende historieformidling på Stiklastadir er *Gilde i langhuset* og *Gjestebud i gjesteloftet*. Her vil jeg sammenligne disse to basert på hovedproblemstillingen min "*Hva er læringsutbyttet av at formidlingstilbudene på Stiklastadir forsøker å gi de besøkende en historisk helhetsopplevelse?*". For å kunne svare på

dette vil flere spørsmål være sentrale. Gjør grepet med levende historie formidlingen mer relaterbar? Forsterker bruken av mat, musikk, klær og hus læringsutbyttet? Er det et motsetningsforhold mellom underholdning og læring i disse tilbudene?

Nøkkelbegrep som vil være sentrale i analysen er relaterbarhet, underholdning kontra læring og læringsutbytte. Jeg vil i analysen se etter både likheter, ulikheter og utvikling over tid. Videre vil jeg analysere hvor disse formidlingstilbudene ligger på Jacksons skala (Jackson 2002) for living history og museumsteater.

#### 2.4.1 Vikingkongens verden gjort levende? *Gilde i langhuset*

Gilde i langhuset er et av de tidligste formidlingskonseptene på Stiklastadir. Det tar sted i langhuset som var det første bygget som ble bygd på Stiklastadir, og er en helaften med tilrettelagt formidling med tidsriktig mat og drikke som læringsforsterker.

Gildets manus (2015) baserer seg tungt på den nevnte grunnhistorien ”Soga om Kolbjørn Gunnarsson”. Etter et formidlerseminar ble gjennomført våren 2005 hvor den praktiske formidlingsformen ble utarbeidet, jobbet formidlerne videre med stoffet på egen hånd (Status Stiklastadir formidling 2006). Grunnhistorien ligger derfor som et bakteppe, eller en informasjonsbrønn, som formidlerne har brukt for å utarbeide manuset til gildet. Gildets manus har utviklet seg over tid og det finnes flere ulike versjoner av det. I tillegg til det nyeste manuset, som jeg vil gå gjennom om litt, finnes også en alternativ versjon som handler om Illuge og Hallgjerd. Videre finnes det en annen versjon som er lagd for to kvinnelige formidlere, Inga og Hallgjerd, og en versjon som fungerer som et alternativt julebord, Jolefest på Stiklastadir. Manusene jeg har hatt tilgang til er alle fra nyere tid, noe som gjør det vanskelig å si noe om utviklingen i selve manuset. Selv har jeg kun opplevd den nyeste utgaven av formidlingstilbudet., noe som selvsagt preger min analyse.

Det nyeste manuset for gildet handler om Kolbjørn Gunnarsson, som er høvding på Stiklastadir, og hans søster Inga. Historien finner sted i ca. år 1020 og Kolbjørn har bedt inn til gilde for å samle flest mulig bak seg før eventuelle maktkamper med andre høvdinge. Kolbjørn må invitere til gilde, gi kostbare gaver og fremstå som sterk og mektig for å beholde støtten fra folket han beskytter. I løpet av kvelden skal det skåles og ofres til gudene i takknemlighet for de to nye sønnene Kolbjørn har fått. Kolbjørn er feststemt og i godt humør. Han skryter av alt han har og alt han har fått til. Inga og Kolbjørn sørger for at gjestene har mat og drikke, og at de koser seg. Så begynner Inga å fortelle om sitt ekteskap og sine beilere, som alle møtte grufulle skjebner. Kolbjørn legger ut om giftemål og hodeløse forelskelser, noe han mener er



bare tull. Inga drømmer seg likevel bort i hvordan en ny mann kan være, og drar dermed gjestene inn i samtalen. “Kanskje han bør være høy og mørk?”, sier hun og setter øynene i en av gjestene som er høy og mørk. “Eller kanskje krøllete i håret? Kunne blitt fine unger av det...”, drømmer hun videre mens hun griper blikket til en annen. Samtalen snur seg etter hvert til hvordan Kolbjørn ikke vil gi fra seg den norrøne troen, selv om “Olav Haraldsson prøver å tre kristenretten nedover hodet på hver og en selvstendig bonde”. I løpet av kvelden kan formidlerne starte opp noen vikingtidsleker, avhengig av stemningen blant publikum. Gjестene blir så oppfordret til å forsyne seg med mer mat og dessert, og kvelden går sakte mot en avslutning.

Manuset til gildet har både styrker og svakheter når det kommer til historiefremstilling. Gildet gir publikum et innblikk i makt- og samfunnsstrukturer i tiden før slaget, samt i religionsskiftet. Publikum får høre om hvordan høvdingekulturen og ættesamfunnet fungerte, i tillegg til innsikt i betydningen av blot og andre rituelle handlinger. Den førkristne høvdingekulturen handler om at den som har makten er nødt til å fri til folket for å samle flest mulig bak seg før en eventuell maktkamp. Informasjon om dette er viktig for å forstå samfunnets struktur, noe som igjen bidrar til å løfte læringsutbyttet i gildet. Samtidig blir samfunnets lavere sjikt vektlagt i mindre grad. Vi får veldig lite kunnskap om hvordan samfunnet oppleves fra bøndernes eller trelles side. Det eneste vi ser til trelle er at de opptrer som servitører, ikledd fillete klær. Dette er et moment man med hell kunne ha gjort mer ut av for å skape et bredere bilde av datidens samfunn. Når det gjelder maten så representerer den et stort festmåltid og vil dermed ikke fortelle oss noe om matvanene til samfunnets lavere sjikt. Dette gir et noe endimensjonalt innblikk i vikingtidens samfunn. Likevel får vi formidlet hvordan samfunnet ble styrt og et innblikk i hvordan det var oppbygd med høvdingen på toppen.

Gildet har også noen svakheter når det gjelder forholdet mellom fiksjon og historiske fakta. Manuset har et stort fokus på hva som skjer på Stiklastadir og inkluderer ikke så mange faktiske historiske hendelser. Manuset kunne med fordel favnet bredere for å gi publikum noen knagger å henge poengene fra fremstillingen på. Om det hadde blitt nevnt noen kjente historiske hendelser underveis i fremstillingen ville kanskje publikum opplevd en større relaterbarhet til handlingen. Heller ikke Stiklestadskjernehistorie blir berørt nevneverdig under fremstillingen. Gildet kan slik sies å svare kun delvis på SNKs formål med etableringen av Stiklastadir. Det svarer på målet om å formidle perioden før slaget, men ikke på målet om å formidle olavshistorien i særlig grad.

Formidleren har mange ulike funksjoner under gildet. Fremstillingen starter allerede i det den ene av formidlerne møter de besøkende nede i kulturhuset. For å prøve å oppnå en

historisk helhetsopplevelse har SNK plassert opplevelsen i en historisk kontekst innledningsvis. Formidleren forteller deltakerne om selve grunnlaget for historien på Stiklestad. De besøkende får høre om Olav Haraldsson og slaget, men også om vikingtidssamfunnet og hvordan kampen om ressursene førte til maktkamper høvdingene i mellom. Ved å gå igjennom mye av bakgrunnen for SNKs kjernehistorie gir formidleren gjestene en historisk grunnpakke fra start. Deltakerne får dermed en personlig inngang til den historiske rammen som formidlingen er satt i. Deretter starter turen oppover mot Stiklastadir.

Formidlernes rolle under formidlingen er, i tillegg til å formidle historien, blant annet å underholde og oppvarte besøket. De skal levendegjøre historien mens de er i karakter, og målet er at de skal fremstå som ekte vikinger. De legger føringen for hva som skal skje til enhver tid, både når det gjelder matservering og underholdning. Formidlerne oppildner der de vil ha mer liv og røre, og får publikum til å lytte der det er behov for det. De skal formidle historier som gir de besøkende større kjennskap til livet i vikingtid og hvordan ættesamfunnet fungerte. Samtidig er det viktig at de er godt vertskap for sine gjester slik at alle får en fin kveld.

Deltakerne involveres på ulikt vis under gildet. Formidlingsopplegget starter nede ved kulturhuset og før de går sammen oppover mot Stiklastadir får deltakerne utdelt vikingkapper. Før oppstart av gildet har formidleren utnevnt en av gjestene som “besøkende høvding”, og har med det skapt en mer personlig inngang til de besøkende. Denne høvdingen får ansvaret for å representere besøksgruppen og formidlerne vil gjøre litt ekstra stas på denne personen underveis. Under formidlingen deltar deltakerne i den grad at de figurerer som formidlernes gjester. Formidlerne involverer gjestene ved å henvende seg til de underveis og oppretter dermed et dynamisk forhold til gjestene som fortsetter under hele formidlingen. Gjennom å delta skal deltakerne oppnå et større læringsutbytte.

Gildet har en klar rollefordeling mellom formidler og publikum. Formidleren har rollen som kunnskaps giver, mens publikum har rollen som kunnskaps mottaker. Men; det er likevel en stor grad av samhandling og dialog som skaper interaktivitet. Gildets gang beror seg på hvordan dynamikken mellom formidler og publikum er. Om publikum er åpne for å delta i større grad, letter dette jobben for formidlerne da de slipper å streve for å skape interesse rundt formidlingen. Ved å gi ikke-verbale tilbakemeldinger underveis, som engasjerte nikk eller latter, vil publikum skape et tettere bånd mellom seg selv og formidleren. Det er lettere for formidlerne å bygge videre på formidlingsløpet om publikum gir tilbakemelding og anerkjennelse underveis for hva formidlerne gjør.

Bygget og det øvrige rammeverket har en sentral rolle i gildet. Selve bygget er hoveddrammen det hele er pakket inn i, mens alle detaljene, som utskjæringene i tre og interiøret,

utgjør det lille ekstra. En annen del av rammeverket er virkemidlene som brukes for å vise de besøkende at de har “reist i tid”. Kostymene formidlerne har på, maten som serveres, drikken de får fylt i glassene sine og luktene som omgir de har mye å si for hvordan de besøkende opplever et slikt formidlingsopplegg. Antrekkene som formidlerne har på seg er basert på arkeologiske funn og maten som serveres består av råvarer man kunne få tak i vikingtid. Av matretter kan man finne blant annet helstekt svinebø, viltgryte, vikinglaks og badsturøkt lam. Maten gir de besøkende en unik inngang til hvilke råvarer man benyttet seg av i vikingtid, noe som vil være med på å åpne for læring da maten bidrar til å gi gjestene kunnskap om datidens samfunn. Gjestene kan videre velge mellom ulike typer drikke som de vil få servert ved bordene. Inderøy Gårdsbryggeri har utviklet *Stiklastadir*, en helt egen øltype for middelaldergården. Gjestene kan også velge mellom rød vin, hvit vin og et alkoholfritt alternativ. Borddekkingen består av noen mer moderne elementer. Man brukte blant annet ikke gaffel i vikingtid, men dette får man tildelt på gildet. Leirkrusene virker derimot mer tidsriktige. Bruken av gafler bryter med SNKs fokus på det autentiske, men det virker ikke å være en anakronisme som de besøkende merker seg. Formidlerne står selv for mye av oppvarningen med mat og drikke, men får hjelp av kjøkkenpersonalet som er utkledd som trelle.

