

# Vikingtidens kvinner utstilt

*Fremstillingen av kjønn i Oslos nye vikingtidsutstillinger*

Line Myrvold Andersen



Masteroppgave i museologi og kulturarv

MUSKUL4590, 30 studiepoeng

Museologi og kulturarvstudier

Institutt for kulturstudier og orientalske språk

Universitet i Oslo

Vår 2020



# Vikingtidens kvinner utstilt

*Fremstillingen av kjønn i Oslos nye vikingtidsutstillinger*

© Line Myrvold Andersen

2020

Vikingtidens kvinner utstilt. Fremstillingen av kjønn i Oslos nye vikingtidsutstillinger.

Line Myrvold Andersen

<http://www.duo.uio.no/>

Trykk: Representeralen, Universitetet i Oslo

# Sammendrag

Denne oppgaven tar utgangspunkt i fremstillingen av kvinner i vikingtidsutstillinger, og gjennom dette å synliggjøre hvilken plass kjønn har i formidlingen av vikingtiden. For å kunne formidle fortid må kjønn diskuteres. Å inkludere et kjønnsperspektiv vil utvide oppfatningen av vikingtiden samt ta et steg vekk fra den androsentriske fremstillingen av historien. Jeg baserer analysene mine på egeninnsamlet empiri fra utstillingene *VÍKINGR* ved Historisk museum og *The Viking Planet* Oslo. Disse utstillingene representerer to forskjellige typer formidlingsinstitusjoner som på hver sin måte formidler kunnskap. Ved å se på en gjenstandsbasert og en opplevelsesbasert utstilling ønsker jeg å vurdere forskjellige måter å inkludere kjønnsperspektiver i utstillinger. Her er ikke målet å finne ut hvilken type utstilling som er bedre for å inkludere kjønnsperspektiv, men å diskutere hvilke muligheter utstillingene presenterer. For å bygge mine argumenter bruker jeg museologisk forskning på kjønn og forskning på kvinner i vikingtid for å kontekstualisere og styrke mine argumenter. Jeg jobber ut ifra blant annet Laurajane Smith (2008) sin definisjon av kulturarv som kjønn, Ross Wilson (2018) sin kritisk kjønnskulturarvstudier med kjønn som analyseverktøy, og Bergsdóttir & Hafsteinsson (2018) sine beretninger om det fraværenes tilstedeværelse. Feministisk fravær destabiliserer det perfekte bildet av fortiden påpeker de (s.109). Gjennom å sette kjønn i kontekst av materialitet, narrativ og kunnskapskreasjon håper jeg i denne oppgaven å belyse hvordan inkluderingen av et kjønnsperspektiv er viktig for å skape et konsist og aktuelt bilde av vikingtiden.



# Forord

Museologi og kulturarvstudier var mitt drømmestudie, og så kom jeg inn! Dette har vært to helt spesielle år hvor jeg har fått dyrke min lidenskap for kulturarv. Det har ikke vært et eneste sekund hvor det ikke har vært noe å gjøre, eller noen å gjøre det med. Dette siste semesteret ble litt annerledes for oss alle, og masteroppgaveskriving gjorde det ikke lettere. Det har vært en nokså utfordrende skriveprosess, men også veldig lærerikt. Derfor takk til alle som har vært med på reisen!

Tusen takk til min veileder Helge Jordheim som har hjulpet meg gjennom denne intense masterskrivingprosessen. Hver gang vi møttes ga du meg ny energi og tro på denne oppgaven. Jeg vil også rette en takk til Tone Cecilie Simensen Karlgård som satt meg på sporet av å analysere utstillingene i lys av kjønn. Takk til Institutt for kulturarvstudier og orientalske språk for to spennende og lærerike år som masterstudent, og alle de flotte lærerne våre.

Tusen takk til alle mine fantastiske medstudenter for to uforglemmelige år sammen på museologi og kulturarvsstudier. Takk til lesesalsgjengen, det var gøy så lenge det varte. En ekstra takk til mine medstudenter Solveig, Karoline og Alvilde for alle betryggende samtaler og skrivetips.

Ikke minst takk til alle de utrolige menneskene i min familie som har støttet meg. En stor takk til pappa for kontinuerlig påfyll av mat og koffein, det har gjort livet så mye lettere og jeg er utrolig takknemlig. En ekstra spesiell takk til mamma for hennes moralske støtte gjennom søvnløse netter og skrivehjelp, tror virkelig jeg ikke hadde klart dette uten deg. Tusen tusen takk til min søster Elsbeth for all hjelpen med retting av oppgaven, dette hadde nok vært en veldig forvirrende oppgave uten din hjelp. Takk til resten av familien for deres tålmodighet og forståelse dette semesteret, det merkes og settes pris på.

Til slutt en spesiell takk til alle mine kjære besteforeldre som har fylt meg med historier og nysgjerrighet, og til alle våre besteforeldre som har båret arven sin videre til oss.

Tusen takk.

Juni 2020

*Line Myrvold Andersen*

# Innholdsfortegnelse

<b>1 Innledning</b> .....	1
1.1 Forskningsspørsmål .....	1
1.2 Oppbygning og avgrensninger .....	2
<b>2 Tematisk forskning</b> .....	3
2.1 Formidlingsarenaer for vikingtiden .....	3
2.2 Vikingtidens kjønn .....	5
2.3 Verdi, arkeologi og antagelser .....	7
2.4 Oppsummering .....	8
<b>3 Teori &amp; metode</b> .....	9
3.1 Teori .....	9
3.1.1 Kulturarv er kjønn .....	9
3.1.2 Feministisk kjønnsperspektiv .....	10
3.1.3 Tilstedeværelse & påføringen av kjønn .....	12
3.2 Metode .....	13
3.2.1 Valg av metode .....	13
3.2.2 Valg av empiri .....	14
3.2.3 Metodens begrensninger .....	15
3.3 Oppsummering .....	16
<b>4 Utstillingene</b> .....	17
4.1 I møte med utstillingene .....	17
4.2 Beskrivelse av <i>VÍKINGR</i> .....	18
4.3 Beskrivelse av <i>The Viking Planet</i> .....	20
4.4 Oppsummering .....	22
<b>5 Materialitet</b> .....	23
5.1 Utstillingspromotering .....	24



5.2 Rom og design .....	25
5.2.1 Romplan .....	26
5.2.2 Design .....	27
5.2.3 Utstillingsstil .....	29
5.3 Det utstiltes materialitet .....	29
5.3.1 Materiell kunnskapsformidling .....	29
5.3.2 Det digitale materialitet .....	31
5.4 Oppsummering .....	33
<b>6 Narrativ .....</b>	<b>34</b>
6.1 Tema og tekst .....	35
6.2 Populærkulturens påvirkningskraft .....	36
6.3 Narrativ i utstillingene .....	38
6.4 Narrativ i det utstilte .....	39
6.4.1 Rikdommens kjønn .....	40
6.4.2 Kjønnbelagte samfunnsroller .....	42
6.4.3 Maktens kjønn .....	44
6.5 Oppsummering .....	46
<b>7 Kulturarvpolitikk og kunnskapsproduksjon .....</b>	<b>48</b>
7.1 Et kulturarvpolitisk blikk .....	48
7.2 Kunnskapsproduksjon .....	50
7.3 Oppsummering .....	50
<b>8 Oppsummerende konklusjon .....</b>	<b>52</b>
<b>Litteraturliste .....</b>	<b>55</b>

# 1 Innledning

Gender relations play a determinant role in shaping what we understand and value as heritage. Applying a gender perspective to heritage brings to the fore the different ways individuals experience heritage and contribute to its transmission and reinterpretation over generations” (UNESCO, 2014, s.33).

For å kunne formidle fortid må kjønn diskuteres, men dette er et tema som glipper mellom linjene og har en historie av å bli oversett. I denne oppgaven ønsker jeg å se på hvordan kunnskap om vikingtidens kvinner formidles i nyere utstillinger om vikingtiden, og gjennom dette hvordan formidlingsinstitusjoner i dag tar i bruk kjønnsperspektiv i formidlingen av vikingtid. Vikinghelten som ofte fremtrer i populærkulturens fremstillinger av vikingtid stammer fra 1800-tallets nasjonalromantiske fremstilling av vikingen heller enn vikingtiden som periode (Aannestad, 2016, s.74). Å inkludere et kjønnsperspektiv vil utvide oppfatningen av vikingtiden samt ta et steg vekk fra den androsentriske fremstillingen av historien. Kjønn er med på å påvirke hva som forstås som verdifull kulturarv står det i UNESCOs rapport, som åpnet denne innledningen. I fremstillinger av vikingtiden blir vikingene ofte presentert som barske krigere. Synlig kjønnsperspektiv vil ikke bare hjelpe å synliggjøre kvinnene plass i historien, men også å skape et nyansert bilde av hvem vikingene faktisk var.

Jeg ønsker å legge fokuset på to utstillinger i Oslo som presenterer vikingtiden. En tradisjonell utstilling i form av Historisk museum sin nyeste vikingtidsutstilling *VÍKINGR*, og det mindre tradisjonelle *The Viking Planet* som promoterer seg som et digitalt museum. Ved å se på utstillingene i et kjønnsperspektiv vil jeg se på hvordan disse forskjellige formidlingsinstitusjonene inkluderer kunnskap om kjønn i formidlingen av vikingtid. Gjennom dette håper jeg å gjøre synlig i hvilken grad dagens utstillinger inkluderer kjønn, og muligheter for hvordan man kan implementere det.

## 1.1 Forskningsspørsmål

Oppgaven vil undersøke hvordan kvinner synliggjøres i utstillinger om vikingtid. Gjennom å legge vekt på de materielle og narrative elementene i en utstilling, så analyserer jeg

problemstillingen både i det fysiske og i det ledende fortalte språket. Forskningsspørsmålene jeg jobber ut fra er:

Hvordan fremstilles kvinner i utstillingene om vikingtid?

Hvilken rolle har kjønn i utstillingene?’

Disse spørsmålene er viktige ettersom vikingtiden har en tendens til å la det maskuline tale. Brita Brenna og Marit Anne Hauan skriver at man må åpne blikket for at museene ikke bare kan være annerledes, men bør være annerledes (2018, s.13). Utstillingene jeg ser på er to nyere utstillinger som skal formidle til besøkende hva vikingtiden var og hvem de var. Gjennom å utforske kjønn i en gjenstandsbasert utstilling som *VÍKINGR* og opplevelsesbasert utstilling som *The Viking Planet*, evalueres også formidlingsmetode og hvor aktuelle utstillingene gjør seg.

## 1.2 Oppbygning og avgrensning

Oppgaven er delt inn i 8 kapitler. Etter introduksjonskapittelet presenterer jeg i kapittel 2 tematisk forskning om kvinner i vikingtid og vikingtidens androsentriske fremstillinger. I kapittel 3 presenterer jeg fagteorien og metoden jeg bruker, og hvordan jeg anvender dem i oppgavens analyser. I kapittel 4 presenterer jeg utstillingene og deres miljø. I kapittel 5 og 6 analyserer jeg utstillingenes kjønnsperspektiv gjennom først materialitet, deretter narrativ. Kapittel 7 er et mindre analysekapittel hvor jeg drøfter kulturarvpolitikk og kunnskapsproduksjonens rolle i implementeringen av kjønn i utstillinger. Kapittel 8 avslutter diskusjonen med en konkluderende oppsummering.

Jeg vil utforske hvordan kjønn spiller inn i fremstillingen av vikingtiden. Jeg kunne ha sett på hvordan utstillingene har utviklet seg over tid ved å se på tidligere og eldre utstillinger, men har valgt å fokusere på hvordan nyere utstillinger som har tilgang til kjønnsforskning på vikingtid lar seg påvirke.

## 2 Tematisk forskning

### 2.1 Formidlingsarenaer for vikingtiden

Utstillingene jeg ser på i denne oppgaven er basert på ganske ulike utstillingsformer og gir dermed forskjellige arenaer for formidling. *VÍKINGR* er en museumsutstilling ved Historisk museum og bærer preg av en litt mer tradisjonell utstillingsform med både glassmontre og fokus på materielle gjenstander. *The Viking Planet* er en opplevelsesorientert arena for vikingtidsformidling, og et firma.

I “Vikingtiden på museum og kulturarvpolitikk(e)” forklarer Nanna Løkka slike formidlingsarenaer som to ytterpunkter i skalaen av formidlingsmetoder for vikingtiden (2017, s. 110). I den ene enden har man de tradisjonelle museene som ofte bygger på ideen om at fortiden taler gjennom utstillingsobjektene, men dagens teknologiske hverdag har også ført til en museumspolitikk ønsker å by på erfaring og innlevelse. I denne enden knyttes formidlingen av vikingtid til de mer tradisjonelle universitetsmuseene med store historiske gjenstandssamlinger. På den andre siden av skalaen har vi en formidlingsarena hvor historiske gjenstander ikke har noen stor rolle, men heller opplevelse, innlevelse og rekonstruksjoner er dominerende elementer. Med dette ønsker man at besøkende skal føle de trer inn i fortiden (Løkka, 2017, s. 110). I denne oppgaven vil jeg bruke Løkkas definisjoner på formidlingsinstitusjoner for å beskrive utstillingene jeg analyserer. Med basis i deres forskjellige formidlingsmetoder setter jeg dem på ytterpunktene av denne skalaen, men vil gjennom oppgaven vise til nyansene som drar dem nærmere mot hverandre.

Videre ønsker jeg å plassere mine utstillingsobjekt i henhold til dette. *VÍKINGR* plasserer jeg innen Løkkas definisjon av tradisjonelle museumsutstillinger som en utstilling som tar utgangspunkt i de utstilte historiske gjenstandenes materialitet og tiltrekningskraft. *The Viking Planet* er litt vanskeligere å plassere. På hjemmesiden sin definerer de seg selv både som et digitalt museum, en digital portal og et heldigitalt opplevelsessenter (The Viking Planet, u.å.b). Her ønsker jeg å se litt nærmere på disse definisjonene som faller på noe motstridende sider av Løkkas skala. Ifølge ICOM kan man definere seg som et museum hvis institusjonen er en:

“non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and

intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment” (International Council of Museums, 2017).

Som en del av min metodologi har jeg ikke utført intervjuer og kan dermed ikke si mye om institusjonens intensjon, men hjemmesiden gir inntrykk av å ønske de besøkende gode opplevelser og inviterer skoleklasser til å delta. *The Viking Planet* er likevel verken en ikke-profitbasert institusjon eller en forskningsinstitusjon, men et firma (Proff, 2019). Løkkas definisjon på tradisjonell museumsformidling passer heller ikke her. Nå er heller ikke deres intensjonen å være et tradisjonelt museum, så da er ikke overraskende at de faller utenfor denne definisjonen. Likevel har de tiltrukket oppmerksomheten av Oslo kommune og fått støtte av dem, begrunnet i at:

“tiltaket kan bidra til innovasjon innen kulturlivet og kulturnæringslivet i Oslo, jf. forskriften § 1. Det er videre lagt vekt på at tiltaket vil medføre innovativ overføringsverdi, risikodeling og generell kreativ vekst ved å styrke samvirke på tvers av fagfelt eller kulturaktører, kultursjangre og næringsliv, jf. forskriften § 6 andre ledd bokstavene c), e) og g)” (*The Viking Planet*, u.å.a).

Selv om jeg her velger å ikke definere *The Viking Planet* som et museum, gjør bedriften seg synlig som en formidlingsinstitusjon med tiltrekningskraft og potensiale for påvirkningskraft for formidling og allmenn kunnskapsproduksjon. Deres noe mindre profilerte selvbeskrivelse som et heldigitalt opplevelsessenter er en mer holdbar beskrivelse, og med det ønsker jeg i denne konteksten å plassere den innenfor Løkkas definisjon på formidlingssentre. I dette legger jeg at i *The Viking Planet* er opplevelse og innlevelse plassert i sentrum av besøksopplevelsen, med digitale rekonstruksjoner som en av hovedelementene. Jeg kommer likevel til å inkludere påstander skrevet om museenes samfunnsrolle og ansvar for å diskutere formidlingsinstitusjonenes komplimenterende funksjoner i det todelte formidlingslandskapet (Løkka, 2017, s.111).

I likhet med Løkka vil jeg understreke at det jeg her snakker om ikke er fasiten på alle utstillinger om vikingtid, men heller et noe statisk bilde av de to formidlingsarenaene for å forklare de typisk identifiserbare forskjellene mellom dem. Ikke alle museumsutstillinger er tradisjonelle monterutstillinger, og formidlingssenteret kan inkludere gjenstandsutstillinger. Dette er bare for å illustrere ytterpunktene i denne skalaen (2017, s.110). For å gjøre det enklere å diskutere de to analyseobjektene vil jeg referere til dem begge som utstillinger, som i Brita

Brenna og Marit Anne Hauan ord “er anerkjent som museenes ypperste metode for å vise fram og dele kunnskap” (2018, s.13).

## 2.2 Vikingtidens kjønn

Hvordan fortiden har blitt tolket gjennom kulturarven kan være basert på et annet verdisystem enn det som blir brukt i dag. (UNESCO, 2014, s.33). Fagdiskursen omkring kulturarvens natur, mening og verdi har røtter tilbake til 1800-tallets diskusjoner rundt konservering vs. restaurering. Denne diskursen vokste frem fra de profesjonelle verdiene og problemstillingene hos de høyere utdannede av Europas lærde, men også fra deres sosiale klasse og kjønnserfaringer, med medfølgende sosiale og estetiske verdier. En av konsekvensene dette medført er at maskuline verdier og oppfatninger fra overklassen har dominert hvordan kulturarv i dag defineres, identifiseres, tilegnes verdi og bevares (Smith, 2008, s.162).

I oppgaven ser jeg på to utstillinger om vikingtid for å kontekstualisere og se på kulturarvens og utstillings kjønnete natur. Feministisk forskning på vikingtid problematiserer den stereotypiske fremstillingen av vikingkvinnen gjennom forskjellige fagfelt med antologien *Kvinner i Vikingtid* (Coleman & Løkka, 2014). Her problematiseres den androsentriske fremstillingen av vikingtiden, og ser på hvordan vikingkvinner tilstedeværelse er gjemt bak den etablerte androsentriske forståelse av fortiden. «Den generelle beskrivelsen av vikingtid tilslører den kompleksiteten nyere forskning har avdekket om vikingtidssamfunnet» skriver Løkka (2014, s.27). Vikinghelten som ofte fremtrer i populærkulturens fremstillinger av vikingtid stammer fra 1800-tallets nasjonalromantiske fremstilling av vikingen heller enn vikingtiden som periode (Aannestas, 2016, s.74). Løkka (2014) forklarer at denne fremstillingen er formet i tråd med 1800-tallets politiske ideologi og historiesyn, og som konsekvens kommer mye av det vi karakteriserer med vikingtiden i dag fra bestemte sider av historien som samsvarer med disse. Dette fører til at det som trolig er marginale deler av perioden som vikingtoktene blir en epokebetegnelse, og at de maskuline og kompromissløse vikingheltene fra sagaene og utenlandske annalene blir et nasjonalt symbol. Muligens mer enn noen annen periode fremstilles vikingtiden i et gjennomgående maskulint uttrykk, som igjen tilslører den kvinnelige delen av befolkningen (s.27). Når jeg sier at vikingtiden fremstilles androsentrisk er det dette jeg henviser til, byggende på det norske akademis ordboks definisjon «det å se på verden ut fra et ensidig mannspektiv» (u.å.).

Løkka (2014) påpeker at det i dag tas lettere på kjønnsperspektivet enn på 80-tallet, med museale fremstillinger av vikingtid med en varierende oppmerksomhet mot kvinner og kjønn (s.20). At museer som nasjonale formidlingsinstitusjoner fremstiller perioden på en så helhetlig og kunnskapsrik måte som mulig er viktig for å kunne skape en mer fullstendig forståelse om vikingene og vikingtidssamfunnet. Å formidle kunnskapen nyere forskning presenterer om vikingtiden og dens kvinner er essensiell for å skape et mer konsist bilde av vikingtiden. Vikingtidsforskning behøver dermed i høyeste grad et bevisst kvinneperspektiv sier Løkka (2014, s. 28). Ved å bruke et feministisk perspektiv mener Løkka at tydelige svakheter i den rådende måten å fremstille vikingtidssamfunnet tydeliggjøres, særlig i konstruksjonen av et maskulint hierarki med basis i materialitet og politisk kapital: Kvinner hadde sentrale roller i samfunnet og kunne blant annet gjøre seg gjeldende innen legekunst, produksjon av visse varer, overføring av tradisjoner og i kulten. I effekt skjuler denne modellen altså kvinnens mulige maktroller og deres mulighet til å sitte øverst i visse hierarkier (s.23).

Arkeologiske bevis er de mest troverdige kildene vi har om vikingtiden, men når det er sagt kan tolkningene av disse diskuteres. Man finner for eksempel en konflikt mellom litteratur og arkeologi som har påvirket konstruksjonen av perioden. Helge Sørheim (2018

) tar blant annet opp volvene og de negative henvisningene til dem, imot de rikelige gravene som tyder på det motsatte (s.113). Nyere antagelser om funn baseres videre fra tidligere antagelser, som har vokst ut fra 1800-tallets nasjonalromantikk samt datidens profesjonelles sosiale verdier, i likhet med det Smith argumenterer om det er dominerende maskuline verdiene og oppfatninger som har dominert (2008, s.162). «Vikingtidens spesielle posisjon i folks bevissthet er et resultat av både politiske og ideologiske strømninger i europeisk og skandinavisk historie» skriver Hanne Lovise Aannestad (2016, s.67). I Norden var det spesielt enkeltindividet eller skikkelsen viking som ble populær. Vikingen som sjøfarer og kriger ble et populært objekt i patriotisk litteratur og kunst (s. 68). I nasjonens søk etter idealet for en selvstendig nasjon fikk vikingtiden ekstra stor betydning (s.69). 1800-tallet er over og forbi, og et bevisst kvinneperspektiv trengs i høyeste grad innenfor vikingtidsforskningen sier Løkka (2014, s. 28). For å skape korrekt fremstilling av vikingtiden trengs mer forskning, men også aktiv bruk av denne forskningen i tolkingen og formidlingen av vikingtiden på museer.

## 2.3 Verdi, arkeologi og antagelser

Løkka (2014) sier at arkeologer i motsetning til historikere tar utgangspunkt i gjenstandsmaterialet fra vikingtiden, hvor «kvinneutstyr» utgjør en betydelig del av funnene, og med det dukker kvinner opp oftere i deres redegjørelser av perioden. Å løsrive kvinnelige oppgaver fra resten av samfunnsstrukturen skjer derimot også her, for eksempel i konteksten tekstilproduksjon, som gjerne assosieres med klær og pynt heller enn i dens samfunnsmessig rolle (s.19). Den androsentriske forståelsen av vikingtiden gjør dermed at tolkninger av funn baseres på den dominante forståelsen av vikingtiden, som begrenser potensiale tolkninger og forståelse av vikingtidens samfunn og kjønnsroller. Fokuspunktene går dypere inn i det antatte og utelater det ukjente potensialet i forskningen. Det er derfor viktig at utstillinger som tar for seg perioden bruker en viss grad at kjønnsperspektiv slik at nye tolkninger av kjønnsroller ikke etterlates til myter basert på disse antagelsene om perioden.

Stalberg (1991) legger skylden for fundamentet som har påvirket vår oppfattelse og tolkninger av vikingtidens kjønn på den første generasjonen av viktorianske arkeologer (s.79). Mange arkeologiske myter har blitt gjentatt ofte nok at de fremstår som sannhet sier Pernille Pantmann i artikkelen «Nøglekvinderne» (2014, s.39). Slik analyseres og tolkes fortiden gjennom forståelsen av fagfeltets oppfatning av mennenes verden. Et eksempel lagt fram av Helge Sørheim (2018) viser hvordan en skjoldbulelignende gjenstand først ble forklart som en lampefot, ettersom slike gjesntander ikke skulle være å finne i kvinnegraver (s.108). Pantmann tar opp hvordan i studier av gravplasser med overvekt av kvinnelige graver, det legges spørsmål mot mannens fravær heller enn kvinnenens flertall (2014, s.40). Altså vektlegges det mannlige som det av verdi for vikingtidsformidlingen, eller som Bergsdóttir & Hafsteinsson (2018) sier «value is placed on objects that visibly retain traces of men's bodies (sweat, blood, grime), while women's bodies are excluded from such depictions of active presence “ (s.101). Dette fører til at en del av historien også blir bortgjemt av institusjonene som skal være nasjonale formidlere som presenterer kunnskap til de som oppsøker eller oppdager utstillingene.

“Forskning og formidling innebærer å forenkle, men det er avgjørende at forenklingene ikke blir så enkle at de tilslører mer enn de forklarer” sier Løkka (2014, s.24). Det er derfor viktig for meg å ikke bare se på hvor kjønn nevnes, men også hvordan fremstilling og ordleggingen av den påvirker den presenterte kunnskapen. I utstillingene jeg analyserer vil disse bemerkningene være en del av bakteppet på mitt syn på presentasjonen av kjønnets kunnskap om vikingtiden blir farget av. Det skal også påpekes at den rådende forståelsen har en så etablert plass i



vikingtidens forklaringsmodell at nyere forskning settes opp mot og plasseres i forhold til denne (s.23). Endringer i narrativ skjer ikke over natten, men utstillinger er et offentlig rom hvor kunnskap og verdier skapes og spres.