Den overordnede stemningen under gildet oppleves som svært god. De besøkende ser ut til å trives, både sammen med hverandre og med formidlerne. Deltakerne har mulighet til å bestemme selv i hvor stor grad de vil delta. Deltakerne har også mulighet til å bevege seg rundt i rommet og samhandle med andre utenfor bolkene med formidling, noe som skaper en flytende dynamikk i rommet. Samtidig oppleves gildet som noe støyende da det kan fremstå som at deltakerne har et større fokus på festlighetene heller enn læringsaspektet ved kvelden. Alkoholserveringen kan muligens være en medvirkende faktor da støynivået synes å stige utover kvelden. Helhetsinntrykket av gildet er at det er et festlig formidlingstilbud som passer spesielt godt for bedrifter eller private storselskaper. Langhuset er et stort rom å fylle, noe som gjør at man gjerne må være en god del gjester for at ikke lokalet skal oppleves tomt. Gildet oppleves godt sammensatt med en blanding av god mat, flinke formidlere, spennende historier og festlig samvær med venner og/eller kollegaer.

Sett opp mot Jacksons skala er det nærliggende å si at gildet faller inn under living history. Grunnen til det er samspillet mellom formidlere og publikum og den adaptive regien som gildet består av. Det har mindre tydelig regi og mer interaktivitet enn museumsteater. Formidlerne på gildet har et manus de skal gå ut i fra, men tilpasser formidlingen til publikumsgruppen underveis.

Hva kan vi så si om læringsutbyttet i den historiske helhetsopplevelsen med utgangspunkt i gildet? Med den historiske helhetsopplevelsen ville SNK oppnå læring gjennom alle sanser. De ville gjøre læringen mer relaterbar i den forstand at deltakerne skal kunne tilegne seg kunnskap gjennom opplevelse. I følge Jacksons kartleggingsundersøkelse (2002) sitter man igjen med både gode opplevelser og høyere faglig kunnskap ved bruk av teatertechnikker i formidling. Deltakerne under gildet har ikke bare fått oppleve teatertechnikker i formidlingen, men også tidsriktig mat og drikke i en historisk setting. Samtidig er det noen momenter ved gildet som oppleves mer problematisk. Noe som er mer krevende for læringsutbyttet er at kvelden kan oppleves som en fest. Spesielt med fokus på alkohol og stort konsum av den. Enkelte blant publikum synes å fokusere på det festlige aspektet ved formidlingen i større grad og mot slutten av kvelden kan man ane tegn til julebordtendenser. Med dette mener jeg at enkelte tar festlighetene litt langt og mister fokus på kveldens historiske tematikk. Dette gjelder selvfølgelig ikke alle, men enkelte virker å ha et fokus på det hele som underholdning i stedet for læring. Dette kan også gå ut over formidlerne da det vil gjøre jobben deres vanskeligere med å få oppmerksomheten til deltakerne.

Det overordnede formålet med etableringen av Stiklastadir var å gi SNK en ny arena for formidling av middelalderhistorie og et nytt rammeverk for formidling av Stiklestads kjernehistorie. Videre hadde SNK et mål om at etableringen av middelaldergården skulle kunne gi de en mulighet til å fortelle historiene om tida før slaget på en tidsriktig og engasjerende måte. Med gildet har de delvis oppnådd disse målene. Stiklestads kjernehistorie er ikke viet mye plass i gildets manus, men de har likevel inkorporert den. I manuset har de heller valgt å fokusere på høvdingekulturen og ættesamfunnet som var normen i vikingtiden. Manusets historie tar også sted før slaget, så det er derfor naturlig at ringvirkningene av dette, i tillegg til middelalderhistorie generelt, ikke blir viet noen oppmerksomhet. De har derimot oppnådd målet om å skape en arena der de kunne fortelle om tiden før slaget på en tidsriktig og engasjerende måte. Tidsriktig på grunn av det historiske rammeverket SNK har laget med de rekonstruerte bygningene, og engasjerende gjennom grepet med levende historieformidling.

#### 2.4.2 Helgenkongens verden gjort levende? *Gjestebud i gjesteloftet*

*Gjestebud i gjesteloftet* tar plass i det middelalderske gjesteloftet på Stiklastadir. Dette formidlingstilbudet er, som gildet, en helaften med tidsriktig mat og drikke, samt formidling, lagt i historiske rammer.

Konseptet med gjestebudet bygger videre på grunntanken bak Stiklastadir; formidlingen av tiden før, under og etter slaget. I motsetning til gildet finner gjestebudet sted i høymiddelalderen, nærmere bestemt år 1247, og det representerer dermed hvordan samfunnet ble etter Olav Haraldssons død og helgenkåring, og ringvirkningene av dette.

Gjestebudet er et egenprodusert formidlingsopplegg av SNK. Manuset (Norum 2016) handler om ekteparet Aslak og Helga som eier gården Stiklastadir. Aslak er mye ute og reiser og tar ofte med seg eksotiske varer hjem til gården. Han opplever så mangt på reisene sine, og vil gjerne fortelle om dette til gjestene sine. Helga prøver å tøyte inn mannen sin da han har en tendens til å la det gå litt over styr. Etter hvert blir det tydelig at Aslak og Helga har noe de ikke klarer å bli helt enige om. Aslak vil gjerne at sønnen til leilendingene skal komme og bo og arbeide på Stiklastadir, mens Helga mener at familien hans trenger han mer da han har fått en liten bror som har “noen skavanker”. Dette fører de inn på temaet om kirken og mirakler, og derfor også Olav den Hellige. Helga mener at hvis den lille gutten blir døpt så kan han bli helbredet av helgenkongen gjennom steinen han døde mot. Samtalen styres deretter inn på Håkon Håkonsson og Vegard og hans stefar fra Verdal. Fra sistnevnte leser Aslak høytidelig opp en tale som han har fått nedskrevet. Videre fortsetter samtalen på temaet kirke og mirakler og, noe motvillig fra Aslak sin side, velsignelse av gjesteloftet.

Manuset i sin helhet er utarbeidet i 2016, og har vært fremført nogenlunde likt siden da. Det er skrevet av Hildur Norum som er formidler ved SNK, med hjelp fra flere av staben og med utgangspunkt i en historisk fagpakke om perioden, utviklet av SNK. Dette viser at SNK har valgt å gjøre det litt annerledes med henhold til formidlingen i gjesteloftet enn de gjorde i langhuset. I stedet for å hente inn noen utenfra for å skrive manuset har de valgt å gjøre det selv. Dette vitner om et større fokus på deres egen kompetanse innad i bedriften.

I gjestebudets manus blir vi hovedsakelig kjent med det øvre sjiktet av samfunnet. Vi blir med inn i hjemmet til den reiseglade storbonden Aslak på Stiklastadir. Her blir man bedt til et festmåltid som består av tidsriktige råvarer omformet til spennende retter. Mange av råvarene er sett på som eksotiske da Aslak har fått tak i de under reisene sine. Et slikt festmåltid er ikke med på å belyse bredden i middelalderens samfunn da man ikke får noen kjennskap til den dagligdagse kosten eller hvilke råvarer og måltider de i det lavere sjiktet av samfunnet hadde. Likevel får vi også høre om leilendingene som har det tøft. Dette viser at gjestebudets manus har en større bredde enn gildets da det også inkorporerer personer av lavere sosial rang. Videre får man formidlet religionens sterke posisjon og betydning for samfunnet. Mye av det dagligdagse livet var sterkt knyttet opp mot troen, noe vi ser i Helgas ønske om å få en

velsignelse av gjesteloftet. Manuset har flere historiske hendelser inkorporert slik at gjestene får en større forståelse for samfunnet i sin helhet. Med hjelp av faktiske historiske hendelser får publikum noen knagger å henge resten av formidlingen på og gjør slik at den oppleves mer relaterbar.

Før gjestebudets start møter den ene formidleren deltakerne nede i kulturhuset før de går opp til Stiklastadir sammen. Ved å være i rolle allerede på veien til Stiklastadir tar formidleren de besøkende med inn i perioden og gir dem en historisk startpakke. I rollen som Aslak forteller formidleren mens de går om Olav den Hellige, samtidig som han peker ut kirka der steinen som Olav døde mot ligger. Han forteller nærmere om steinen og dens kraft, og klarer videre å sette sin egen gård inn i det historiske bildet med tanken om at “det sprang hærmenn med skjold og sverd rundt husnova på Stiklastadir”. I det de nærmer seg Stiklastadir forteller Aslak om gården sin og langhuset som har stått i “uminnelige tider”. Han forteller også om det nye gjesteloftet som han selv har bygd, før han ønsker de velkommen inn.

Formidlernes karakterer som Aslak og Helga skal fremstå som vertskap til de besøkende som ankommer gården. Med tidsriktige kostymer går de inn i rollene for å levendegjøre historien for deltakerne. Formidlerne varter opp og underholder gjestene med en varme og oppriktighet. Dette gjør slik at gjestene føler seg mer komfortable og at de oppnår en dypere kontakt med formidlerne. Gjesteloftet er mye mindre enn langhuset og får derfor også plass til færre folk. Dette gjør at stemningen oppleves mye mer intim. Formidlerne får et mer personlig forhold til de besøkende og det er lettere å få oppmerksomheten deres.

Deltakernes rolle er at de er, som nevnt over, gjestene til Aslak og Helga. Gjestene har et spesielt ærend i tillegg til besøket, da de skal ha bragt med seg en relikvie; en beinbit fra St. Sunniva, som Aslak bestilte sist han var i Bergen. Dette gjør at de inkorporeres i historien fra start. Deltakerne skal deretter tilegne seg kunnskap gjennom å “oppleve” middelaldergården på nært hold.

I tillegg til formidlerne spiller gården i seg selv en viktig rolle i den historiske helhetsopplevelsen. Gjesteloftet er selve hoveddrammen det hele er plassert inn i. Her finnes det fine utskjæringer, og disse understreker overgangen fra hedendom til kristendom. Bygningene på Stiklastadir skal, i følge SNK, kunne vise de ulike arkitektoniske endringene som skjer i løpet av vikingtid og middelalder (Guidekompendium u.å.).

Gjestebudet tar også i bruk en rekke andre virkemidler som skal bidra til å forsterke læringsutbyttet. Blant virkemidlene kan blant annet klær, lukter, mat og innredning nevnes.

Formidlerne er kledd opp i middelalderklær, og langbordet er pyntet til fest. Gjestene får servert vin, øl og fruktdrikker. Flere plukker undrende opp skjeen og kniven, og det vises godt at de lurte på hvor gaffelen er, selv om ingen sier noe. Alt av servise i gjesteloftet er kopier av gjenstander fra perioden.