## 2.4 Oppsummering

*VÍKINGR* og *The Viking Planet* tar utgangspunkt i to forskjellige arenaer for formidling, Nanna Løkka (2017) diskuterer lignende formidlingsarenaer hvor hun klassifiserer den første som et tradisjonelt museum, og den andre som et formidlingssenter. Begge utstillingsorganisasjoner har økonomisk støtte fra offentligheten, og med det bærer begge et ansvar for formidling. Vikingtidsforskning behøver i høyeste grad et bevisst kvinneperspektiv (Løkka, 2014, s.28). Å formidle nyere forsknings kunnskap om vikingtiden og dens kvinner er essensiell for å skape et mer konsist bilde av vikingtiden. Den androsentriske forståelsen av vikingtiden gjør at tolkninger av funn baseres på den dominante forståelsen av vikingtiden, som begrenser potensiale tolkninger og forståelse av vikingtidens samfunn og kjønnsroller. Da blir en del av historien bortgjemt i forenklingen av historie, og historien blir tilslørt mer enn den blir forklart. Hvordan tilstedeværelsen og ordleggingen rundt kjønn påvirkes av det presenterte er det lurt å være oppmerksom på.

## 3 Teori & metode

I dette kapittelet vil jeg redegjøre for det teoretiske og metodiske rammeverket til oppgaven. I den første delen plasserer jeg begrepet kjønn i en museologisk kontekst. Videre presenterer jeg de viktigste perspektivene jeg bruker i min analyse og hvorfor jeg har valgt disse. Deretter redegjør jeg for metoden jeg benytter.

### 3.1 Teori

Det teoretiske rammeverket jeg benytter bygger på museologisk forskning av kjønn på museer, kjønn i vikingtid og mitt eget empiriske materiale. I denne delen er de kjønnsforskning innen museologi som jeg anser som det rammeverket for fagfeltet. I definisjonen av kjønnsstudier anvender jeg Vera Grahns (2018, s.255) beskrivelse av konseptet kjønn som et paraplybegrep for alle teoretiske retninger om kjønn. Jeg benytter meg av en del feministisk teori, men ettersom feministisk museologi er lite, oppdelt og fullt av ulike definisjoner av feltet, er fokuset i teori sentrert rundt deres utforskning av kjønn i utstillinger uten å presisere heller enn en spesifikk teoretisk retning. Ettersom utstillingene jeg analyserer til en viss grad faller utenfor de typiske utstillingskonseptene åpner denne vinklingen for flere måter å tolke utstillingenes konstruksjoner. Jeg ønsker å bruke feministisk teori for å se på fremstillingen av kjønn i dagens utstillinger, og videre for å se på om hvordan dette anvendes i utstillinger hvor kjønn ikke er hovedtema.

#### 3.1.1 Kulturarv er kjønn

Laurajane Smith (2008) definerer kulturarv som kjønn, både gjennom måten den er definert, forstått og snakket om. Dette påvirker videre måten den reproduserer og legitimerer kjønnsidentiteter og de sosiale verdiene de bygger på. (s.161). Kulturarv definerer jeg i Løkkas ord som «den kultur fra fortiden som brukes i nåtiden» (2017, s.111). Når kjønn antydes er det ofte relatert til kvinneproblematikk, og blir ellers ofte oversett (s.160). Kjønn dreier seg ikke bare om kvinner eller forholdet mellom de tradisjonelle kjønnene, i ordene til Brenna & Hauan (2018) så er det hva kjønn konstrueres som gir dem relevans (s.12). Det at jeg velger å legge

fokus på kvinner i denne oppgaven er derfor ikke kun for å fremheve kvinnene i et androsentrisk bilde av vikingtiden, men også for å se på hvilken måte fremstillingen av kvinner i utstillingene bryter ned den vedtatte fremstillingen og åpner for en bredere forståelse av den antatte vikingtid.

I Arnis Bergsdottir og Sigurjón Baldur Hafsteinssons «The fleshyness of absence» (2018) påpekes det hvordan kvinner i museer ikke bare er formet av den hegemoniske diskursen, men også av de materielle praksisene som er sterkt sammenflettet med etikk og ansvar. Disse praksisene skaper noen muligheter og ekskluderer andre, som dermed normaliserer spesifikke forståelser av kvinners plass i verden (s.103). I tråd med dette har jeg valgt å analysere materialitet og narrativ i utstillingene, for å utforske utstillingenes formidling i både det direkte og indirekte formidlede som påvirker tolkning av det utstilte.

Kjønn er allestedsnærværende i museer, men for å legge merke til det kreves det faglig arbeid som ser på hvordan kjønn virker (Brenna & Hauan, 2018, s.9). Hva kjønn konstrueres som viser til betydningen av disse konstruksjonene i samfunnet (s.12). Å se på kjønn handler dermed ikke å bare om identitet, men hvordan mennesker opplever og anvender verden rundt seg (Wilson, 2018, s.8). Ved å se på kjønn ser man på samfunns-elementer som makt, undertrykkelse og marginalisering, og gjennom dette hvilken kontroll disse konvensjonene har over menneskers liv (Brenna & Hauan, 2018, s.12-13). I analysen av kjønn er det ikke ett enkelt svar som kan påføres enhver situasjon, alle må tilpasses etter situasjonen sier Grahn (2018, s. 255). Jeg søker dermed ikke på et svar på hvordan å fremstille kjønn, men heller hvordan disse utstillingene behandler og formidler kjønn. Mitt valgte fokus på kvinner og kjønn er for å få en forståelse av hvilken rolle kjønn spiller i de to utstillingene, og hvordan fremstillingen av kjønn påvirker konstruksjonen om vikingtiden.

### **3.1.2 Feministisk kjønnsperspektiv**

«Et feministisk perspektiv viser hvordan den rådende fremstillingsmåten av vikingtidssamfunnet har tydelige svakheter. Først og fremst er en svakhet at den skisserer et maskulint hierarki primært grunnet på materiell og politisk kapital» (Løkka, 2014, s.23).

Særlig fra starten av den kritiske museologiens vending på 80-tallet har kvinners plass i museet blitt utforsket gjennom ulike perspektiver. Det alle disse perspektivene har til felles er at de er opptatt av kjønns plass i samfunnets helhet. Jeg jobber ut fra Grahns paraplybegrep av

kjønnsperspektiver hvor jeg ser på verk på tvers av spesifisert fokus, men når dette er sagt er feministiske perspektiver et fokus jeg bruker gjennom utvalg av teori og begrep. Hilde Hein (2007) presenterer feministisk teori som konseptuell restrukturering av forestillinger om subjektivitet og annerledeshet. Et feministisk perspektiv må derfor stille spørsmål ved hierarkiets tildeling av verdi og strebe etter å rette de restriktive fordelingene og barrierene som forstyrrer vår opplevelse av verden, og limiterer vår forståelse av den. (s.32). Innenfor museumsfeltet innebærer dette åpne for nye ideer samtidig som den setter de gamle i et nytt lys. Ved å endre synspunktet man bruker kan man utfolde mer kunnskap om verden, og hjelpe de besøkende å gjøre det samme (s.34). Feministisk teori mener jeg derfor i likhet med Løkka hjelper oss å se svakheter i narrative som blir formidlet, men presenterer oss også med en mulighet til å styrke disse narrative gjennom nye synspunkter.

I introduksjonen av *The New Museology* påpeker Peter Vergo (1989) at museer tar valg ut fra vurderinger om hva som anses av verdi, som påvirkes av museenes, men også samfunnets verdier. Ved å stille ut noe plasserer man visse konstruksjoner på historien man forteller (s.2). Den nye museologien oppsøker reflekterte og politiserte forståelser av den sosiale konstruksjonen av kunnskap som oppøves og reproduseres i museer som anerkjente statlig støttede institusjoner (Bartlett & Henderson, 2016 s.132). En slik tankegang passer godt inn i en utstillingsanalyse som denne, hvor det er verdt å være oppmerksom på hvordan disse konstruksjonene av kunnskap blir tilegnet en offentlig autentisitet gjennom offentlige støtte.

Feministisk teori sitt mål er å muliggjøre endringer, men denne kjemper også en kamp på minst to fronter: Det forsøker å etablere en politikk basert på forskjeller, samtidig som at disse forskjellene ikke skal låses fast med tanke på at inkludering og mangfold skal anerkjennes (s.77). Med alle perspektivene som finnes innen feltet og den lille plassen de deler, har studier med fokus mot kvinner fått kritikk fra nyere grupper for å forskyve visse perspektiver som har vært ønsket å inkludere, selv om disse ikke er motstridende (s.81). Med alle de nye perspektivene innen kjønnsforskning kan det derimot bli trangt om plass, og kampen om inkludering av kvinner i utstillingsverdenen sitter sammen med de andre kjønnsperspektivene i ønsket om å være synlig: «Trengselen kan bli stor hvis den gamle historien skal fylles med alle de nye perspektivene», men her skapes en mulighet for nytenkning hvor alle de nye perspektivene for nytenkning og praksis i museene (S.82). Nye framstillingsformer brukes i begge utstillingene jeg ser på, og jeg vil ta opp hvordan disse påvirker den formidlede fortid.

På tross av anerkjennelsen av studier sentrert rundt feminisme, kjønn og seksualitet, virker det som det er en barriere som holder feltet på ytterkanten av de «the major concerns of the study area» (Wilson, 2018, s.6). I Ross J. Wilsons «The tyranny of the normal» (2018) legger han frem hvordan kjønnsstudiers plassering på periferien og i det liminale ikke må ses på som negativt, ettersom det er herfra man legger merke til normalitetens tyranni best. Ved å se på kjønn fra periferien kan det brukes som et analyseverktøy (s.6). Det er plasseringen i periferien hvor de alternative, avvikende, og endrende ideene skapes, også påvirker den innerste kjernens makt og autoritet. Herfra kan tyranniets normative verdier og idealer som former våre identiteter avsløres med de konstruerte og gjennomtrengende påvirkningene de har på samfunnet (s.7). Ut fra dette skaper Wilson en kritisk kjønnskulturarvsstudie, med kjønn som et analyseverktøy som kan brukes til å vurdere verden (s.9). Det er fra periferien at man kan utfordre maktstrukturene og autoriteten som holdes den på plass. Kritiske kjønnskulturarvsstudier blir et verktøy hvor de sentrale forholdene av innen menneskelige vilkår blir evaluert (s.8). Kjønn kan henvise til mer enn identitet, det er en fundamental måte for kritikk i moderne tid (2018, s. 9). I konteksten av denne oppgaven er tyranniet den androsentriske fremstillingen av vikingtiden, med kjønnsfokuset rettet mot fremstillingen av kvinner analyseverktøyet for å avsløre det konstruerte og utfordre dens autoriteten.

For kontekst fra det tematiske mener Løkka (2014) at ved å bruke et feministisk perspektiv synliggjøres tydelige svakheter i den rådende måten å fremstille vikingtidssamfunnet, særlig dens konstruksjon av et maskulint hierarki med basis i materialitet og politisk kapital. Kvinner kunne blant annet gjøre seg gjeldende innen legekunst, produksjon av visse varer, overføring av tradisjoner og i kulten. I effekt skjuler den eksisterende modellen kvinnens mulige maktroller og deres mulighet til å sitte øverst i visse hierarkier (s.23). Jeg ønsker å bruke feministisk teori og kritisk kjønnskulturarvsstudier for å se på fremstillingen av kjønn i dagens utstillinger om vikingtid, og videre for å se på om hvordan dette anvendes i historiske utstillinger.

### **3.1.3 Tilstedeværelse & påføringen av kjønn**

Det er kritisk å forstå hvordan bilder og historier av fortiden er konstruert innen kulturarvssektoren og gjenstander valgt til å bli en del av den skriver (Grahn, 2018, s.256). Barad (2007) påpeker at materialiseringer skjer gjennom «intra-actions» dynamiske forhold som ikke tar plass mellom individuelle enheter, men inni hvert enkelt fenomen. (Bergsdóttir &

Hafsteinsson, 2018, s.99). Feministisk fravær destabiliserer det perfekte bildet av fortiden. (s.109). Bergsdóttir & Hafsteinssons syn på fravær vil jeg bruke gjennom oppgaven både når jeg ser på tilfeller kjønn der det er til stede, men også der kjønns fravær kan merkes.

På en side er vitenskapelige praksiser i museumsrom ment å presentere gjenstander på en objektiv måte, men vitenskap aldri er politisk uskyldig. Museer jobber mot å være mer perfekte og mindre sårbare, men dette er ikke kompatibelt med feministisk posthumanistisk etikk (Bergsdóttir & Hafsteinsson, 2018, s.110). Museet er en kunnskapsinstitusjon hvor formidling er den mest synlige oppgaven, det er gjennom formidlingen at museet gjennom å fortelle historie formidler sitt budskap (Eriksen, 2009, s.181). Hvilke kunnskap om vikingtiden skaper utstillingene? Kunnskapen som skapes i utstillingene bestemmer hvilken forståelse de besøkende bærer med seg ut. Det todelte museumslandskapet mine analyseobjekter presenterer formidler denne kunnskapen på to forskjellige uttrykksmåter (Løkka, 2017 s.111). Det er hvilke ideer som ligger i denne kunnskapsproduksjonen som er relevant for min analyse av kjønnsperspektiv. For å se nøyere på hvordan utstillinger skaper kunnskap bruker jeg Moser (2010) hvor hun presenterer hvordan utstillinger skaper kunnskapen og ideer presentert gjennom alt fra utstillingenes design, tekst og de «djevlelske detaljene» som binder dem sammen og kommuniserer budskapet. (s. 22).