Maten som blir servert er basert på råvarer de hadde tilgang til i middelalderen. Gjestene forsyner seg selv fra fat med ulike retter som blir sendt rundt bordet. De får blant annet servert havregrøt kokt på hønsekraft, kanelpølse og trollkrem med blåbær i stedet for tyttebær. Aslak og Helga passer hele tiden på at alle har drikke til maten.

Gjestebudet i sin helhet virker å være mer intimt og behersket enn gildet. Som nevnt tidligere så rommer gjesteloftet et mye mindre antall gjester, noe som tilsier at støynivået ikke vil nå den samme høyden som i langhuset. Gjestene oppleves rolige og stemningen i rommet minner mer om en middag på restaurant enn en fest. De virker interesserte i det som blir formidlet, og gjestene etterspør mer informasjon om ulike tema. Videre viser gjestene stor interesse for maten. De kommenterer hva de får servert og snakker om maten i positive ordelag. En av gjestene nevner stille til sidemannen at formidlerne sier *Bergen*, og ikke *Bjørgvin*. Dette lille utsagnet vitner om et engasjement for det formidlerne forteller i løpet av kvelden.

Hva som hovedsakelig åpner for læring under formidlingen i gjesteloftet er sammensatt. Størrelsen på gjestebudet kontra gildet er et av grepene som åpner for læring. At det er plass til et mindre antall gjester i gjesteloftet virker å legge listen lavere når det kommer til å stille spørsmål og engasjere seg i historiene som blir fortalt. Gjestene har dermed lettere for å “spille med” når formidlerne forteller noe. Opplegget i gjesteloftet oppleves dermed mer tilrettelagt for læring kontra opplegget i langhuset. Et annet grep er manusutformingen. Her har manusforfatterne satt handlingen på Stiklastadir inn i en større helhet, noe som gjør at man ikke opplever kvelden så isolert. Ved at man får høre om kroningen av Håkon Håkonsson og andre historiske hendelser oppnår man potensielt to ting: 1) deltakerne får kunnskap om faktiske historiske hendelser og 2) de som allerede har noe kjennskap til norsk middelalder har mulighet til å henge handlingen i gjestebudet på noen kjente knagger, noe som kan gjøre formidlingen mer relaterbar.

Når det gjelder hva som er krevende for læring så oppleves ikke langhusets alkoholproblematikk på samme måte i gjesteloftet. Det er en helt annen dynamikk under gjestebudet på grunn av et mindre antall deltakere. Gjestene oppleves mer mottakelig for læring, så generelt sett er det ikke mye som lukker for læringsutbyttet.

Når det gjelder Jacksons skala, faller også gjestebudet inn under begrepet living history. Gjestebudet virker å foregå i tydeligere rammer enn gildet, men har likevel ikke så fastlåste rammer som museumsteater virker å ha. Formidlerne følger manus og dets oppsett i større grad enn ved gildet, men har likevel mye interaksjon med deltakerne. Gjestebudets færre antall gjester gjør det også enklere for formidlerne og gjestene å oppnå en større kontakt. Man kan ha samtaler underveis der formidlerne inkluderer deltakerne, og behandler deltakerne som sine faktiske gjester. Samspillet mellom formidlere og gjester med et historisk rammeverk som kulisse gjør at gjestene oppnår kunnskap gjennom opplevelse.

Med den historiske helhetsopplevelsen ville SNK at man skal komme så tett på historien som mulig gjennom ulike former for læring og sanselige uttrykk. Min analyse av gjestebudet peker mot at de i stor grad oppnår det med dette formidlingstilbudet. Med bakgrunn i Jacksons kartleggingsundersøkelse (2002) kan man anta at de besøkende oppnår både gode opplevelser og sterkere kunnskap om perioden.

#### 2.4.3 Sammenligning av de to

Analysen av disse to formidlingstilbudene avdekker både likheter og ulikheter. Det er derfor interessant å gjøre en nærmere sammenligning av de, spesielt ut fra perspektivet om hva som åpner og hva som lukker for læring.

Med sanselige inntrykk som læringsforsterker har de begge et sterkt utgangspunkt i bygningene og rammene de gir. Bygningene fremstår begge som autentiske i det som er synlig, til tross for at de er rekonstruksjoner basert på ulike kilder. De skaper en historisk ramme som deltakerne trer inn i, og med deres tidsriktige interiør og utsmykning skaper de et rammeverk for historiene som skal fortelles. Det viktigste med byggene for læringsutbyttet av den historiske helhetsopplevelsen er at de *oppleves* autentiske.

Videre er klærne viktige både for å skape en opplevelse av tidsreise og for å skape roller for både formidlere og deltakere. Kostymene er med på å bygge opp under karakterene som formidlerne trer inn i. Dette gjør det lettere for deltakerne å se på formidlerne som den rollen de har og gir de i tillegg en autoritet i det at de skiller seg fra de andre. I tillegg til å gi en opplevelse av den historiske perioden, signaliserer kostymet at personer er der på jobb.

Et annet viktig virkemiddel er maten. Ved begge formidlingstilbudene er rettene lagd på tidsriktige ingredienser. Likevel fremstår maten på gjestebudet litt mer spennende enn maten på gildet. Dette kommer av at kjente ingredienser er satt sammen på nye måter i større grad ved



gjestebudet enn på gildet. Fåtallet forbinder i dag pølse med kanel, eller havregrøt med hønsekraft. Dette kan dermed føre til at deltakerne kanskje husker maten ved gjestebudet ekstra godt.

Når det kommer til utfordringene med et for sterkt fokus på fest så har nok størrelsen på formidlingstilbudene noe å si. Observasjonene mine tilsier at det er lettere at stemningen blir mer feststemt i et større lokale med flere mennesker enn i et mindre lokale med et mindre antall mennesker. Flere mennesker kan også gi et høyere støynivå, noe som igjen fører til at det kan bli vanskeligere for formidlerne å få oppmerksomheten til gjestene. Dette preget gildet. Gjestebudet opplevdes derimot nærmest høytidelig med sin mindre størrelse. Her opplevdes ikke alkoholproblematismen på samme måte som ved gildet. Observasjonene mine rundt dette er selvsagt preget av publikumsgruppene jeg observerte, og kan oppleves ulikt ved et senere arrangement.

Når det gjelder underholdning kontra læring, mener jeg at gjestebudet kommer best ut. Dette grunnet dets fokus på å inkorporere historiske hendelser i manuset, noe som åpner for læring i større grad enn gildets manus gjør. Under gildet får man større innsikt i hvordan en tilstelning i regi av en høvding i vikingtiden kunne framstå, og også et innblikk i hvordan ættesamfunnet fungerte. Likevel oppleves manuset noe smalere enn gjestebudet sitt i den forstand at man fokuserer det hele på én familie der vi kun møter to av de. Manuset for gjestebudet oppleves å favne mye videre da det setter selve historien inn i en historisk kontekst ved å dra inn historiske hendelser. Kanskje kommer dette av at det finnes flere skriftlige kilder fra middelalderen og større faglitteratur som ligger til grunn enn fra vikingtid, men det oppleves likevel mer autentisk under gjestebudet. Det oppleves lettere å plassere historien i en historisk kontekst når man får presentert historiske hendelser man har hørt om. Man får noen “knagger” å henge informasjonen på. Dette kunne vært løst i gildets manus ved å favne bredere enn selve Stiklastadir.

I tiden mellom gildet og gjestebudets utarbeidelse ses en vektjustering i forholdet mellom underholdning og læring. Dette ser man tydelig ved gjennomgang av de to ulike manusene. I gjestebudet har de lagt et større fokus på historiske hendelser, og man ser at SNK utvikler formidlingen sin i retning av større læringsutbytte. Gildet oppleves å ha størst fokus på underholdning, mens gjestebudet oppleves å ha størst fokus på opplevelse. Denne dreiningen ser vi også i hvordan SNK arbeidet med å utvikle de to formidlingstilbudene. Fra å innhente ekstern kompetanse under arbeidet med grunnhistorien og gildet, har de i arbeid med gjestebudet valgt å benytte seg av den interne kompetansen. Dette underbygger deres

tilsynelatende større fokus på læringsutbyttet ved formidlingsoppleggene, i tillegg til deres sterkere fokus på historie kontra teater. På bakgrunn av dette kan man si at de har oppnådd en sterkere museumsfaglig og historisk profil innad i formidlingen.

Når det gjelder Jacksons skala så heller begge de to formidlingstilbudene mer mot living history, selv om gildet fremstår med hakket friere rammer enn gjestebudet. Begge tilbudene har en adaptiv regi som tillater interaksjon med publikum, men under gjestebudet kreves det kanskje mindre av deg som gjest enn ved gildet. Ved gildet kan man delta på aktiviteter og konkurranser, mens man ved gjestebudet ikke har noen slike tilbud. Likevel føles begge tilbudene inkluderende for publikum.

Oppnår da begge disse to formidlingstilbudene den samme helhetsopplevelsen? Begge tilbudene oppleves som en historisk helhetsopplevelse i den forstand at man tilegner seg historien gjennom ulike former for læring og sanselige inntrykk. Bruken av levende historieformidling kombinert med sanselige inntrykk som læringsforsterkere er med på å gjøre historien mer relaterbar for deltakerne, noe som sannsynligvis vil føre til at de sitter igjen med et større læringsutbytte. Likevel oppleves de som to ganske ulike formidlingstilbud. Dette baserer seg på de to tilbudenes ulike størrelse og det ulike fokuset i de to manusene. Gildet oppleves mer underholdende og festlig, mens gjestebudet oppleves mer intimt og kunnskapsfokuset. Ut i fra et læringsperspektiv kommer derfor gjestebudet best ut av det.

## 2.5 Sammenfatning

Den historiske helhetsopplevelsen er et resultat av SNKs fokus på levende historieformidling og etableringen av middelaldergården Stiklastadir. Formålet med etableringen av middelaldergården var å gi SNK en arena for å formidle tiden før og etter slaget i tillegg til å fremme olavsarven. Min analyse viser at gildet og gjestebudet varierer i graden av å svare på dette målet. I gildet ligger fokuset på å formidle tiden før slaget, mens olavshistorien virker å ha blitt nedprioritert i manus. Dette gjør at gildet derfor ikke samsvarer helt med SNKs formål bak etableringen. I gjestebudet har SNK klart å forene formidling av tiden etter slaget med formidling av olavshistorien, og møter dermed formålet bak etableringen i større grad enn gildet. Denne endringen ser ut til å speile en museumsfaglig styrking i SNK og virksomheten på Stiklastadir: et forsterket fokus på kunnskapsformidling fremfor underholdning. Samtidig som de to formidlingstilbudene har mange likheter, har de også noen ulikheter med stor betydning for læringsutbyttet. Den kanskje viktigste forskjellen ligger i størrelsen på og

stemningen under de to formidlingstilbudene. Gjestebudets størrelse virker å gjøre det enklere både holde fokus på historiefremstillingen og å skape en relasjon mellom formidlere og deltakere.

### 3 Levende historie på museum — en sammenligning mellom formidlingen på Stiklastadir og Jamtlis tidsreisepedagogikk

#### 3.1 Introduksjon

Jamtli museum i Östersund blir av mange ansett som en ledestjerne innen levende historieformidling. Mye av grunnen er deres tidsreisemetode som de selv har utarbeidet. Derfor vil jeg i dette kapitlet ta for meg tidsreisetenkningen og knytte det opp mot den historiske helhetsopplevelsen på Stiklastadir. Dette skal gjøres med bakgrunn i problemstillingen min “Hva er læringsutbyttet av at formidlingstilbudene på Stiklastadir forsøker å gi de besøkende en historisk helhetsopplevelse?”. Grunnet Jamtlis fremtredende posisjon innen levende historieformidling vil jeg både se på Jamtlis innflytelse på museumsvirksomheten på Stiklestad generelt og sammenligne noen hovedelementer fra tidsreisetekningen med noen hovedelementer fra den historiske helhetsopplevelsen. I forlengelsen vil jeg også se på slektskapet mellom de to formidlingskonseptene.

#### 3.2 Tidsreisetenkningen

Tidsreisen skiller seg fra andre dramametoder innen formidling ved at det ikke er en innøvd forestilling for et publikum, men heller en felles opplevelse der den enkelte får delta selv. Tidsreisen foregår innenfor gitte rammer og har et sterkt innslag av lek, improvisasjon, spontanitet og egenaktivitet (Pettersen 2003:52).

Ordene “tidsreise” og “rollespill” blir i museumspedagogisk sammenheng brukt for å betegne ulike former for dramatisert læring. Ordene betegner omtrent det samme fenomenet, nemlig levende historieformidling, men understreker forskjellige aspekter ved det. Stort sett handler det om at en gruppe mennesker innenfor et begrenset tidsrom later som de befinner seg i en tid som ikke lenger finnes. Ordet “tidsreise” peker på at man skal forsøke å forflytte seg i tid og vil innebære at man kler seg ut, håndterer gamle gjenstander, eller kopier av disse, og utfører arbeid eller gjøremål på samme måte som de gjorde før i tiden. Et rollespill kan i

utgangspunktet være veldig likt en tidsreise, men har derimot klarere rolleskiller mellom deltakerne og relasjonene mellom disse. De rollene som deltakerne blir tildelt kan være tydelig utformet med alt fra ren improvisasjon til å være nesten helt manusbasert (Cassel 2001:144). Både tidsreiser og rollespill er varianter av levende historiefremføring. Innenfor både tidsreiser og rollespill inntar formidlerne roller iført historiske antrekk og formidler en fortelling om livet før i tiden. De improviserer gjerne innenfor gitte rammer, selv om de også kan basere seg på et manus. Hensikten med denne formen for fremføring er at de skal, så levende som mulig, fremføre et bruddstykke av historien. Det skal være underholdning og levendegjørende kunnskapsfremføring på samme tid (Cassel 2001:148).

Selve tidsreisen som metode ble utarbeidet ved Jamtli museum i Östersund sommeren 1985, og var svaret på en mer enn ti år lang søken etter en metode som skulle gi besøkende barn og skoleklasser en sterkere opplevelse enn den som museene brukte å gi på denne tiden. Ved Jamtli hadde de som visjon at museet skulle være “världens bästa lekstuga”, og ville med tidsreisen at barna skulle få leke seg inn i historien (Borgström 2003:5). Britt-Marie Borgström var en av de som utarbeidet tidsreisemetoden og forklarer selv at en tidsreise er “en dramalek där vi leker in kulturhistoriska kunskaper med alla våra sinnen. Vi väver in olika aktiviteter som gestaltar och speglar de kulturhistoriska teman som på ett naturligt sätt ingår i tidsresan. Genom att på så vis skapa en dramatisk kontext i kombination med olika aktiviteter försöker vi ge barnen en helhetsupplevelse av den tid som skildras” (Borgström 2003:9).

Et av hovedelementene innen tidsreisemetoden er å ha klare rammer for når tidsreisen starter og slutter. På Jamtli museum bruker de å holde hender mens de sitter i en ring på gulvet, før det tennes et lys som plasseres i midten av ringen. Så lukker de øynene, og så snurres et grytelokk som skal “føre de tilbake i tiden”. Når dette lokket slutter å snurre så åpner de øynene til en ny tid. Dette er med på å skape et eget ritual rundt selve tidsforflytningen og vil gi barna en klar overgang fra den moderne verden til å kunne bruke fantasien til å leke seg tilbake i historien (Borgström 2003:51).

Tidsreisemetoden har etterhvert beveget seg utenfor Jamtlis museumsområde. Gjennom Jamtlis kursvirksomhet får både skoler, barnehager og andre museer mulighet til å lære om tidsreisen og hvordan den kan tilpasses deres egen virksomhet. I løpet av et todagers kurs med innføring i tidsreisens metode får man delta i forelesninger og workshop med temaer som oppvekstvilkår, sykepleie, folketro og lek knyttet til de yngste barna. Jamtli tilbyr også andre kurs der de kan reise til oppdragsgiver og skreddersy et kurs om tidsreisemetoden tilpasset oppdragsgivers nærmiljø (Jamtli u.å.).

To eksempler på museet som har latt seg inspirere av tidsreisetenkningen er Saemien Sijte og Arkeologisk museum i Stavanger. Ved Saemien Sijte, et sørsamisk museum og kultursenter i Snåsa, har de benyttet seg av et av tidsreisekursene Jamtli tilbyr. Her har Britt-Marie Borgström selv holdt kurset og tilpasset det til Saemien Sijtes eget miljø. Under denne tidsreisen reiste de tilbake til 1910 og livet i gamma. Ved bruk av rekvisitter som klær og bruksgjenstander er det mulig å tidfeste handlingen i både sted og rom, for å skape en opplevelse som “føles på kroppen” (Saemien Sijte u.å.). Dette er helt i tråd med tidsreisemetodikken man møter ved Jamtli. Et annet eksempel som er inspirert av tidsreisen kan vi finne ved Arkeologisk museum i Stavanger. Her har de en aktivitet de kaller *Tidsmaskin*. Under Tidsmaskinen reiser man 10 000 år tilbake i tid til en steinalderboplass. Her kan man ta del i dagliglivet og prøve ulike utstyr og aktiviteter (Arkeologisk museum, Stavanger u.å.). *Tidsmaskin* inneholder elementer fra tidsreisemetodikken i den forstand at man skal leke at man reiser tilbake i tid og deltar i tidsriktige aktiviteter. Deltakerne lærer om livet i en annen tid gjennom lekende rollespill, på samme måte som man gjør i tidsreisemetoden ved Jamtli. I Tidsmaskinen kan man ta del i dagliglivet og prøve ulike utstyr og aktiviteter, som å slipe steinredskaper. Dette kan man koble opp mot aktivitetene deltakerne foretar seg under tidsreisen på Jamtli, der de kan være med på vedhogging, matlaging og rengjøring, på en tidsriktig måte. Med dette får barna lekt seg til større kunnskap om den respektive perioden i tillegg til å få et større læringsutbytte i form av å ha fått deltatt selv og fått “kjent det på kroppen”.

Formidlingstilbudene fra Saemien Sijte og Arkeologisk museum i Stavanger viser at det er mulig å adaptere tidsreisemetodikken til ulike tidsperioder. Vi kan se at både steinalder og ei gamle i 1910 lar seg bruke som historiske rammer for en reise gjennom historien. Videre ser vi at Jamtlis tidsreisemetodikk har fått fotfeste også her i Norge. Et annet museum som har blitt inspirert av arbeidet ved Jamtli er SNK.

### 3.3 Tidsreisen og Stiklestad

Levende historieformidling har lenge vært en del av formidlingsvirksomheten ved SNK. Ved folkemuseet har SNK lenge brukt ulike former for museumspedagogikk med innslag av drama rettet mot barn. Mye av dette arbeidet er sammenlignbart med Jamtlis tidsreisetenkning. Arbeidet ved folkemuseet er en viktig bakgrunn for det senere arbeidet på Stiklastadir, og det er derfor relevant å se på bakgrunnen for formidlingsvirksomheten på middelaldergården.

### 3.3.1 Tidsreisetenkningen og folkemuseet på Stiklestad

Før etableringen av Stiklastadir foregikk SNKs arbeid med levende historie på folkemuseet. Som bakgrunn for formidlingen på Stiklastadir er det derfor interessant å se på formidlingsvirksomheten på folkemuseet og da spesielt forbindelsen mellom denne og tidsreisetenkningen fra Jamtli.

I sin masteroppgave fra 2004 beskriver Gunhild Rikstad (2004) deler av den levende historieformidlingen som tar sted ved folkemuseet på Stiklestad. Rikstad mener at selv om SNK er inspirert av Jamtli når det kommer til formidling, vektlegger de improvisasjon i mindre grad enn på Jamtli. Hun mener at SNK legger mer vekt på det teatraliske da de har manusbaserte teaterstykker som formidling. SNK har også flere rene teaterstykker som en del av formidlinga (Rikstad 2004:43). En av formidlingstypene Rikstad beskriver i sin masteroppgave er det SNK kaller *vandreteater*. Et vandreteater gir publikum mulighet til å være mer deltagende, men ikke i like stor grad som i tidsreisemetoden. Publikum er med på vandringen, men observerer i større grad enn de gjør under tidsreisemetoden der fokuset er at de skal få delta i nogenlunde like stor grad som formidleren. I tidsreisemetoden har deltakerne roller, men det har de ikke i vandreteateret. Formidleren vil dra publikum inn i samtalen underveis, men det vil fremstå som mer regissert enn under en tidsreise.

I et av vandreteatrene på Stiklestads folkemuseum møter publikum en formidler i rollen som Dorotea fra 1904. Hun tar publikum med på en vandring gjennom folkemuseet som da skal forestille Verdalen anno 1904. Dorotea og de andre skuespillerne publikum møter på veien snakker mest med hverandre etter et manus, men henvender seg også til publikum som om de også skulle være fra 1904. I manuset er det dratt inn både historiske hendelser og noen historiske personer, men ellers er personene fiktive (2004:43). Vandreteateret defineres fra museets side som teater, skriver Rikstad. Det spilles etter et manus og er regissert av noen. Likevel skiller det seg fra tradisjonelt teater i den forstand at scenekanten er tatt bort slik at skillet mellom publikum og skuespillere ikke er like stort. Publikum kan videre bli trukket inn i handlinga, noe som gjør at de må være åpne for å delta (2004:45). Dette kan minne om det Catherine Hughes sier i kapittel 1.2 om museumsteater. Hun mener at museumsteater ikke har “den fjerde vegg” noe som gjør at publikum blir involvert i større grad enn i tradisjonelt teater. Hughes mener at fraværet av den fjerde veggen gjør slik at det er viktig å markere opptredenen slik at publikum blir oppmerksom på at teaterstykket starter (Hughes 2008). Før vandreteateret starter markerer Dorotea at hun går inn i rollen sin ved å fortelle at “når vi går gjennom grinda her, e itj æ længer Kari Nordmann i 2004 og vi ska itj gå te folkemuseet, men æ bli tause Dorotea som levd i 1904.