I tillegg til å styrke identitet, kan kulturarv også bygge barrierer når kulturarven ikke blir ansett (Grah, 2018, s.256). Kulturarv kan dermed velge å åpne en dør for å være mer inklusiv, eller lukke den. (s.257). I likhet med Grah mener jeg at det ikke finnes en generell løsning for hvordan å implementere kjønn som passer alle utstillinger, dette er noe som kommer an på situasjonen, institusjonen og konteksten til utstillingen (s. 255). Hennes syn bruker jeg også i konteksten av påføringen av kjønn i kulturarv.

## **3.2 Metode**

### **3.2.1 Valg av metode**

Jeg benytter meg av komparativ analyse for å besvare denne oppgaven. I oppgaven vil jeg kun bruke egne observasjoner fra utstillingene som basis for mine analyser av dem. I løpet av besøkene dokumenterte jeg utstillingene ved innhente inn alt jeg kunne av tekstmateriale, tok bilder og notater av inntrykk og erfaringer. Disse har jeg i ettertid gått gjennom, sortert og

plukket ut de elementene og den informasjonen jeg mener er av størst interesse for å diskutere kjønn. Materialet jeg satt igjen med ble sortert, sammenlignet, og analysert opp mot hverandre. Bildene jeg tok har blitt brukt for å oppfriske eller referere til deler av utstillingen. Noen av disse bildene har blitt innlemmet i oppgaven, men i stor grad har disse blitt brukt som tekst på samme måte som notatene mine i kontekst av analysen. Gjennom oppgaven henviser jeg til informasjonen presentert i utstillingen, men ettersom disse er både del av mine observasjoner og en del av utstillingen refererer jeg ikke til disse i litteraturlisten. For å analysere utstillingene bruker jeg blant annet Stephanie Moser sin “The Devil is in the Detail” (2012) som tar for et metodisk rammeverk for å analysere utstillinger, med basis i utstillingens kunnskapsskapende posisjon. På bakgrunn av hva som har blitt gjort i utstillingene, analyserer jeg hvilken plass kjønn har i utstillingene ved hjelp av teori om kjønn på museum, og forskning om kvinner i vikingtid. Jeg bruker materialitet og narrativ som perspektiver for å se nærmere på kjønn i de forskjellige lagene av utstillingene, samtidig ser jeg på hvordan de to forskjellige formidlingsarenaene benytter sine ulike uttrykk for å formidle kunnskap om kjønn og vikingtid. Ettersom jeg baserer oppgaven på tilgjengelig materiale i utstillingen har jeg valgt å ikke intervju noen, men heller fokusere på materialet tilgjengelig for alle som besøker utstillingene. Ved å gjøre dette kan jeg vurdere i hvilke roller og plass kjønn får i utstillingen, uten å bli påvirket av tankene bak valgene som er tatt.

### **3.2.2 Valg av empiri**

I oppgaven har jeg valgt å se på to forskjellige utstillinger innenfor Oslo som mine primærkilder, som begge er nyere vikingtidsutstillinger. Sammenligningen jeg vil gjøre vil kunne gi et tydeligere bilde på hvor vikingtidsutstillinger står i henhold til formidling av kjønn ved å sette dem opp mot hverandre. I tillegg bruker de forskjellige formidlingsmetoder, som lar meg se på hvordan kjønn kan inkluderes på forskjellige måter i formidlingen av vikingtid. *VÍKINGR* er en gjenstandsbasert utstilling i universitetsmuseet Kulturhistorisk museum, og *The Viking Planet* er en opplevelsesbasert utstilling skapt av et firma. Her ønsker jeg altså å avdekke flere aspektene og mulighetene i formidlingen av vikingtid. Ettersom jeg sammenligner to utstillinger analyserer jeg ikke alle elementene i utstillingen, men fokuserer på de delene peker seg ut som gjør seg relevante for formidlingen av kjønn. For å plassere empirien i en museologisk kontekst bruker jeg blant annet feministisk teori, kritiske kjønnskulturarvstudier og et bredt kjønnsbegrep. Jeg fokuserer mye på fremstillingen av kvinner, men bruker begrepet

«kjønn» mye for å kunne inkludere andre kjønnsperspektiver som gjør seg gjeldende. Dette gjør jeg ettersom en viktig begrunnelse for å se på kjønn er hvordan vikingtid uttrykkes androsentrisk i utstillinger. Dette knytter jeg både til det maskuline og det mannlige, og er derfor åpen for alle fremstillinger som åpner opp dette bildet av vikingtiden.

### 3.2.3 Metodens begrensninger

Jeg har kun brukt egne observasjoner og innsamlet materiale. All informasjon er hentet ut av tilgjengelige kilder i rommet og ikke ut fra intervjuer eller spørreundersøkelser. Disse retningene kunne nok gitt mange interessante svar, men ettersom jeg fokuserer på kunnskapen tilgjengelig for de besøkende ble dette unødvendig. Dette ville nok også gjort oppgaven altfor stor. VIKINGR er en utstilling i et større museum, mens *The Viking Planet* er et større utstillingslokale. Jeg prøver å balansere disse ulikhetene i størrelse og innhold, men er oppmerksom på at alt her heller ikke får plass i en 30 poengs masteroppgave. Jeg har derfor valgt de elementene jeg mener er mest relevante for min analyse. Ved å analysere og sammenligne to utstillingene mister jeg noe av dybden i analysen av de enkelte utstillingene, men mener at med disse utstillingene ligger det flere fordeler i sammenligning. Ved å sammenligne ser jeg ikke bare på en vikingtidsutstillings kjønnsperspektiv, men også forskjellige metoder og perspektiver i bruk i etableringen av kjønnets kulturarvsformidling.

På grunn av COVID-19 utbruddet og nedstengingen som fulgte var siste besøk til utstillingene februar 2020. *The Viking Planet* ble ikke inkludert i oppgaven før denne vinteren, og som følge fikk jeg bare dratt to turer til formidlingssenteret. På grunn av nedstengningen var det heller ikke så mye kontakt å få med senteret. Dette gjorde det litt vanskeligere å analysere utstillingen med tanke på at utstillingselementene er i stor grad basert på filmer, lydfiler og interaktivitet. Jeg har derfor måttet bygge analysene mine fra opplevelsen jeg hadde i starten av året, i tillegg til bildene og notatene jeg tok der. Disse blir likevel vurdert og analysert på lik linje som empirien fra VIKINGR, men jeg er oppmerksom på at jeg kan ha oversett visse elementer. Jeg har likevel valgt fullføre den planlagte oppgaven, men er også oppmerksom på at dette ubevisst kan ha påvirket analysene mine.



### 3.3 Oppsummering

I dette kapitlet har jeg lagt frem de teoretiske og metodiske utgangspunktene for oppgaven. Mitt faglige rammeverk er hovedsakelig museologisk forskning på kjønn på museer, men også litt kulturarvpolitikk. Jeg går ut fra påstanden til Smith (2008) om at kulturarv er kjønn. Kjønn er ikke bare kjønn, det er en tilstedeværelse som reproducerer og legitimerer verdier gjennom utstillinger. Jeg velger å rette fokuset mot kvinner ettersom vikingtidens androsentriske tendenser ofte gjør at kvinnene viskes ut av historien, men vil også nevne andre kjønnsperspektiv der det skulle dukke opp. Ved å se på hvordan kvinner kommer til syne i utstillingene synliggjøres også hvilket bilde av vikingtiden formidles og til hvem. Jeg benytter meg spesielt av et feministisk kjønnsperspektiv, men jobber altså ut fra Grahns paraplybegrep for alle kjønnsperspektiver. Jeg bruker Wilsons kritisk kjønnskulturarvsstudier med kjønn som analysebegrep for studier som ser fra periferien. Gjennom oppgaven vil jeg bruke teori omkring materialitet, narrativ og kunnskapsproduksjon. Jeg bruker komparativ analyse for å svare på oppgaven basert på egen empiri, hvor jeg fokuserer på de delene av utstillingene som gjør seg mest relevante for diskusjon rundt formidlingen av kjønn.

## 4 Utstillingene

Dette kapitlet vil presentere de to utstillingene jeg tar utgangspunkt i når jeg analyserer kvinnenes plass i narrativ om vikingtiden. Den første utstillingen er *VÍKINGR* som er å finne på Historisk museum i Oslo. *VÍKINGR* skal stå i hvert fall 5 år inntil åpningen av det nye Vikingtidsmuseet på Bygdøy. Den andre utstillingen er *The Viking Planet* som kaller seg selv for verdens første digitale vikingtidsmuseum. Begge utstillingene åpnet i 2019, men er helt ulikt oppbygd og bruker forskjellige måter å formidle vikingenes historie. Historisk museum er en del av Kulturhistorisk museum og representerer en mer tradisjonell utstillingsform. *The Viking Planet* bruker hovedsakelig digitale opplevelser til å formidle kunnskap, som er en mindre tradisjonell utstillingsform.

### 4.1 I møte med utstillingene

Det er ikke bare innholdet i en utstilling som kan påvirke vår oppfattelse av den, men også reisen vår inn i den. Faktorene rundt utstillingene påvirker uten at vi nødvendigvis tenker noe særlig over det. Lord & Lord (2002) påpeker at opplevelsen til den besøkende starter i det de tilnærmer seg og ankommer museet, hvor så den fysiske realiteten som er museet, dens arkeologiske tilstedeværelse og lokasjon forteller om museets innhold (s.69). Jeg velger å snakke om dette for å forklare hvordan forskjellige forventninger og forståelser av utstillingene bygges opp, og med det et innblikk i disse arenaenes plass i formidlingen av vikingtidskunnskap. Hva kan *VÍKINGR* og *The Viking Planet* sine eksterne faktorer si om innholdet i utstillingene, og hvilke forventninger skaper de?

Begge utstillingene er ganske sentrumsnære i Oslo, ikke så overraskende fremstår de to institusjonene nokså forskjellig likevel. *VÍKINGR* på Historisk museum befinner seg på Tullinløkka med Universitet, slottet og det gamle Nasjonalgalleriet som nærmeste nabo. Utstillingen i seg selv befinner seg i et museumsbygg i jugendstil omringet av andre utstillinger. *The Viking Planet* er en av flere bedrifter i byggene som sirkler seg rundt Rådhuset, men gjør seg synlig med iøynefallende skilting og plakater. Plasseringen for *The Viking Planet* er mer i øyeblikkelig nærhet til forbipasserende mennesker mens Historisk er noe gjemt bak universitetet. Historisk museum sin plassering bak disse store statlige byggene kan sies å styrke dens integritet og autoritet som en offisiell institusjon, så selv om den er plassert bak andre

storslåtte bygg kan dette også være i deres favør. At en nyere og mindre formidlingsinstitusjon som *The Viking Planet* befinner seg i et mer folkerikt område midt på Rådhusplassen gjør den godt synlig og lett å finne. Det mer moderne uttrykket på inngangspartiet til utstillingen hjelper å gi den et gjeldende og relevant utseende.

Når man kommer inn i *The Viking Planet* fortsetter samme estetikk som utenfor gjennom hele utstillingen, som får senteret til å fremstå innbydende og godt gjennomført. Jugendstilen som preger Historisk museum går også gjennom hele bygget. Fra inngangen, opp trappegangen og inn i utstillingen VÍKINGER bærer bygget med seg en utstråling av historie og autoritet. Utstillingen i seg selv har et moderne design som skiller seg ut fra stilen på selve rommet, men klarer samtidig å trekke frem både byggets og utstillingens unike uttrykk uten at det overskygger den andre. At de to utstillingene begge bruker et moderne rent uttrykk kan brukes til å binde sammen de to utstillingens gjennom stilvalget, hvor begge virker å formidle seg som aktuelle og samfunnsrelevante utstillinger. Når det er sagt bruker de to utstillingene materialet sitt på ganske så forskjellige måter for å formidle historien. Dette kommer også til uttrykk i blant annet fargebruk og objekt fokus i promoteringen av utstillingene, som også bringer med seg et snev av kjønnsdimensjon i utstillingene. Reisen inn i utstillingene viser til to forskjellige sosiale kontekster for disse utstillingene, den ene i et storslått museumsbygg, og den andre i et travlere område. Med det kan besøkende bære med seg forskjellig inntrykk av institusjonene inn i utstillingene.

## 4.2 Beskrivelse av VÍKINGR

I utstillingen VIKINGR på Historisk museum kan man oppleve praktfulle gjenstander fra norsk vikingtid som sammen forteller om vikingenes verden og verdier. Utstillingen er delt opp i tre hovedtemaer, i tillegg til en interaktiv del i et lite siderom. Fordelt på disse er det 20 gjenstander, i tillegg til 4 interaktive installasjoner.