Dåkk ska vårrå me mæ rundt i bøgda mi. Men dåkk må låvvå mæ å vårrå me på leiken, sjøl om dåkk sjer nåkkå som ikke hørre heim i 1904” (Rikstad 2004:43). Her blir grinda selve markøren for at publikum entrer en annen tid, slik som det spinnende grytelokket markerer tidsreisen på Jämtli.

Et formidlingstilbud med klart slektskap til tidsreisetenkningen er “Opplev og lær”. Det var, i følge Rikstad (2004:44), et formidlingsprosjekt for skoleklasser i barneskolen. Dette prosjektet finnes ikke ved SNK i dag. Under dette formidlingsprosjektet skulle elevene være med formidleren til slutten av 1800-tallet eller tidlig middelalder. Elevene fikk på seg tidsriktige klær og skulle deretter leve noen timer i en svunnen tid sammen med formidleren. De fikk delta på daglige gjøremål og større innsikt i hva som opptok personene de møtte underveis. Dette kan man si at var en tidlig form for tidsreisemetodikk i SNK. Her var publikum mer deltakende enn de var i vandreteateret. De fikk delta aktivt i hendelsene og gjøremålene i stedet for å se på at andre leker “gamledager”. Slik som i tidsreisen fikk deltakerne her klarere roller og oppgaver. Rikstad siterer SNKs hjemmeside når hun beskriver “Opplev og lær”: “Aktiviteten i regi av ”OPPLEV OG LÆR” skal fungere som en åpen historiebok, der vi bruker en opplevelsesbasert metode, som bygger på lek, fortellinger og innlevelse” (Rikstad 2004:48). Dette er helt i tråd med Jämtlis tidsreisemetodikk.

SNKs arbeid med levende historieformidling ved folkemuseet har mange likhetstrekk med Jämtlis tidsreisetenkning. Spesielt gjaldt dette “Opplev og lær” hvor man så et tydelig fokus på å *leke inn historien* slik som Borgström poengterer er viktig med tidsreisemetoden. Likevel har folkemuseet ved SNK en større vekt på manusbasert formidling enn Jämtlis tidsreisemetodikk har. I tidsreisen får deltakerne delta i større grad enn i folkemuseets museumsteater, slik som vandreteateret.

### 3.3.2 Tidsreisetenkningen og middelaldergården Stiklastadir

Levende historie har vært, som vi så i forrige kapittel, en sentral del av formidlingsvirksomheten på Stiklastadir helt fra start. Mye av utviklingen av formidlingsvirksomheten på middelaldergården er basert på erfaringer fra levende historieformidling på folkemuseet som igjen blant annet er sterkt inspirert av tidsreisemetodikken. Dette har blant annet resultert i SNKs utvikling av konseptet *den historiske helhetsopplevelsen*. I det følgende vil jeg analysere læringsutbyttet i den historiske helhetsopplevelsen gjennom en sammenligning mellom gildet og gjestebudet med kjerneelementene i tidsreisepedagogikken. Dette vil jeg gjøre gjennom å se



på noen aspekter som er sentrale i tidsreisen og den historiske helhetsopplevelsen: læring gjennom lek, det autentiske rammeverket, reisen i tid og bruken av mat.

### 3.3.2.1 Lek eller opplevelse som vei til læring?

Et kjerneelement i tidsreisetenkningen er verdien av lek som læringsmiddel for barn. Den historiske helhetsopplevelsen på Stiklastadir har hovedsakelig voksne som målgruppe. Hvilken rolle spiller da leken for læringsutbyttet?

Med barn som målgruppe for tidsreisetenkningen fokuseres det gjerne på *læring gjennom lek*. Barn har stor fantasi og har lett for å leve seg inn i sin egen forestillingsverden. Med fantasien åpnes hele tiden nye muligheter og innfallsvinkler, skriver Britt-Marie Borgström (2003:11). Når barn leker kan deres evne til å løse problem, deres kreativitet, kommunisere og samarbeide utvikles, skriver hun (2003:18). Å leke er barns naturlige måte å lære mer om seg selv og deres omverden. Under lek gjøres nye erfaringer som er med på å spille inn på barnets utvikling. Det er selve prosessen som er målet med leken.

Borgström har forsket på dette med læring gjennom lek, og skriver om hvordan barns bevissthet når de leker blir slik som en kunstners eller musikers. Birgitta Knutsdotter Olofsson, lekeforsker og professor, sier i følge Borgström at man både innen kunst og lek kan man finne den samme dype konsentrasjonen. Alle tanker om tid og rom forsvinner og man er helt oppslukt. De indre bildene er de som har sterkest nærvær. Olofsson mener at når barn leker så omformer de virkeligheten slik at den stemmer overens med deres egne forestillinger, og de skaper seg slik en egen lekeverden. I leken kan alt hende med hjelp av fantasien.

Dette kan vi også se tegn til hos voksne. Borgström mener at det hverdagslige i voksenverdenen blir på samme måte overskredet av "leken", altså produktet, som skapes av kunstnerne. Innen skjønnlitteraturen, kunsten, teateret og musikkens verden kan også alt hende. Hun påpeker at voksne liker å lese eller å se en film som viser hverdagen fra et nytt perspektiv. Dette har jeg valgt å kalle *læring gjennom opplevelse*. Med det mener jeg at man oppnår en form for kunnskap gjennom bruk av sansene, altså gjennom å oppleve noe, enten ved å delta på noe eller ved å overvære noe sanselig. Dette kan man oppnå både gjennom levende historieformidling, teater, kunst og kulturelle innslag. Hver enkelt av disse krever ulike grader av deltakelse, men vil likevel være en sanselig opplevelse. Videre siterer Borgström psykoanalytiker D. W. Winnicott (1896-1971) som sier "leken är det övergångsfenomen som skapar sammanhang och mening mellan dröm och vardag. Om det sammanhanget bryts blir

människan passiv och sjuk”. Borgström mener at man gjennom en sterk opplevelse der alle menneskets deler er inkludert - hånd, hjerte og hjerne - legger grunnen for en gunstig læring. Å bare prioritere den intellektuelle siden skaper ikke en varig kunnskap, mener hun. “Det örat glömmer kommer hjärtat ihåg och det handen gör med färg och form stimulerar begreppsbildningen”, skriver Borgström (2003:12).

Med voksne som målgruppe er det ikke like enkelt å fokusere på aspektet med leking. Man kan dra inn leker som en del av opplegget, slik som de gjør under *Gilde i langhuset*. Samtidig kan det å spille en rolle i formidlingen gjennom utkledning og det å involvere seg gjennom å late som man reiser tilbake i tid sammenlignes med en form for lek. Slik når levende historieformidling både barn og voksne. Dette underbygges av Hughes (Hughes referert i Hosøy 2011) som påpeker er styrken til formidling med teatertechnikker er at man har mulighet til å nå alle aldersgrupper.

Sitatet som omhandler kunnskap gjennom ulike sanseopplevelser litt lenger opp i teksten kan nok også overføres til voksnes læring. Ved *Gilde i langhuset* og *Gjestebud i gjesteloftet* spilles det på flere sanseintrykk som skal føre til at de lærer gjennom opplevelse. Både ørene, hjertet og hendene blir brukt underveis. Man lytter til musikk og historier, samtidig som man bruker hendene til å forsyne seg med den tidsriktige maten, holde i den tidsriktige skjeen man spiser kylling med, eller så bruker man hendene for å løfte keramikkruset med øl til leppene. Gjennom disse opplevelsene skal læringen føles mer relaterbar for deltakerne. Man skal få en personlig forståelse for hva som foregår og for kunnskapen som blir gitt. Man lærer gjennom opplevelse heller enn læring gjennom lek.

Hovedforskjellene mellom barns og voksnes læring ved ulike former for levende formidling kan dermed sagt sies å være formen for opplevelse. Mens barn lettest lever seg inn i historien gjennom lek har voksne størst læringsutbytte av en opplevelse som kombinerer kunnskapsformidling med stimulering av ulike sanser. I tidsreisen etterstreber man at barna skal oppleve at de fysisk har forflyttet seg i tid. Barna skal bruke fantasien for å leve seg inn i en svunnen tid og dermed få kjenne på kroppen hvordan det var å utføre arbeidsoppgaver i denne tapte tiden eller hvordan det var å gå med klærne man brukte den gang. Mye av læringsgrunnlaget går ut på at de skal delta og *gjøre*. I den historiske helhetsopplevelsen har de voksne en litt større avstand til handlingene. Man skal kunne oppleve relaterbarhet til det som foregår, og man får delta selv, men i mindre grad enn i tidsreisen. Barna får på ett vis egne roller i tidsreisen der de har ulike oppgaver de skal utføre, mens man som voksen under den historiske

helhetsopplevelsen kan slippe unna med å observere. Dette åpner også opp for en større valgfrihet i deltakelse hos de voksne som kanskje ikke er like komfortable med å leke.

Med dette kan man si at den største forskjellen mellom barn og voksnes læring er måten man angriper det samme problemet på. Gjennom den historiske helhetsopplevelsen oppnår de voksne *læring gjennom opplevelse*, som kan sies å være de voksnes versjon av *læring gjennom lek*.

### 3.3.2.2 Det autentiske bygget som læringsforsterker?

Et annet kjerneelement i tidsreisetekningen er den pedagogiske verdien av å bruke gamle bygg som ramme for formidlingstilbudet. På Stiklastadir brukes imidlertid rekonstruksjoner som arena for formidlingen. Hva gjør dette med læringsutbyttet for den historiske helhetsopplevelsen?

I tidsreisepedagogikken er bruken av historiske bygg et viktig moment. På Jamtli blir Hackåsgården brukt som ramme for skoleklasser og barnehagers tidsreiseopplevelser. Britt-Marie Borgström (2003:38) skriver at ved Jamtli er målet å rekonstruere det fysiske miljøet både ute og inne, i tillegg til familiesituasjonen og den sosiale situasjonen. Utemiljøet rundt Hackåsgården, der tidsreisene tar sted, består blant annet av en låve, et lekefjøs med tredyr og et skur. “Det kändes viktigt att utemiljön kompletterades med dessa ekonomibyggnader för att de aktiviteter som utspelades i tidsresorna skulle kunna sättas in i rätt miljö och sammanhang”, skriver Borgström (2003:40). Hackåsgården stammer fra 1750-tallet og er en “timrad, rödmålad parstuga i en våning med ytterkammare” (2003:41) som ble flyttet til Jamtli på begynnelsen av 1900-tallet. Gården er delvis innredet til å forestille et bosted fra nettopp tiden rundt år 1900. Bygget er dermed *autentisk*. Grunnlaget for å bruke autentiske bygg er, som Borgström sier, at man skal kunne sette seg inn i rett miljø og sammenheng. Barna får her se hvordan et hjem på denne tiden kan ha sett ut - de får oppleve varmen som fyller kjøkkenet fra jernovnen og de får oppleve hvordan det trekker mellom de gamle golvplankene. De får kjenne det på kroppen og får dermed en større forståelse for hvordan det var i gammeltiden.