Den første delen av utstillingen har temaet «Reiser til rikdom». Fra plyndring til handel og bosettelse, forteller dette temaet om de forskjellige reisene vikingene tok seg ut på gjennom gjenstander som ble med dem tilbake. Her får man se 6 montre med langreste smykker og mynter, og hvordan vikingene tok det fremmede og gjorde det til sitt eget. Honskatten og treflikede draktspenner er eksempler på dette.

Den andre delen av utstillingen tar for seg det godt kjente bildet av vikingkrigerne i temaet «Krigeren» gjennom 9 montre. Denne delen ser på vikingsamfunnets mer voldelige aspekter i en tid preget av politisk ustabilitet. Krigerens tilværelse blir presentert gjennom forskjellige typer våpen, utrustning, og en hodeskalle. Dette formidles gjennom hele og ødelagte våpen, hjelmen fra Gjermundbu og kvinnen fra Solør.

I det siste hovedtemaet «Et samfunn i endring» handler det om hvordan vikingenes verden endret seg gjennom perioden. Her er det 4 montre og en større gjenstand utstilt i midten av dem. Med fokus på politiske og religiøse omvendinger brukes gjenstandene til å visualisere hvordan disse endringene satt materielle spor på samfunnet. Her bruker de blant annet Dynna steinen og Årstadskatten som eksempler.

I den siste delen av utstillingen går man inn i et lite rom plassert mellom «Krigeren» og «Et samfunn i endring». Her kan man utforske noen av utstillingens gjenstander videre gjennom teknologiske installasjoner og virkemidler. Dette rommet har et ganske annerledes uttrykk enn resten av utstillingen. På den ene veggen går en stemningsfull video av bølger, mens resten av rommet er preget av skjermer. En sensorstyrt skjerm gjør at man kan utforske Dynna steinens skrift og avbildninger. Et skjermbord lar deg forske på Langeid sverdet gjennom blant annet røntgen og rekonstruksjonsbilder. Det er også en liten dokumentarfilm og en presentasjon man kan trykke seg gjennom. Til slutt er det en skjerm som forteller om det nye vikingtidsmuseet som skal bygges på Bygdøy.

Hver hoveddel har en kort tekst på veggen som presenterer temaet, i tillegg til en åpningstekst. Om en ønsker informasjon om gjenstandene kan man velge å plukke med seg en utstillingskatalog som ligger ved utstillingens åpningstekst. Her presenteres alle monterne i nummerert rekkefølge. På selve montrene er det minimalt med informasjon, men disse er også nummerert i samsvar med utstillingskatalogen. Altså er det ikke så mye tekst i selve utstillingen, som gjør at gjenstandenes tilstedeværelse får mye fokus. I katalogtekstene får alle monterne en kort tekst hvor det først står litt om gjenstandene, og så litt informasjon eller spekulasjon som kan sette dem i en videre historisk kontekst. Alle monterne kobles fint opp mot tematikken i tekstene og er en god lengde som holder seg interessant.

I tekstene er det ikke så ofte det blir referert til kjønn direkte, men hovedsakelig når det gjøres er det når det er snakk om noe kvinnelig. I alle hovedtemaene er det montre hvor det spesifiseres at funnene er kvinnelige gjenstander. At noe tilhørte en mann nevnes kun i «Krigeren». Dette

gjør at «kvinne» blir spesifisert når det angår noe som anses kvinnelig, mens å spesifisere «mann» er ikke nødvendig med mindre det understreker at noe maskulint.

### 4.3 Beskrivelse av *The Viking Planet*

*The Viking Planet* formidler kunnskap om vikingtid gjennom interaktivitet og teknologi. Dette er ikke en tradisjonell museumsutstilling, men et digitalt formidlingssenter som gjennom filmer, skjermer og hologrammer byr på en mer leken måte å lære om vikingtiden. I stedet for tematiserte deler er senteret delt inn i fem hovedattraksjoner. Senteret har også to lærevegger, som er i stil med tradisjonelle tekstvegger med informasjon og avbildninger av gjenstander. I tillegg finnes det en selfiestasjon. Disse er fordelt utover et større utstillingsrom. Det er ikke noen rekkefølge på aktivitetene, så jeg vil forklare dem i rekkefølgen jeg selv opplevde dem.

Den første hovedattraksjonen er «Hjelmen». Dette er et rom formet som en vikinghjelm med en 270° skjerm. Filmen som vises her skal invitere folk inn i vikingtiden gjennom bilder og lyder som viser forskjellige deler av vikingenes tilværelse. Her får man se marked, sjøliv og kamp, men også natur, klær og et skip som ligner på Osebergskipet. Den presenterer vikingtiden gjennom å levendegjøre noe av det vi allerede er kjent med, men presenterer også vikingene som levende, og ikke bare gjennom passive objekter. Dette kan gjøre det lettere for de besøkende å skape kontakt med fortiden.

Den andre attraksjonen er «Hologramteateret». Her kan man se hologrammer av 20 forskjellige karakterer og hva slags roller de har i vikingsamfunnet. Teateret består av tre komponenter. På et lite avstengt område er scenen for hologrammene, hvor de forskjellige vikingskikkelsene trer frem en etter en. På en vegg er det bilde av alle karakterene og deres rolle, for eksempel “smed” og “volve”. På en annen vegg på motsatt side av scenen er det en QR-kode som tar deg til en mer detaljert oversikt av karakterene og deres roller.

Videre vises dokumentarfilmen «Norvegr». Filmen plasserer vikingtiden inn i historisk perspektiv gjennom å ta for seg europeisk historie fra istiden frem til i dag. Her fortelles det om langskip og reiser, om vikingenes store prestasjoner og deres brutalitet. Kristendommens inntog og endringer i skriftspråk går til slutt over til dagens myter og fascinasjon om vikingene. I filmen presenteres vikingtidens popularitet i dag som grunnen til at besøkende kan oppleve *The Viking Planet*.

Den fjerde attraksjonen “Viking Windows” er interaktive skjermer hvor man kan lære om vikingtiden gjennom forskjellige temaer. Disse temaene er skip, krigere, kvinner og guder. Når man velger tema får man en audio introduksjon om temaet, før man navigerer seg gjennom narrativet som blir skapt av valgene den besøkende tar. Noen valg har konsekvenser for historien som fortelles, mens andre er kun estetiske.

Den siste hovedattraksjonen er VR-kinoen «Vikingskipet». I en del av rommet som er formet som et vikingskip setter man seg ned i 4D stoler og tar på seg VR-briller. Deretter blir man tatt med inn i en historie om et angrep utenfor Karmøy for over 1000 år siden.

Selv om læreveggene ikke er senterets hovedattraksjoner, presenteres det mye kunnskap gjennom disse læreveggene. Den første læreveggen heter “Utforsk vikingtiden” hvor ønsket er å informere de besøkende om hvem virkelighetens vikinger og deres kultur var utenfor popkulturens fremstillinger av dem. Den andre læreveggen med temaet «Vikingskatter» tar for seg den materielle arven vikingene etterlot. Gjennom bilder av gjenstander fra forskjellige museer skal denne veggen vise frem vikingene som individer. Begge læreveggene bruker fotografier eller illustrasjoner til å visualisere informasjonen. I selfiestasjonen kan man ta bilder litt i stil med en fotoboks med forskjellige tematiske bakgrunner fra utstillingen. Den har fornøylesverdi, og besøkende kan skape et minne med bilde fra senteret, men den har ikke så mye formidlingsverdi så jeg ikke kommer til å analysere denne nøyere.

Tekstene i utstillingen finner man på forskjellige plattformer. Tekstene som finnes i senteret er alle på engelsk, som tyder på at senteret er rettet mot turister. Alle attraksjonene i senteret har en QR-kode. I noen attraksjoner som «Hologramteateret» er man avhengig QR-koden for å få med seg hva som formidles, mens i andre er de mindre nødvendige, som med dokumentarfilmen. På QR-sidene kan man velge mellom 12 språk man vil ha informasjonen presentert på, hvor norsk er nummer 2 i rekke etterfulgt av engelsk.

*The Viking Planet* gir inntrykk av å ønske å fremstille både vikingtidens menn og kvinner. I nesten alle av opplevelsene senteret har tilbys muligheter hvor vikingkvinner trer frem. Visuelt ser man både menn og kvinner i kamp, «Hologramteateret» presenterer både kvinner og menn, i «Viking Windows» kan man velge å lære om vikingkvinnenens liv, og på en læreveggen er det en egen tekst om kvinnelige krigere.

## 4.4 Oppsummering

Begge utstillingene jeg ser på er å finne i Oslo sentrum, *VÍKINGR* plassert rett ved slottet på Historisk museum, og *The Viking Planet* i travle gater utenfor Rådhuset. Reisen inn i utstillingene viser til to forskjellige sosiale kontekster for disse utstillingene, som gjør at besøkende bærer med seg forskjellig inntrykk av institusjonene inn i utstillingene. I utstillingen *VÍKINGR* kan man oppleve gjenstander fra vikingtiden som skal fortelle om vikingenes verden og verdier gjennom 3 temaer, 20 gjenstander og et interaktivt rom. *The Viking Planet* formidler sin kunnskap gjennom interaktivitet og teknologi i form av 5 installasjoner og 2 lærevegger og en selfiestasjon. *The Viking Planet* synliggjør kvinner og menn om hverandre i installasjonene, mens *VÍKINGR* kun nevner kjønn når en gjenstand er spesielt kjønnnet.

## 5 Materialitet

*VÍKINGR* og *The Viking Planet* gir et innblikk i det todelte museumslandskapet. I den mer tradisjonelle og gjenstandsbaserte utstillingen *VÍKINGR* formidles gjenstandenes narrativ materielt gjennom montre og digitale reproduksjoner. I *The Viking Planet* kommer materialitet mer i form av interaksjon. «Material heritage and intangible heritage performances offer corporeal reinforcements of a sense of belonging and sense of place, but whose identities are being represented and reinforced?» (Smith, 2008, s.159). Utstillings vektlegging på materielle gjenstander bygger på tankegangen rundt hva som er verdifulle. Det som stilles ut blir altså sett på som noe av verdi for formidlingen av vikingtid. Tilegnes kjønn noe verdi i formidlingen av vikingtid?

Det materielle er overalt i utstillingene, og dens hovedrolle har grovt forklart vært å forankre narrativene (Bergsdóttir, 2016, s. 126). Dette samsvarer med det Stephanie Moser sier om hvordan opplevelse blir forsterket av omgivelsene (Moser, 2010, s,25). Bergsdóttir mener kontekstualiseringen av det materielle og kjønnete maktrelasjoner gjør mannen en sentral figur i fortellingene fortalt i utstillinger, som dytter kvinner til ytterkantene av formidlingen som en binær kjønnskategori (Bergsdóttir, 2016, 128). Jeg skal her se på de materielle sidene av *The Viking Planet* og *VÍKINGR*, for å se på hvordan det materielle innvirker på skapelsen av kunnskap og hvilken rolle dette plasserer kjønn i.

### 5.1 Utstillingspromotering

I året som har fulgt etter åpningen av utstillingene har jeg sett dem blitt promotert både fysisk og på nett. De mest brukte promoteringsplakatene til *The Viking Planet* har hengt rundt i Oslo, vært på betalte plasseringer på sosiale medier og på forsiden av Oslo guiden. Det er gjerne en variasjon av to plakater som dukker opp, den første er en plakat av en vikingmann med VR-briller i hjelmen. Den andre plakaten er av en kvinne som holder et sverd og en mann som holder en vikinghjelme med VR-briller. Denne sistnevnte er det forskjellige variasjoner av, noen med kun mannen og noen kun med kvinnen. Oppsettet av plakatene minner om en filmplakat, med hovedkarakteren i sentrum og en setting i bakgrunnen. Her er vikingskikkelsen hovedkarakteren og settingen et mønster i blått og svart som gir assosiasjoner til en datakrets, og dermed det digitale. Lyssettingen støtter opp dette med mørke farger og skygger som trekker



mystikk inn i bildene. Her trekkes det dermed flere assosiasjoner til populærkulturens vikinger i film og tv. Samtidig presenterer de et tydelig ønske om å formidle kjønn med inkluderingen av både mannlige og kvinnelige skikkelser. Her synes det også til at de ønsker å utfordre det maskuline bildet av vikingtiden gjennom å gi vikingkvinnen våpen, og med det dras vikingkvinnene ut av den normale domestiske fremstillingen. Både VR-brillene satt på vikinghjelmene og mønsteret i bakgrunnen peker tydelig mot utstillingens digitale og opplevelsesbaserte natur.

Den mer populariserte presentasjonen av vikingene og hintene til de digitale opplevelsene tror jeg vekker interesse hos de som er hverdagslig interesserte i vikingtidshistorie og populærkulturhistorier som Vikings, da noen av elementene i plakaterne gjør at man føler en viss kjennskap til historien som presenteres. For de mer profesjonelt interesserte kan koblingen til populærkulturen kanskje møtes med noe skepsis for hva det sier om hvilken kunnskap som formidles, men med sin digitale opplevelsesbaserte natur tilbys en alternativ form for formidling av kunnskap som jeg likevel tror vekker interesse. Det kan likevel sies at den klare målgruppen er de med en hverdagslige interesse og eventyrlystne turister.

*VÍKINGR* har promotert seg mest synlig gjennom bilder av de utstilte gjenstandene, sammen med noen ord relatert til den. Dette har kommet blant annet i form av plakater ned Karl Johans gate og poster på sosiale medier. For eksempel promoterer utstillingen med bilde av hjelmen fra Gjermundbu og tekst som presenterer den som den verdens eneste komplette bevarte vikinghjelme. Dette viser hvordan også teksten styrker fokuset på gjenstandenes autoritative tilstedeværelse og kunnskapsskapende rolle. Man får føle på det gjenstandsbaserte fokuset og hvordan utstillingen ønsker å presentere faktisk kunnskap om vikingtiden gjennom gjenstandene. Her promoterer altså gjenstandene i utstillingen over utstillingen som helhet for å fremme gjenstandenes betydning i utstillingen og deres autoritet som formidlere av historie.

I likhet med *The Viking Planet* promoterer de også en opplevelse, men her heller opplevelsen som tilbys gjennom tilstedeværelse. Presentasjonen av gjenstandene i kontrast av en nøytral lys blå bakgrunn gjør at de fremstår som noe veldig spesielt vi besøkende har mulighet til å oppleve i kontrast av det dagligdagse. Altså gir de fra seg en forståelse om en offisiell og autentisk opplevelse hvor man vil få presentert troverdig kunnskap om perioden. Hvor *The Viking Planet* virker å være mer rettet mot turister, føles *VÍKINGR* mer rettet mer mot historieinteresserte museumsgåere. Fokuset de plasserer på de autentiske gjenstandenes tilstedeværelse setter fokuset på det enkeltes plassering i vikinghistorien, og i mindre grad på en større overordnet

historie. Informasjonen er presentert som fakta og gjennom å presentere gjenstandene som eksklusive med plakater dedikert til de enkelte gjenstandene, lokkes både turister og lokale interesserte. Det vektlagte i promoteringen er gjenstandene og med det trekkes ikke kjønn noe særlig frem. Når dette er sagt er gjenstandene fokuset i både promoteringen og utstillingen, og da er dette det valgte perspektivet som blir brukt.

Gjenstandenes tilstedeværende kraft og kunnskap presentert gjennom dem kan gi inntrykk av at all informasjonen som presenteres er ren fakta, så her kan det være greit å presisere at forståelsen av vikingtiden som er presentert her er basert på forskning og tolkninger. Dette vil være relevant å trekke frem for de besøkende for å kunne åpne for forskjellige perspektiver og tolkninger uten å sette dem i motsetning av det presenterte. Hvor *The Viking Planet* kan risikere å bli sett på som noe useriøs fra utsiden, kan *VÍKINGR* for noen virke litt stiv og avskrekkende med den autoritative faktabaserte stemningen som presenteres.

*VÍKINGR* lokker med gjenstander og fakta, og *The Viking Planet* med teknologi og opplevelser. Den ene utstillingen kansellerer dermed ikke den andre på noen måte, men tilbyr i stedet ulike måter å tilegne seg informasjon om vikingtiden. Hvis den ene vekker interesse, kan det tenkes at den andre blir mer synlig for vedkommende, og dermed blir utstillingene ikke forskjellige måter å presentere fortiden, men også forskjellige måter å påvirke forventninger og skape interesse hos potensielle besøkende. Her tilbys ulike muligheter for folk som oppsøker samme tema, men ønsker ulike opplevelser.

## 5.2 Rom og design

Et aktuelt fokus innen museologien ligger i det å skape et utstillingsrom hvor de besøkendes opplevelse blir forsterket av omgivelsene i utstillingen, og som legger til rette for effektivt opptak av utstillingens budskap (Moser, 2010, s. 25). En utstilling blir vellykket når «betydning, materialitet og tilstedevær flettes sammen i et overvældende hele, hvor vante dikotomier som abstract og konkret, fravær og nærvær, ubegribelig og begribelig på paradoksal vis sameksisterer» (Mordhorst, 2009, s.118). I utvelgelsen av utstillingsobjekt, hvordan de skal presenteres og rommet som omringer dem kan man dermed lære mye om hvilken kunnskap institusjonen ønsker å formidle om tematikken gjennom samspillet av detaljene i utstillingene. Virkemidler i utstillinger danner altså et komplisert kunnskapsnettverk som ikke bare formidler,

men skaper ideer (Moser, 2010, s.10). I denne delen vil fokuset mitt derfor være hvordan utstillingselementene jobber sammen eller mot hverandre for å formidle sitt budskap. Jeg vil også se på forskjeller i mine analyseobjekters tilnærming til formidling gjennom utstillingenes materielle utforming. Her lever dermed kjønnsperspektivet mer i ytterkantene, men som Wilson sier er det fra periferien man kan se hvordan de skaper et bilde av normalitetens tyranni (2018, s.7).

### 5.2.1 Romplan

De grunnleggende verktøyene for museumskommunikasjon er gjenstander, ord, bilder og diverse rekvisitter som stimulerer sansene (Swain, 2007, s.217). Miljøet det utstilte og disse rekvisittene befinner seg i er avgjørende for inntrykkene og kunnskapen som skapes (Moser, 2010, s.24). Bruken av rommet påvirker hvilke deler av utstillingen brukt og hvordan (Swain, 2007, s.226) Måten disse elementene kombineres og grupperes, for å så utdypes med elementer som rom, lys og farger skaper kontekst og atmosfære i utstillingen (Moser 2010, s.23). Når man går inn i utstillingen *VÍKINGR* blir man presentert med et avlangt rom i stil med resten av museet. Fra inngangspartiet ser man utover hele primær rommet med de symmetrisk oppstilte montrene på rekke og rad, og gjennom glasset ser man også gjenstandene i montrene innover i utstillingen. Dette gjør at utstillingen iøynefallende og fokuset trekkes automatisk til gjenstandene. Rommet og avstanden mellom gjenstandene er store nok til at man fint kan gå rundt montrene og utforske gjenstandene utstilt fra alle kanter. Å kunne iaktta gjenstandene fra alle vinkler gir besøkende mulighet til å virkelig ta inn alle detaljer, utforske gjenstanden og føle på denne ankringen av fortiden til nåtiden. Bevegelsen rundt i utstillingsrommet er noe klumsete, hvor montrenes naturlige rute er et sikksakk mønster, men nummereringen gjør man må rykke ned til den motsatte siden av raden for å følge utstillingskatalogen. Dette drar fokuset bort fra gjenstandene noe hver gang man er ferdig med en rad, enten om man velger å gå ned raden og følge nummereringen, eller å bla seg frem til riktig gjenstand i katalogen. Det åpne rommet sammen med symmetrien og avstanden mellom montrene gir et visuelt stilfullt og luftig uttrykk. Moser påpeker at slike åpne rom kan fremstå upersonlige på grunn av et fokus rettet mot det arkitektoniske (2010, s.25), men her vil jeg si rommets moderne og luftige utføring i et slikt historisk preget rom skaper en følelse av at fortiden blir plassert inn i nåtiden i en harmoni mellom bygget og gjenstandene. Sekundærrommet til utstillingen har et litt mer teknologisk utgangspunkt og bryter med oppsettet i hovedrommet, som gir inntrykk av at denne delen ikke

er essensiell for hovedutstillingen, men utstillingslogoen som er å finne i begge rom knytter dem sammen.

*The Viking Planets* teknologi og opplevelsesbaserte natur gjør at materielle gjenstander ikke har fokus i utstillingen. *The Viking Planet* Oslo er 1600 kvadratmeter og bruker et stort åpent rom som utgangspunkt, hvor installasjonene og utstillingselementene er plassert rundt omkring på alle sidene rundt trappen som tar deg ned i utstillingen. Ettersom alle installasjonene er så forskjellige gjør dette også at plasseringen av utstillingselementene er mer tilfeldig sammenlignet med *VÍKINGR*. Disse forskjellige utformingene gjenspeiler de forskjellige formidlingsmetodene og er nødvendig for å kunne tilby ulike måter å tre inn i historien på, for eksempel med VR-vikingskipets vikingskipsform og scenen for «Hologramteateret». Selv om installasjonene er spredt noe tilfeldig rundt i rommet virker det ikke rotete, ettersom det ikke er noe streng struktur i rommet. De forskjellige delene av utstillingene er ikke av den grunn vanskelig å finne, de er godt synlige både på grunn av størrelse og lyset fra eller på dem. De forskjellige måtene de har formet installasjonene på skaper litt liv i det ellers mørke og nøytrale rommet, for eksempel med den store vikinghjelm-formede 270°C filmens rom.

### 5.2.2 Design

Design har en viktig rolle i presentasjonen av utstillingen, men også en sentral rolle i skapelsen av kunnskap (Moser, 2010, s.26). I *VÍKINGR* har selve utstillingen et lyst og luftig uttrykk med glassmontere, gjenstander og tekst. Veggene er lyseblå og det stilrene uttrykket montrene får gjennom de svarte, hvite og glass elementene kan oppfattes noe stivt. Det står i kontrast med byggets arkitekturstil, men likevel gnisser ikke disse mot hverandre. Jeg vil heller si at byggets buer og utsmykninger myker opp den strammere framtoningen på glassmonterne, og sammen med tregulvet bringer dette litt farge inn i utstillingen. Disse elementene sammen gjør at de utstilte gjenstandene blir godt synlige, uten å forsvinne i den moderne utførelsen. Det er tydelig at designet av utstillingen har vært et fokus, som ikke er så overraskende når Snøhetta står bak dette. Den mer trendy utførelsen av utstillingen kan også føre til at de interessert i arkitektur og kunst blir nysgjerrige. Det eneste designvalget som skurrer med formidlingsdelen av utstillingen er valget av å ha monterets informasjonsplakett plassert på baksiden av montrene. Hadde dette vært en kunstutstilling ville valget om å la gjenstandene snakke for seg selv vært mer hjemme enn i en historisk utstilling på et universitetsmuseum. Det er en liten detalj, men

informasjonen føles noe bortgjemt, noe som blir feil i en historisk utstilling. Spesielt med tanke på at dette er en vikingtidsutstilling, hvor det å ikke presentere informasjon blir å overlate til den fastsatte androsentriske forståelsen ettersom det ikke er noen designelementer som trekker ut kjønn. Den valgfrie utstillingskatalogen er et informativt utstillingselement, om noe lett å overse. Designet i sekundærrommet er ikke helt i stil med primærrommet, men bruker logobakgrunnen og en digital bølgevegg for å vise til den digitale naturen til rommet. Hadde for eksempel tregulvet og ståldetaljene fulgt med hadde rommet virket mer sammenhengende med utstillingen.

*The Viking Planet* har i likhet med *VÍKINGR* et moderne og stilrent uttrykk, men bruker i motsetning til *VÍKINGR* mørke farger. Fargebruk, sier Moser, har med muligheten til å påvirke følelser, skape betydning og formidle stemning (2010, s.25). De nøytrale svarte veggene trekker oppmerksomheten mot installasjonene, noe som gjør disse skjermene og belyste områdene godt synlige. Den mørke gjennomførelsen bidrar også til en mystisk atmosfære. Når man går ned trappen og inn i utstillingen, går man inn i et mørke som lyser opp formidlingspunktene. Det kan argumenteres at den mørke mystiske utførelsen gjør at besøkende trekkes inn i den normaliserte mystikken rundt vikingene fra populærkultur og historie. De digitale installasjonene er derimot så synlige at de også utsmykker utstillingen, og i de fleste har kjønn en rolle, noe som er med på å utfordre den androsentriske fremstillingen, samt i å trekke kvinnenes roller inn i mystikken.

Hvor *VÍKINGR*'s tidsaktuelle lyse uttrykk kan ses som en måte å gjøre en mer tradisjonell gjenstandsbasert utstillingsstil moderne, og med det vekke interesse hos dagens mennesker, kan *The Viking Planets* mørke tidsaktuelle uttrykk gi inntrykk av en mer dramatisk framvisning hvor det skjulte gjøres synlig i mørke. Begge benytter farger som fremhever utstillingenes hovedattraksjoner. Selv om man kan argumentere for at det mørke uttrykket trekker frem den mystifiserte maskuliniteten i *The Viking Planet* eller at de skarpe stål linjene på montrene og designet i *VÍKINGR* også peker mot det maskuline, mener jeg her at begge fremstår nøytrale og moderne uten å være sterkt preget av kjønn. Verken mystikk eller moderne arkitektur er maskuline av natur.