På Stiklastadir har man ingen originale historiske hus å benytte. De er rekonstruksjoner basert på arkeologiske utgravninger, og i middelalderbyggenes tilfelle; skriftlige kilder. Målet med byggene er at de skal oppleves autentiske til tross for at de ikke er gamle.

Svakheten ved en rekonstruksjon er byggets manglende alder. Det er ikke faktisk historisk og det har dermed ikke blitt brukt til det formålet det skal fremstå som at det er bygd for. Dette kan gjøre at det føles mindre ekte enn et historisk bygg.

Rekonstruksjoner kan imidlertid også sies å ha noen formidlingsmessige styrker kontra et historisk bygg. En rekonstruksjon er en annen type tilnærming til det autentiske. Den vil skape en nærmere opplevelse av hvordan det faktisk så ut i den aktuelle perioden. Ved bruk av rekonstruksjoner får man en større forståelse for hvordan bygget så ut fra starten av da rekonstruksjoner er ikke gamle og slitte, slik som historiske bygg. Jamtlis svakhet i spørsmålet om det autentiske er at byggene fremstår mye eldre og slitte enn de ville ha gjort i perioden man skal reise til. Dette vil være utfordrende koblet opp mot læringsutbyttet fra perioden. Bygget ville ikke ha sett slik ut for de første familiene som bodde her. Rekonstruksjon gir også et annet bruksgrunnlag da man har større frihet til å ta i bruk bygget på den måten man vil, uten å måtte tenke på bevaringshensyn.

Likheten mellom byggene på Stiklastadir og byggene på Jamtli er fokuset på det autentiske bygget som en ressurs for læringsutbyttet. De har imidlertid to ulike tilnærminger til det autentiske bygget, dels fremtvunget av bygningssituasjonen. Begge tilnærmingene har derfor både styrker og svakheter i møtet med læringsutbyttespørsmålet. Mens den ene *er* autentisk er målet med den andre at den skal *oppleves* autentisk. Målet for de begge er å skape en opplevelse som oppleves autentisk, som gir en helhetlig historisk opplevelse og som gir et forsterket læringsutbytte.

### **3.3.2.3 Avstand i tid: pedagogisk sperre eller mulighetsrom?**

Tidsreisetenkningen på Jamtli fokuserer i hovedsak på formidling fra overgangen mellom 1800- og 1900-tallet. På Stiklastadir er målet å ta med gjestene mye lenger tilbake i tid: til vikingtid og middelalder. Utgjør en større avstand i tid en utfordring eller et mulighetsrom for læringsutbyttet?

Mange århundrer skiller disse to tidsepokene, noe som også betyr at kildematerialet vil være ulikt. Et viktig underspørsmål er derfor: hvilken kunnskap har man om periodene?

Tidsreisetenkningen på Jamtlis fokus på 1800-1900-tallet er underbygget av et sterkt kildegrunnlag. Man finner skriftlige kilder så vel som fotografier fra denne tidsperioden som kan opplyse oss om alt fra samfunnet i sin helhet til den enkelte families hverdag. Med hjelp av bevarte fotografier kan man også se bilder av innredning og møbler, bekledning og spesifikke skikker. Dette gjør det enklere for Jamtli å rekonstruere det fysiske miljøet i de historiske byggene, noe som igjen gir et solid grunnlag for å gi de besøkende et godt læringsutbytte.

Ved Stiklastadir fokuserer de på en tidsperiode som ligger mye lengre tilbake i tid. Dette tilsier at de har et svakere kildegrunnlag å bygge på. Fra arkeologiske funn og skriftlige kilder

har man fått mye kunnskap om samfunnets øvre sjikt, men mindre om øvrige samfunnslag. Denne skjevfordelingen av kunnskapen vi sitter igjen med fra datidens samfunn er synlig også i gildet og gjestebudet. Begge disse formidlingsoppleggene har tydelig overklassepreg. Tidsavstanden skaper altså en utfordring om man har som mål å formidle viking- og/eller middelaldersamfunnet som en helhet.

En annen utfordring med avstanden i tid er praksisen rundt bruken av gjenstander. Ved Jamtli har de et sterkt fokus på autentiske gjenstander som en del av tidsreisemetodikken. Gjenstander fra 1800- og 1900-tallet er både flere og mindre sårbare enn gjenstander fra lengre tilbake i tid. Det innebærer at gjenstander fra nyere tid i langt større grad brukes aktivt i en formidlingssammenheng. Dette gjør at publikum får et større læringsutbytte av å kunne studere og bruke gjenstanden nærmere. På Stiklastadir har man ikke denne typen gjenstandsmateriale som kan brukes, både fordi de ikke finnes i SNKs samlinger og fordi gjenstander av en slik alder ikke kunne ha blitt benyttet på samme måte. Den historiske helhetsopplevelsen har derfor ikke mulighet til å benytte originale gjenstander på samme måte som i tidsreisemetodikken.

På Stiklastadir har de imidlertid tilnærmet seg gjenstandsfokuset gjennom utstrakt bruk av kopier. Blant annet er bestikket og serviset i gjesteloftet kopier av gjenstander fra perioden. Fordelen med en kopi er at den kan brukes mer aktivt enn autentiske, noe som gjør at publikum ikke får noen restriksjoner på seg ved håndtering. Dette kan derfor skape en forsterket læringseffekt. Her kan vi trekke linjer til forrige delkapittel om autentiske eller rekonstruerte bygg. Det autentiske vil muligens oppleves mer ekte, mens en rekonstruksjon gir et annet bruksgrunnlag.

Avstanden i tid vil også bringe frem spørsmål om relaterbarhet for de besøkende. Tidsreisens 1900-talls samfunn er tettere i tid til dagens samfunn, noe som også gjør det lettere for publikum å relatere til denne tidsperioden. I så måte er det potensielt en utfordring på Stiklastadir: menneskene man skal relatere til er mye lengre unna i tid. Dette gjør at Stiklastadirs samfunn oppleves mye fjernere for publikum enn samfunnet de blir kjent med under tidsreisen. Likevel kan man bruke avstanden i tid som en ressurs. Opplevelsen av Stiklastadirs samfunn blir noe mer eksotisk, noe som igjen kan skape økt interesse og dermed ekstra rom for læring. I tillegg behandler Stiklastadir en periode det er spesielt mye interesse knyttet til, også i populærkulturen. Med tv-serier som *Vikings* og *Game of Thrones* har interessen for vikingtid og middelalder fått et ekstra løft de siste årene. Dette er potensielt en styrke for læringsutbyttet.

### 3.3.2.4 Mat som læringsforsterker?

Et element som er svært fremtredende i den historiske helhetsopplevelsen, men som har en mindre sentral rolle i tidsreisetekningen, er mat som formidlingsverktøy. Hvilken betydning kan så maten ha for læringsutbyttet av en museumsopplevelse?

Under tidsreisen på Jamtli har man ikke noe sterkt fokus på mat. Om formidlingen er lagt opp slik kan man få mulighet til å være med på for eksempel baking. Jentene og guttene blir delt opp i hver sin gruppe, og en av jentenes oppgaver kan være å tilberede mat (Borgström 2003:56). Tilberedningen og fortæringen av slik hverdagsmat er med på å hjelpe barna å få en forståelse for hvordan samfunnet var på denne tiden. Alle måtte bidra, til og med barn, for at man skulle få unna dagens gjøremål. Barna samles på slutten av formidlingen rundt matbordet, noe som også fører de ulike gruppene tilbake til klassen som en helhet. Her får barna reflektert rundt de aktiviteter de har vært med på i løpet av dagen. Slik blir maten brukt som et samlingspunkt, samtidig som man får delta på tilberedningen av måltidet. Dette gjør læringen om datidens samfunn mer relaterbar for barnas del da de får hjelpe til og *utføre* i stedet for å bare overvære.

Som en del av den historiske helhetsopplevelsen har SNK et sterkt fokus på matservering. Maten blir brukt som en av sanseopplevelsene som skal komplettere den historiske helhetsopplevelsen. Maten skal bidra til å gi deltakerne en større forståelse for datidens samfunn. I begge de to formidlingsoppleggene på Stiklastadir består serveringen av festmat, ikke hverdagskost. Under gildet understreker råvarene som blir brukt at vertene er en høytstående familie som har tilgang på store mengder mat, mens under gjestebudet ser man at vertene er fra et høyere samfunnslag med mulighet til å reise for å få tak i eksotiske råvarer. Dette bidrar til at deltakerne får en forståelse for hvordan mat ble brukt tidligere og for hvordan de utnyttet de ulike råvarenes bruksmuligheter. Opplevelsen av maten er altså med på å forsterke læringsutbyttet for hvordan man hadde det i vikingtid eller middelalder - å få en forståelse for viktigheten av mat og bruken av mat som styrkende for maktposisjonen.

Styrkene ved mat som læringsforsterker er at deltakerne får et innblikk i et viktig aspekt ved datidens samfunn. Mat er alltid en faktor, for mat må man ha for å overleve. Med bruken av mat spiller man også på en bredere sanseopplevelse da man får en smak av historien. Dette gjelder både ved hverdagsmåltidet så vel som ved festmåltidet. Mat er ikke bare en smaksopplevelse. Man får også inn opplevelsen gjennom duften og det å bruke hendene til noe. Det ukjente med å bruke skje for å spise kylling med under gjestebudet kan derfor kanskje bidra til at selve matopplevelsen sitter bedre i kroppen. "Det örat glömmar kommer hjärtat ihåg och

det handen gör med färg och form stimulerar begreppsbildningen”, skriver Borgström (2003:12). Dette tolkes slik som at selve opplevelsen av noe sitter bedre i kroppen om man aktivt har brukt ulike sanser og ulike bevegelser.

Samtidig finnes det noen utfordringer ved matserveringen under gjestebudet og gildet. En av utfordringene er at om maten tar for stor plass i formidlingen er det en mulighet for at den kan overdøve resten av formidlingen og kan derfor utfordre læringsutbyttet. Det er også vanskelig å si om deltakerne forstår at de smaker på en del av historien, og utfordringen da blir å få de til å forstå hva denne maten kan fortelle om datidens samfunn. Kan det dermed bli mer “et spennende måltid” enn en faktisk læringsopplevelse? På Jamtli har de lagt fokuset med mat på selve tilberedningen av måltidet, og har dermed inkludert læring av immateriell kulturarv i formidlingen. Ved å gjøre dette legger fokuset på prosessen heller enn produktet.