### 5.2.3 Utstillingsstil

Moser beskriver en designdrevet trend hvor museer er mest tematisk drevne og tar for seg museumsformidling gjennom å kommunisere ideer istedenfor hele gjenstandssamlinger (Moser, 2010, s.29). Begge utstillingene mener jeg følger denne trenden, med vikingtid som tema. I *VÍKINGR* presenteres temaet gjennom utvalgte gjenstander, og i *The Viking Planet* gjennom teknologiske installasjoner. To forskjellige innfallsvinkler på formidlingsmetodikk om samme tema. I moderne utstillinger er det ikke uvanlig at det er et mindre utvalg av gjenstander, dette gjøres for å fremheve verdien av gjenstandene som informative dokumenter for å kommunisere budskap (s.27). I *VÍKINGR* er design og gjenstander i sentrum, med spesialiserte designere bak presentasjonen av gjenstandene. *The Viking Planet* er det mest iøynefallende nok en gang installasjonene, og med det høyteknologiske opplevelser som er i sentrum. Hvor *VÍKINGR* har en mer didaktisk utstillingsstil i fokus for å presentere informasjon, har *The Viking Planet* mer en oppdagelsesstil, rettet mot å gjøre det mulig for besøkende å ha oppdagende og deltagende erfaringer med tematikken (s.29).

## 5.3 Det utstiltes materialitet

### 5.3.1 Materiell kunnskapsformidling

I Camilla Mordhorsts teorier om tilstedeværelse og materialitet definerer hun tilstedeværelse som en dimensjon av vår opplevelsesverden hvor kulturelle fenomen og begivenheter blir fysiske og håndgripelige, og som dermed påvirker sansene og kroppene våre (2009, s.121). De materielle gjenstandene har en fysisk materialitet som man kan se og kjenne på, en tilstedeværelse gjennom å være materielt tilstede. De høyteknologiske installasjonene har en materiell tilstedeværelse gjennom interaktivitet, eller i Mordhorst sine ord så skal installasjonene oppleves med egen kropp for å fullt forstå virkningene de gir (2009, s.140). Selv om *The Viking Planet* faller utenfor den offisielle definisjonen for et museum, så er ikke kulturarvs store oppgave i dag kun historiske gjenstander og bygninger. Kulturarv handler om å gjøre mening av våre minner og å utvikle en identitetsfølelse gjennom en delt fortid og gjentatte handlinger (Giaccardi, 2012, s.1). Kjønnssintegring styrker museers aktualitet ved å utvide forståelsen av fortiden, og styrker folks oppfatning av kulturarvsinstitusjoner som viktige samfunnsinstitusjoner (Grahm, 2018, s.265).

I *VÍKINGR* står de 20 gjenstandene på rad og skaper en helhetlig symmetri i designet. Formidling av de utstilte gjenstandene gjøres også gjennom tekst, men montrenes dominerende tilstedeværelse gjennom stål, glass og symmetri gjør utstillingens fokus tydelig. Gjenstandenes tilstedeværelse blir styrket gjennom montrene som fremhever dem i rommet. *VÍKINGR*s første tematikk «Reiser til rikdom» har 6 montre med skatter og smykker som viser til suksessen og rekkevidden av vikingenes reiser. Den andre tematikken «Krigeren» får størst plass med 9 montre, og den siste sonen «Et samfunn i endring» har 4 montre med en større gjenstand i midten. Sekundærommets installasjoner er basert på gjenstandene i de forskjellige delene av utstillingen, rommet er valgfritt ved at den ikke følger flyten av hovedrommet, eller har noen nummerert introduksjon i utstillingsheftet. Dette viser hvilken del av utstillingen som har mest betydning. Inkluderingen av installasjonene legger til en ekstra måte å erfare gjenstandene, men tilføyer ikke noe nytt til utstillingen.

*The Viking Planets 5* attraksjoner tilbyr mange forskjellige måter å ta inn kunnskap. I «Hjelmen» går man inn i en vikinghjelm hvor en 270° video med atmosfæriske lyder spiller. «Hologramteateret» vekker fascinasjonen for teknologi i tillegg til menneskene de presenterer, samtidig som man må utforske litt med QR-kodene for å holde oversikt på hvem man ser på. Dokumentarfilmen «Norvegr» er noe av det mer tradisjonelle av de digitale formidlingsformene brukt, og kontekstualiserer vikingtiden i verdenshistorien. «Viking Windows» er en interaktiv installasjon med flere stasjoner så flere kan prøve å navigere seg gjennom tematikkene de presenterer om vikingtiden. I VR-kinoen «Vikingskipet» er hoved formidlingen inne i VR-brillene, men også i det fysiske området rundt som er formet som et vikingskip, hvor man setter seg ned for å høre og oppleve en fortelling. Dette forbereder besøkende litt på hva de kan forvente gjennom det materielle uttrykket til utstillingsdelen, og gjennom kroppsliggjorte erfaringer skapes en materialitet i den digitale opplevelsen.

Utformingen av installasjonene som en hjelm, et skip, og en scene hjelper å vise hva utstillingsdelen handler om, hvis det bare var skjermer og stoler på rad, hadde det vært mye vanskeligere å kontekstualisere historiene. Utsmykningen er derfor like viktig som i en tradisjonell utstilling, for at de besøkende skal klare å være åpne og interesserte i å utforske lokalet. Utad har hvert utstillingselement en utføring tilpasset hva som formidles, også med læreveggene, som fremstår i mer tradisjonell utstillingsstil med gjenstandsbilder og tekst. Det er tingenes orden og ikke tingene i seg selv som er museets arbeidsfelt sier Eriksen (2009,

s.141). «Museumsgjenstandenes museumsverdi er uløselig knyttet til deres identifikasjon i museets samling, til den orden de er gjort til del av gjennom musealiseringen. Uten den tilskrevne museumsidentiteten er gjenstanden både meningsløs og verdiløs» (Eriksen, 2009, s. 142).

Verdien tilskrevet de materielle gjenstandenes formidling i *VÍKINGR* gjøres synlig ikke bare gjennom den rådende fortellingen, men også plasseringen av gjenstandene i glassmonter med en plakett. I *The Viking Planet* tilskriver verdi til de opplevelsene og kunnskapen som kan trekkes ut av disse. Altså, det av verdi i *VÍKINGR* er gjenstandenes tilstedeværelse som autentiske vitnesbyrd fra fortiden. I *The Viking Planet* ligger verdien i kroppsliggjorte opplevelser og læring, som skaper en personlig tilknytning til historien gjennom interaktivitet. I dette vektlegger jeg ikke kjønnsperspektivet, i at det heller er innenfor disse rammene at kjønn kommer mest til uttrykk.

### **5.3.2 Det digitale materialitet**

Selv om *The Viking Planet* ikke består av mange materielle objekter, har teknologi og rekonstruksjoner sin egen materialitet som legger seg over utstillingen. Hvordan får to utstillinger med så ulike innfallsvinkler på materialitet brukt formidlingsformene til å styrke sin kunnskapsproduksjon og formidling? Andrea Witcomb (2010) sier at den materielle verden har en tyngde gjennom samling, autoritet, kunnskap og privilegier. Teknologien presentert med multimedia er sett på som en motsetning til dette; umiddelbar, midlertidig, moderne, demokratisk. Introduksjon av multimedia kan enten ses på som en trussel til den etablerte kulturen og dens praksiser, eller som en mulighet for å gjenskape museet slik at den overlever overgangen til det 21. århundret (s.35). Skaper endringen i fokuset på det materielle en reduksjon av kunnskap til informasjon, eller tilrettelegger slike endringer for en åpenhet til populærkultur og en gjenkjenning av tings potensiale til flere tolkninger?

En del av problemet, skriver Witcomb, er at multimedia i en utstillingskontekst ses på som et verktøy for tolkning, og ikke en egen materiell uttrykksform (s.36). *VÍKINGR* gjør inntrykk av å lide noe av dette hvor de digitale innovasjonene er spennende i seg selv, men bidrar ikke særlig i å utvide forståelsen av vikingtid. At hovedrommet har en ganske tradisjonell utforming og historiefokus kunne blitt myket opp med disse digitale elementene om de ble utnyttet mer aktivt. Det digitale bordet hvor man kan se Langeid sverdet er gøy å utforske, men man får ikke



så mye kunnskap ut av det man ser. Ved å trykke på forskjellige knapper får man bilder av sverdet i forskjellige skannere og rekonstruert, men ingenting skjer for å fortolke informasjonen som vises. Lignende er det med Dynna steinens digitale sensoraktiverte rekonstruksjon som gjør at runer, ord og oversettelser lyses opp på skjermen. For utdypende kunnskap om steinen og teksten må man lese i utstillingsheftet hvor både kart og tekst kun omtaler de materielle gjenstandene. Her ser man at det materielle blir vektlagt som det kunnskapsbærende, mens det digitale fungerer mer som en tilleggsdel hvor informasjon blir presentert, men uten å utdype opplevelsen. Dette gjøres også ekstra synlig i designet, hvor i primærommet alt er nøytralt og harmonisk, mens i det digitale sideværelse står designet mer i strid med hovedrommet, med video på veggen, annet gulv og mørkere farger og elementer. Denne tydelige separasjonen kan derimot også være en fin adskillelse for de som ønsker å oppleve gjenstandene i den velkjente museumsstilen, og gir valget om man ønsker å hoppe uti de nyere digitale elementene museer kan by på. Likevel skal det sies at hadde de digitale installasjonene stått nærmere sine materielle ankerpunkt ville deres informative funksjon gjort mer ut av seg, selv om dette ville forstyrret det estetiske uttrykket til rommet, og med det satt gjenstandenes fokus i utstillingen ute av balanse. Hadde derimot utstillingen sett på disse som sine egne materielle uttrykksformer med mulighet for å utdype de historiske perspektivene, kunne de brukt sansene til å skape en annen type kunnskap som materialiserer seg gjennom opplevelse, empati og minne (Witcomb, 2010, s.36) Blant annet ville det å inkludere installasjonene i utstillingsheftet gitt dem en større plass i utstillingen. På denne måten blir ikke gjenstandene bare et tillegg til det materielle, men tar på seg rollen tilsvarende en materiell gjenstand, ettersom de på lik linje gjør seg gjeldende i meningsfull produksjon av kunnskap (s.38). I en gjenstandsbasert utstilling hvor kjønnsperspektiv ikke står i fokus kunne dette vært et alternativ for å gjøre utstillingen mer aktuell, ikke bare gjennom materielle uttrykkningsformer, men i aktuelle tematikker og perspektiver i historiefremføring.

Materialiteten i *The Viking Planet* gjenspeiler den digitaliserte opplevelsen folk i dag får av vikingtiden gjennom populærkulturens mange former. Et gjenkjennbart format som gir en litt mer avslappet inngang inn i å lære fakta og vikingtidshistorie, uten å måtte helt forlate den kjente plattformen, og som også oppklarer myter om vikingtiden som finnes i popkulturen. Gjennom å rette narrativet mot besøkende som er kjent med den populariserte vikingtiden, i stor grad turister, passer utstillingen spesielt godt for folk som syntes at det høytidelige ved museer avskrekker. Den digitale plattformen gjør inkludering av kvinner i utstillingen ganske naturlig i et ellers androsentrisk utstillingstema. Både kvinner og kjønn nevnes gjennom det

hele, tekstuelt, visuelt, gjennom interaktive valg og senterets valg. Ved å så skape interesse for historie gjennom digitale opplevelser og en myk innføring i gjenstander med læreveggene, kan den digitaliserte materialiteten i *The Viking Planet* potensielt gjøre det å oppsøke kunnskap i offisielle formidlingsinstitusjoner mindre avskrekkende i ettertid. Som Løkka (2017) sier, kan de to formidlingsformene komplementere hverandre, og bygge hverandre opp. Uten museene ville nok ikke sentrene eksistert, men ved å inkludere alternativer til de tradisjonelle gjenstandsbaserte utstillingene, kan dette gjøre at museene oppleves som mer aktuelle. I *VIKINGR* brukes det digitale til å gå dypere inn i gjenstandene. I *The Viking Planet* er det de digitale installasjonene som maler bildet av vikingtiden, utyper det gjeldende historieperspektivet, og hjelper besøkende å huske det gjennom deltagelse og deres egen tilstedeværelse i historieformidlingen. Blant annet ses dette i «Viking Windows» sin valgbaserte natur, samt VR-opplevelsen hvor alle inntrykk overveldes av de digitale bildene. Informasjonen som formidles digitalt er ganske tydelig i valgte veier innen opplevelsene. I *VÍKINGR* er det tekstuelle narrative et valgfritt element, som kan etterlate tolkningene gjort av besøkende til sine egne oppfatninger heller enn å belyse. Kjønn kan da lett bli oversett i en utstilling hvor dette ellers ikke har så mye fokus.