Mat blir brukt som læringsforsterker både på Jamtli og Stiklastadir, men i ulik grad. Mens maten har en sentral rolle under den historiske helhetsopplevelsen, blir laging av mat brukt som et av gjøremålene under tidsreisen. Under tidsreisen på Jamtli er kanskje læringsutbyttet størst da barna selv er med på å tilberede maten, mens under gildet og gjestebudet får de servert ferdiglagd mat. Under gildet og gjestebudet får de besøkende derimot presentert maten slik at de skal få en større forståelse for hva det er de spiser. Dette er en forutsetning for at det voksne publikummet skal ha mulighet til å forstå matens betydning for samfunnet da de selv ikke deltar i tilberedningen og dermed oppnå et større læringsutbytte.

### 3.4 Sammenfattende analyse

Formidlingsvirksomheten på Stiklestad har blitt påvirket av tidsreisetenkningen fra Jamtli. Hva kan man så si om læringsutbyttet i den historiske helhetsopplevelsen på Stiklastadir kontra tidsreisetenkningen? Og i forlengelsen av det: hva er slektskapet mellom de to museumspedagogiske modellene?

I dette kapitlet har fokuset vært å sammenligne SNKs den historiske helhetsopplevelsen og Jamtlis tidsreise-pedagogikk. Begge disse formene for levende formidling bærer preg av at man skal oppnå en helhetsopplevelse. Med tidsreisen skal barna få en helhetsopplevelse gjennom å leke at de opplever en dag i gammeltiden med alt det som hører til. Barna får kle seg ut, gjøre ulike aktiviteter og lære om historien på en handlingsbasert måte. Tidsreisens helhetsopplevelse ligger i bruken av ulike sanser med et mål om å oppnå et større læringsutbytte. Alt dette skjer i en autentisk setting med et historisk bygg som ramme. Med den historiske helhetsopplevelsen vil SNK at deltakerne skal oppnå en helhetsopplevelse av

historien gjennom alle sanser. Deltakerne får formidlet vikingtids- eller middelalderhistorie i historiske rammer, mens de tilegner seg ulike inntrykk gjennom mat, drikke og opplevelse. Det hele foregår i et rekonstruert rammeverk der deltakerne skal oppleve at de reiser tilbake i tid. Formidlingsoppleggene skal oppleves som et større selskap der det er rom for å hygge seg samtidig som man skal oppnå en større kunnskap om den respektive perioden.

Tidsreisetenkningen og den historiske helhetsopplevelsen har altså mange likhetstrekk. Samtidig skiller de seg fra hverandre på flere områder. Mens tidsreisen er veldig tungt basert på improvisasjon, er gildet og gjestebudet mer manusbasert. Den historiske helhetsopplevelsen er samtidig myntet på et voksent publikum. Det gjør at denne modellen har noen andre tilnærminger til kunnskapsformidling enn tidsreisen. Man kan si at hovedforskjellen mellom disse formidlingsformene er graden av aktiv deltakelse. Mens tidsreisen kjennetegnes av læring gjennom lek, preges den historiske helhetsopplevelsen av det jeg har valgt å kalle *læring gjennom opplevelse*. Det samlede inntrykket er derfor at man med den historiske helhetsopplevelsen har tatt tidsreisetenkningen og tilpasset den for å kunne gi et voksent publikum en historiebasert opplevelse innenfor rammene av en rekonstruert middelaldergård, i samarbeid med et moderne kjøkken.



## 4 Konklusjon

Målet med oppgaven har vært å analysere læringsutbyttet av levende historieformidling. Dette har jeg gjort gjennom å studere SNKs konsept *den historiske helhetsopplevelsen*, med fokus på formidlingstilbudene *Gilde i langhuset* og *Gjestebud i gjesteloftet*. For å få inn et eksternt perspektiv på dette valgte jeg også å ta inn en sammenligning mellom tilbudene på Stiklastadir og tidsreiseformidlingen på Jamtli museum i Östersund. Med utgangspunkt i dette har problemstillingen min gjennom oppgaven vært “*Hva er læringsutbyttet av at formidlingstilbudene på Stiklastadir forsøker å gi de besøkende en historisk helhetsopplevelse?*”. Hva kan man nå si om læringsutbyttet av den historiske helhetsopplevelsen?

SNKs mål var fra starten å etablere en levende middelaldergård som inneholdt tidsriktige bygg og konstruksjoner. Som et steg mot å få Stiklastadir til å fremstå levende ble den historiske helhetsopplevelsen utviklet. Dette kom av SNKs museumspedagogiske grunntanke: troen på at teatergrep og levendegjøring gir stort læringsutbytte. Tanken bak den historiske helhetsopplevelsen er at man, i følge SNK, får et større læringsutbytte av en bred tilnærming til historien ved at man tilegner seg kunnskap ved hjelp av alle sanser. Dette har de valgt å gjøre ved å tilby helaftener i form av gilde og gjestebud. Ved bruk av tilrettelagt formidling som inkluderer gjestene, i tillegg til læringsforsterkere som mat, musikk, klær og hus, ønsker SNK at gjestene skal tilegne seg kunnskap gjennom en felles opplevelse.

Min analyse har vist at SNKs bruk av levende historieformidling gjør historien mer relaterbar. Da det hele foregår i et rammeverk som skal oppleves autentisk får man følelsen av at man har reist tilbake i tid. Man opplever det som at man får en helaften som gjest hos henholdsvis Kolbjørn og Inga eller Aslak og Helga. Gjestene får en ekstra tilgang til kunnskap gjennom ulike smaker og dufter, og gjennom å oppleve både tidsriktige klær og hus. Dette kommer i en helhetlig pakke med den levende historieformidlingen som kveldens midtpunkt. Med dette har SNK tatt et viktig steg mot å realisere målet med å etablere Stiklastadir: å skape en levende middelaldergård.

Gjestebudet og gildet har mange likhetstrekk. Den historiske helhetsopplevelsen ligger til grunn for de begge, de har begge formidlere i roller, finner sted i bygg som hører hjemme i epokene som formidles, benytter seg av kostymer og har et sterkt fokus på måltidet. Samtidig

finnes det noen ulikheter. I følge Jacksons skala heller de begge mot living history, men gildet i større grad enn gjestebudet. Dette kommer av at gildet oppleves litt mindre regissert enn gjestebudet. En annen ulikhet er at de finner sted i ulike bygg som rommer et veldig ulikt antall gjester. Mens langhuset kan romme opp til 100 gjester, kan gjesteloftet kun romme opp til 25. Dette betyr at selskapene, etter min erfaring, oppleves noe ulikt når det kommer til selve stemningen. Gildet oppleves mer feststemt og høylydt, mens gjestebudet oppleves mer høytidelig og intimt. Dette gjør at det kan være enklere å tilegne seg kunnskap i gjesteloftet da det er lettere å skape en relasjon mellom formidler og gjester under den mer intime atmosfæren. En annen ulikhet er de to formidlingstilbudenes manus og deres inkorporering av faktiske historiske hendelser. Gildets manus oppleves noe smalere enn gjestebudets, da det hovedsakelig fokuserer på Stiklastadir og ikke drar så mange linjer videre ut i verden. Her favner manuset for gjestebudet bredere da det setter gjestebudets historie inn i en større historisk kontekst ved å dra inn faktiske historiske hendelser. Dette gjør at gjestebudet oppleves å åpne for læring i større grad enn det gildet gjør. Videre er manuset til gjestebudet bedre til å inkorporere Stiklestadskjernehistorie med henvisninger til Olav, olavssteinen og kirka, mens gildet bare gir en liten oppmerksomhet til høvdingens motvilje til Olavs kristningsforsøk.

Ulikhetene i de to manusene indikerer også at SNK har fått et større museumsfaglig fokus fra etableringen av Stiklastadir frem til i dag. Dette ser vi også i hvem som har vært med på å utarbeide de. Ved utarbeidelsen av grunnhistorien for Stiklastadir, og dermed gildet, valgte SNK å leie inn en regissør og teatermann utenfra. Dette viser at SNK på det tidspunktet hadde et veldig sterkt fokus på teatersiden ved levende historieformidling. Ved utarbeidelsen av gjestebudet valgte de derimot å bruke egne ansatte. Dette vitner om en forskyvning av fokus fra drama til historie. Dette mener jeg har bidratt til å gi formidlingen ved SNK en sterkere museumsfaglig profil.

Den levende historieformidlingen på Stiklestad generelt er tydelig inspirert av Jamtlis tidsreisemetode. Dette ser vi også i de to formidlingstilbudene på Stiklastadir. De har mange av de samme elementene som tidsreisen har: de deler et sterkt fokus på autentiske hus, selv om dette får ulikt utslag på de to stedene: på Jamtli bruken av museumsbygg, på Stiklastadirs rekonstruksjon av historiske bygg; formidlernes tidsriktige bekledning, inkluderingen av gjestene, læring gjennom deltakelse og målet om at man skal føle at man har reist tilbake i tid. Man skal både få ta og føle, se, lytte, lukte og smake på fortiden.

Samtidig er det klare ulikheter. Hovedforskjellen mellom disse formidlingsformene er graden av aktiv deltakelse. I tidsreisen skal barna oppnå læring gjennom lek, mens under den

historiske helhetsopplevelsen skal de voksne lære gjennom opplevelse. Mens barna inntar en rolle og får ulike arbeidsoppgaver på Jamtli, har det voksne publikummet på Stiklastadir et mer distansert forhold til deltakelsen. De deltar i den forstand at de spiser maten og blir inkludert i formidlingen, men de får ikke utdelt egne arbeidsoppgaver på samme måte som på Jamtli. Den historiske helhetsopplevelsen skiller seg også fra tidsreisetenkningen gjennom et større fokus på mat og drikke. Under den historiske helhetsopplevelsen er maten basert på tidsriktige ingredienser som skal gi publikum en sanseopplevelse som kan forsterke historieformidlingen.

På bakgrunn av dette kan man si at den historiske helhetsopplevelsen er en videreutvikling av tidsreisen tilpasset rammeverket på Stiklastadir, eksempelvis at byggene er rekonstruksjoner, med de begrensningene og mulighetene det gir. Den er videreutviklet mot et voksent publikum med de modifikasjonene en justering av målgruppe trenger. Begge har også et sterkt fokus på læring gjennom opplevelse, selv om de gjør det på to ulike måter. *Læring gjennom opplevelse* kan derfor sies å være de voksnes versjon av *læring gjennom lek*.

Oppsummert kan man si at den historiske helhetsopplevelsens fokus på å stimulere alle sanser har både fordeler og potensielle ulemper for læringsutbyttet. Å lukte, smake, føle og høre fortiden åpner for en ny dimensjon av kunnskapstilegnelse. Samtidig kan inntaket av alkohol være med på å lukke for læring. Selv om inntak av alkohol er historisk korrekt kan det bidra til å miste fokuset på kunnskapsaspektet ved kvelden, spesielt ved overdrevet inntak. Videre er det usikkert hvor mye deltakerne forstår av historiene maten skal formidle. Om det primært blir oppfattet som "et spennende måltid", har mye av kunnskapsgrunnlaget falt bort.

Min analyse av den historiske helhetsopplevelsen gir også et verdifullt innblikk i temaet levende historieformidling generelt. Levende historieformidling er en form for formidling som har vært omstridt. På den ene siden har du de som hevder at levende historieformidling er "drama med historisk krydder", eller infotainment. Med dette mener de at formidlingen har et for stort fokus på dramadelen og at det historiske forsvinner. På den andre siden har du de som mener levende historieformidling gir økt og mer langvarig kunnskap, og at teater er velegnet som læringsforsterker for alle aldersgrupper.

Min analyse av levende historieformidling viser at bruken av teatervirkemidler gjør læringen mer relaterbar, mer lystbetont og engasjerende. Dette underbygger resultatet fra Jacksons kartleggingsundersøkelse som konkluderte med at man ved levende historieformidling sitter igjen med både gode opplevelser og høyere faglig kunnskap enn ved en tradisjonell omvisning i museum. Bruken av teater som læringsforsterker kan vi også se at

passer for et voksent publikum. Dette underbygger Hughes poeng om at man ved bruk av teater som virkemiddel har mulighet til å nå alle aldersgrupper.

Levende historieformidling har likevel noen svakheter. Et for sterkt fokus på teaterdimensjonen ved formidlingen vil gi et mindre læringsutbytte. Læringsutbytte forutsetter en tung museumsfaglig forankring som utgangspunkt, noe som vi tidvis ser kan mangle i gildet. For å få til en god balanse på kunnskapen man skal formidle og virkemidlene man bruker, mener jeg det er viktig at historieaspektet ved formidlinga får hovedvekt og at teatermetodikken blir brukt som et virkemiddel for å fremme læring. Ved rett balanse har teaterbasert formidling stor læringsverdi da det er med på å gjøre læringen spennende og lystbetont. Man får et mer personlig innblikk i historien i den forstand at man føler at man deltar. Den historiske helhetsopplevelsen på Stiklastadir bidrar til at publikum føler at de reiser tilbake i historien og dermed får opplevd sanseintrykkene personlig.

På bakgrunn av dette støtter jeg Hughes og Jacksons forskning på temaet levende historieformidling. Levende historieformidling er en god måte å engasjere både barn og voksne til å ville lære mer om historie, og er en morsom måte å gjøre det på. Man får gode opplevelser samtidig som man til slutt sitter igjen med større kunnskap, noe som jeg mener kun kan omtales som positivt. Som Framtidas museum (St.meld. nr. (2009), 155) påpeker: “God formidling skal kunne endre våre holdninger, fordommer og perspektiver. God formidling skaper innsikt og forståelse og gir kunnskap og opplevelse. God formidling retter seg direkte mot definerte målgrupper”.

I arbeidet med denne oppgaven er det mange spennende spørsmål det dessverre ikke har vært mulig for meg å se nærmere på. Det hadde blant annet vært interessant å studere gildet og gjestebudet med en større empiri knyttet til publikum sine opplevelser, slik som først tenkt i min oppgave. Videre hadde det vært spennende å se enda nærmere på læringsutbyttet knyttet til bruken av mat i formidling. Det hadde også vært interessant å gjennomføre en sammenligning av formidlingstilbudet på Stiklastadir med andre museer med sterkt fokus på levende historieformidling, som Den Gamle By i Århus. Til slutt hadde det vært interessant å studere om den museumsfaglige utviklingen sammenligningen av gildet og gjestebudet indikerer gjenspeiles i museet SNKs øvrige virksomhet. Forhåpentligvis vil noe av dette kunne analyseres i fremtidige studentoppgaver og/eller forskning.

## 5 Kilder

### 5.1 Publiserte kilder

- Arkeologisk museum i Stavanger (2014) *Tidsreise og tidsmaskin*. Tilgjengelig fra: <https://am.uis.no/om-museet/aktuelt/tidsreise-og-tidsmaskin-article83149-15130.html> (Hentet senest: 28. mai 2020)
- Borgström, B.M. (2003) *Tidsresan. Lek och fantasi som pedagogisk metod*. Stockholm: Nordiska museets förlag.
- Cassel, M. (2001) *Museipedagogik. Konsten att visa en utställning*. Lund: Studentlitteratur.
- Deltakende observasjon (2018) i *Store norske leksikon*. Tilgjengelig fra [https://snl.no/deltakende\\_observasjon](https://snl.no/deltakende_observasjon) (Hentet senest: 28. mai 2020)
- Eggen, S. (u.å.) 20-årig drøm ble virkelighet, *Trønder magasinet*, uten dato, uten sidetall (fra SNKs arkiv).
- Hosøy, M. (2011) *Museumsteater - fiksjon som kunnskapsformidling*. Mastergradsoppgave i Kulturvitenskap. Universitetet i Bergen. Tilgjengelig fra: <http://bora.uib.no/bitstream/handle/1956/4983/84852419.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Hentet senest: 20. mai 2020)
- Hughes, C.H. (2008) *Performance for learning: How emotions play a part*. Dissertation. The Ohio State University. Tilgjengelig fra: [https://etd.ohiolink.edu/!etd.send\\_file?accession=osu1211932278&disposition](https://etd.ohiolink.edu/!etd.send_file?accession=osu1211932278&disposition) (Hentet senest: 28. mai 2020)
- IMTAL - The International Museum Theatre Alliance. Tilgjengelig fra: <http://www.imtal-europe.com> (Hentet senest: 28. mai 2020)
- Jackson, A. mfl. (2002) *Seeing it for real: An investigation into the effectiveness of theatre and theatre techniques in museums*. Centre for Applied Theatre Research (CATR). University of Manchester. Tilgjengelig fra: [http://www.plh.manchester.ac.uk/documents/Seeing\\_It\\_For\\_Real.pdf](http://www.plh.manchester.ac.uk/documents/Seeing_It_For_Real.pdf) (Hentet senest: 28. mai 2020)
- Jamtli (u.å.) *Kurser og seminarier*. Tilgjengelig fra: <https://www.jamtli.com/om-jamtli/kurser-och-seminarier/> (Hentet senest 28. mai 2020)

- Lofotr Vikingmuseum (u.å.) *Eksperimentell arkeologi*. Tilgjengelig fra: <https://www.lofotr.no/nb/historien/eksperimentell-arkeologi> (Hentet senest: 28. mai 2020)
- NTNU Undervisning. (2018, 19.12). *Intervju som forskningsmetode* [Videoklipp]. Tilgjengelig fra: <https://youtu.be/odN7GD78jLc> (Hentet senest: 28. mai 2020)
- Pettersen, J.P. (2003) *Med fortida i handa. Arbeid med barn og lokalhistorie*. Ålesund: N. W. Damm & Søn.
- Rikstad, G. (2005) *Levende historieformidling i museet. En lekende inngang til historien?*. Mastergradsoppgave i Kulturvern og kulturformidling. Universitetet i Bergen.
- Saemien Sijte (u.å.) *Kurs i tidsreise*. Tilgjengelig fra: <https://saemiensijte.no/kurs-i-tidsreise/> (Hentet senest: 28. mai 2020)
- St.meld. nr. 49 (2008-2009). *Framtidas museum — Forvaltning, forskning, formidling, fornying*
- Stiklestad Nasjonale Kultursenter (u.å.) *Om oss*. Tilgjengelig fra: <https://stiklestad.no/om-oss/> (Hentet senest: 28. mai 2020)
- Tjora, A. (2010) *Fra nysgjerrighet til innsikt. Kvalitative forskningsmetoder i praksis*. Trondheim: Sosiologisk forlag.
- Ulriksen, K.A. (2019) *Deltakende observasjon – ulike grader av deltakelse*. Tilgjengelig fra: <https://ndla.no/nb/subjects/subject:43/topic:1:190302/topic:1:197975/resource:1:190172> (Hentet senest 28. mai 2020)

## 5.2 Upubliserte kilder

- Beistad, H.A.Ø, mfl. (2019) *Stedet, museet og samfunnet - Et notat om grunnlagstenkingen for utviklingen på Stiklestad*. SNK, Trondheim. Upublisert.
- *Fagrappport forprosjekt Stiklastadir*. (2004) SNK, Stiklestad. Upublisert.
- Følstad, E. (2004) *Sluttrappport forprosjekt "Stiklastadir"*. SNK, Stiklestad. Upublisert.
- *Gilde i langhuset* (2015) SNK, Stiklestad. Upublisert.
- *Guidekompendium. Gjesteloftet på Stiklastadir*. (u.å.) SNK, Stiklestad. Upublisert.
- Haga, A. (u.å.) *Soga om Kolbjørn Gunnarsson*. SNK, Stiklestad. Upublisert.

- Lundeby, B. (2006a) *Fagrappport. Forprosjekt "Stiklastadir formidling"*. SNK, Stiklestad. Upublisert.
- Lundeby, B. (2006b) *Sluttrappport forprosjekt. Stiklastadir formidling*. SNK, Stiklestad. Upublisert.
- Lundeby, B., Følstad, E. (2010) *Sluttrappport Stiklastadir*. SNK, Stiklestad. Upublisert.
- Norum, H. (2016) *Gjestebed i gjesteloftet*. SNK, Stiklestad. Upublisert.
- Program for utarbeiding av formidlingsopplegg Stiklastadir (u.å.) i: *Forprosjekt. Prosjektplan for Stiklastadir formidling*. SNK, Stiklestad. Upublisert.
- *Smak av Stiklastadir*. (u.å.) SNK, Stiklestad. Upublisert.
- Status Stiklastadir formidling (2006) SNK, Stiklestad. Upublisert.

# Vedlegg

## Intervjugal, Stiklastadir

1. Hvordan kom dere opp med ideen til Stiklastadir?/Hvorfor Stiklastadir?/Hva var tanken bak Stiklastadir? Inspirasjon fra andre?
2. Hva har vært de største utfordringene til prosjektet?
3. Hvordan løste dere byggingen med tanke på kompetanse? Hvilke aktører har vært involvert?
4. Hvorfor et langhus fra vikingtid og et middelaldersk gjesteloft?
5. Hva fokuserer dere på nå?
6. Hvilke tanker har du om Stiklastadir fremover?
7. Hva vil du oppnå med prosjektet/plassen?
8. Hvem vil dere nå ut til?
9. Hva er viktigst for deg med dette prosjektet?
10. Hva ser du/dere på som det mest vellykkede med dette prosjektet? Og hvorfor?
11. Hva har vært minst vellykket så langt? Og hvorfor?
12. Hva betyr et slikt prosjekt for nærområdet?
13. Hva betyr et slikt prosjekt for historiefremidling?
14. Har dere noen planer videre for å inkorporere Stiklastadir i folkemuseet? Hvordan kan dette gjøres best mulig?
15. Hvordan ville du gjort gårdsanlegget mer tilgjengelig/tiltalende?
16. Hva er drømmescenariet ditt for Stiklastadir i 2030?