## 5.4 Oppsummering

Utstillingsens komplekse kunnskapsnettverk bygges opp gjennom alle detaljene og elementene i utstillingene, som jobber sammen til å kommunisere ideer. De to utstillingenes formidlingsteknikker fremstår med det litt som yin og yang, hvor begge inkluderer analoge og digitale elementer, men med hvert sitt fokus. *VÍKINGR* viser en ganske tradisjonell monterbasert vikingtidsutstilling i moderne drakt, og *The Viking Planet* tematisk utformet rom fylt med opplevelsbaserte installasjoner. Kjønn er overalt, og hva de konstrueres som gir dem sin relevans. Dette påvirkes av materialitet som er overalt i utstillingen, både i de materielle omgivelsene, de materielle gjenstandene, materialiteten til bortgjemte, og det tilstedeværende i hvordan kjønn presenteres i narrative. Begge utstillingene er faktuelle utstillinger med forskjellig innfallsvinkler på formidling, med forskjellige innslag av digitale elementer. Design hos begge er nøytralt, men *VÍKINGR* i lyst og den andre mørk. *VÍKINGR*s tradisjonelle symmetriske utførelse retter oppmerksomheten mot gjenstandene, men det er ingenting som fremhever kjønnspektiv i utstillingen. *The Viking Planet* har aktivt kjønn som en del av de fleste elementene av utstillingen, om enn mer gjennom en digital materialitet enn en fysisk.

## 6 Narrativ

I dette kapitlet ser jeg på hva narrativene tilbyr utstillingenes kjønnsperspektiv. Nanna Løkka (2014) skriver at når narrativ om kvinner inkluderes i formidling av vikingtiden, skjer dette enten i et separat sidenarrativ, eller gjennom å integrere kjønnstematikken i hovednarrativet (s.18). Fokuset i dette kapitlet er å trekke frem kjønnsperspektiv i narrativ og narrative fremstillinger av kjønn og kvinner, deretter vil jeg komme tilbake til denne problemstillingen. Jeg starter med å se generelt på bruk av tekst og populærkultur i utstillingene, får så å gå direkte inn på narrativene i utstillingene. For å få dekket en så bred overflate som mulig av det begge utstillinger formidler, vil jeg bruke inndelingen til *VÍKINGR* som startpunkt i disse analysene for å ha konkrete startpunkter for diskusjon. Fra der vil jeg diskutere noen gjenstander som jeg mener gir et innblikk i utstillingens formidling av kjønn, og sammenligne frem og tilbake med narrativene i *The Viking Planet*. Å sammenligne narrativ kan gi oss informasjon om hvordan kulturarv er produsert skriver Axelsson & Ludvigsson (2018, s.17). Å sammenligne narrativ i disse to utstillingene vil følgelig kunne belyse hvordan kulturarv er kjønnnet, ved å sette narrativene opp mot kjønnsperspektivene i dem.

Utover å analysere narrativene formidlet i utstillingene, og måten noe informasjon blir valgt på bekostning av andre, er det også viktig å vurdere tekst og dens påvirkning på forståelse av temaet (Moser, 2010, s.27). Ved å belyse bruken av kjønn i utstillingene vil jeg videre spesifisere hvordan i presentasjon av kjønn på en «kjønnsnøytral» måte kan også i det stille si mye. Hvis det er en tematikk med en generell androsentrisk oppfattelse, går den fra å være nøytral til å tilegne seg en etablert forståelse på det utstilte.. Når dette er sagt handler det alltid om et valg av perspektiv, også i tilfeller hvor kjønn får en sentral plass. I Axelsson & Ludvigsson (2018) sin analyse av den guidede «West End city walk» turen for eksempel, står kjønn sentralt, men skaper en ubalanse i presentasjonen av klasse og sosiale forskjeller mellom kvinnene for å presentere historien på en måte som skaper solidaritet blant kvinner på tvers av tid (s.21). Ingen av utstillingene jeg ser på tar et slikt standpunkt til kjønn, men begge tar i varierende grad opp tilfeller hvor kvinner trekkes frem og blir satt opp mot den androsentriske forståelsen de besøkende tar med seg inn. Hvilket narrativ skaper utstillingene om vikingtidens kvinner basert på narrativene som presenteres?

## 6.1 Tema & tekst

Stephanie Moser (2010) sier at tema og budskap i utstillinger, og hvordan de synliggjøres i utstillingstekster, er en kritisk faktor som må vurderes når man analyserer utstillinger. Både utstillinger som presenterer temaet gjennom en samling, eller baserer seg på en ide har muligheten til å formidle mer utover det påtenkte (s. 26). I hennes analytiske rammeverk vektlegger hun tekstanalyse for formidling av tema og budskap. Utstillingstekster gir et mer tydelig bilde av hva slags tema og budskap utstillingen ønsker å formidle (s. 27), dermed vil jeg her ta utgangspunkt i tekstene i utstillingene. I *The Viking Planet* presenteres tekst på forskjellige måter, men jeg vil også inkludere innholdet i installasjonene som tekst. En av de store forskjellene i presentasjonen av tekst er språket. I *The Viking Planet* er alle synlige tekster på skrevet engelsk, hvor man må skanne QR-kodene hvis man ønsker å få informasjonen på norsk, og også der kommer norsk opp som valg nummer 2. *VÍKINGR* er i mer kjent stil på norsk med engelsk tekst komplementerende ved siden av den norske, både på vegg og i hefte. *The Viking Planet* sikter seg tydelig mot turister, men som et privat firma er ikke dette så overraskende, hvor *VÍKINGR* er en del av en offisiell statlig formidlingsinstitusjon hvor både lokale og tilreisende presenteres som målgruppen.

*VÍKINGR* er som nevnt en gjenstandsbasert utstilling, men alt fra montrene de sitter i til teksten som beskriver dem skaper et narrativ rundt gjenstandene som ikke gjenstandene alene skaper. *The Viking Planet* følger ikke den tradisjonelle museumsstilen, og med det presenteres det tekstuelle på flere ulike måter som jeg må vurdere. Alle installasjonene har QR-koder som forteller generelt eller informativt om installasjonen eller som en inkluderende del av installasjonen. I «Hologramteateret» er det en kort oversikt på veggen over karakterene som dukker opp, men også en QR-kode for utdypelse og språkvalg. Andre installasjoner har tekst som en del av attraksjonen, som i «Viking Windows» hvor man både leser og hører, i dokumentaren «Norvegr» hvor narrativet presenteres muntlig, og i 270° filmen «Hjelmen» og VR «Vikingskipet» hvor man tar ordene hovedsakelig fra visuelle inntrykk. I tillegg til dette presenteres vikingskatter og vikingkulturen gjennom to lærevegger. I *VÍKINGR* benyttes noen teknologiske installasjoner, men ettersom disse som nevnt fungerer mer som tilleggsdeler for å framheve de materielle gjenstandene vil ikke disse bli gitt mye fokus i dette kapittelet. I primærrommet av utstillingen brukes 3 typer tekster: Veggtekster for de overordnede temaene, utstillingshefte med informasjon om alle gjenstandsmontrene, og små tekstplaketter på baksiden av montrene som gir veldig generell informasjon om materialer og funnsted.

*VÍKINGR* presenterer hovedtemaene tydelig på veggen, men i *The Viking Planet* presenterer hver installasjon ulike innfallsvinkler på perioden hvor disse utgjør hovedperspektivene, om enn ikke alltid på like tydelige måter som skrift på vegg. «Hjelmen» er for eksempel basert på inntrykk man får gjennom en 270° film. Denne delen av utstillingen er ikke den mest faktabaserte, men presenterer kunnskap visuelt og skaper atmosfære. I *VÍKINGR* er presentasjonen av veggtekstene ganske nøytral, språket informativt og troverdig med base i gjenstandene. Den mer akademiske språkstilen formidler en forhøyet status av gjenstandene den presenterer og den intellektuelle verdien de rommer (Moser, 2010, s.27), som reflekterer institusjonen og utstillingsstilen anvendt. At montrene er nummererte gjør det lett å finne frem den aktuelle teksten i heftet, selv om sikksakk-mønsteret montrene er nummerert med bryter flyten av formidlingen. Plakettene på baksiden av montrene er lite interessante, og ettersom de er bortgjemt på baksiden blir de mer en ettertanke etter man har lest det mer utfyllende utstillingsheftet. *The Viking Planet* gjør det like valgfritt med teksten sin som *VÍKINGR*s hefte, hvor istedenfor et hefte det er QR-koder man kan skanne. *VÍKINGR* sitt hefte finnes også digitalt gjennom QR-kode, men utstillingsheftet er lettere tilgjengelig og umiddelbart. Hos *The Viking Planet*, hvor både rommet er mørkere og digitale installasjoner dominerer, føles det ganske naturlig å dra frem mobilen. Både på veggene og digitalt har tekstene i formidlingssenteret et moderne uttrykk med hvitt på svart, og med lyseblå elementer for å fremheve visse overskrifter. Språket er nokså avslappet hvor til tider teksten henvender seg direkte til den besøkende gjennom relasjon. En journalistisk skrivestil kan være med på å gi informasjonen en mer tilgjengelig natur og legger til rette for mer delaktighet med publikum (Moser, 2010, s.27), som passer med utstillingens materielle uttrykk.

## 6.2 Populærkulturens påvirkningskraft

«Akkurat som deg har vi sett utallige filmer og serier om vikingene – men ingen av dem viser hvordan vikinglivet faktisk var» (Utforsk Vikingkulturen, *The Viking Planet*).

Akademia er ikke alene av å ha blitt påvirket av den nasjonalromantiske vikingen, populærkulturen farger manges oppfatning av vikingtiden og lar seg også påvirke av denne tradisjonelle fremstillingen. Publikum lar seg fenge av tv-serier, spill, filmer, bøker og tegneserier inspirert av vikingtid. Senest i april ble spillet *Assassin's Creed: Valhalla* kunngjort, og de siste årene har tv serier som *Vikings*, *Vikingane*, *Ragnarok* og *Beforeigners* skapt

begeistring. Disse populære verkene har til felles at den tillatte kunstneriske friheten ofte farger fortellingen hvor opplevelse overgår pålitelig historieformidling. Hanne Marit Aannestad (2016) nevner hvordan vikingene også knyttes til en eksplisitt seksualisert maskulinitet i denne populærkulturen (s.73), og som morderiske antihelter (s.75) hvor inspirasjon av disse også kommer fra den nasjonalromantiske fremstillingen av vikingene. Populærkulturens fremstilling bygger altså videre på den androsentriske fremstillingen synlig i academia. Populærkulturens historier er ikke bundet til å være historisk korrekte, og kunstneriske friheter tas også i henhold til kjønn. Den akademiske fremstillingen må begrunnes med metodiske og teoretiske rammeverk for å fremstilles som fakta, men likevel «er filmene og litteraturen med på å forme det bildet folk flest har av vikinger når de møter museenes fremstillinger av vikingtiden» (s.75). Det er derfor viktig at offentlig støttede formidlingsinstitusjoner, som disse utstillingene er, er med på å klargjøre fakta og fiksjon, spesielt i et så lite utforsket tema som kjønn.

*The Viking Planet* gjør det synlig at det er disse hverdagslige interesserte som er målgruppen, både gjennom språkbruk og i materielt uttrykk. Den digitale utføringen lar besøkende utforske vikingtiden på et kjent digitalt medium, og i flere av installasjonene henvender narrativene seg direkte til den alminnelige besøkende. Læretveggen «Utforsk vikingtiden» som er sitert øverst (i norsk utgave) inneholder et eksempel på dette, hvor den også direkte adresserer vanlige misforståelser om vikingtiden man kan ha fått gjennom populærkulturen. Dermed bruker de populærkulturens alminnelighet til å tiltrekke besøkende, men også til å formidle kunnskap om vikingtiden med avslappet språk formgitt i godt likte digitale plattformer som vekker spenning både for omfanget av nyere teknologi, og oppdagelsesreisendes dypp inn i vikingtiden. I «Hologramteateret» sine hologrammer av vikingskikkelser får man et mer «personlig møte» med fortiden som materialiseres gjennom personifiseringer. VR-filmen er i kontekst av kunnskapsformidling det minst informative, men skaper en oppslukende opplevelse som gjennom et populært spill-medium skaper et sanseintrykk som trekker besøkende inn i historiens verden. *VÍKINGR* brukes også nyere teknologi til å presentere kunnskap på en mer aktiviserende måte, som viser til et ønske om å aktuell. Selv om ikke populærkultur snakkes om direkte ligger det en kobling til populærkulturens publikum i den tematiske oppdelingen av utstillingen, hvor noen av de mest populariserte temaene som reiser, krigere og makt tas opp. De digitale installasjonene og bølgevideoen viser også et forsøk på å skape opplevelser mer i stil med de alminnelige besøkendes kjennskap til perioden.

De digitale plattformene i *The Viking Planet* gir mulighet til å formidle kjønnsperspektivet til utstillingen mer enn i tradisjonelle utstillinger. Kjønnsperspektivet kommer til syne gjennom

videoer, avbildninger og aktivt i installasjonene. Hologrammene er ikke noe man oppsøker, de er konstant synlige, filmene spinner og går hele tiden, og man ser karakterene ankomme en etter en, hvor kvinnelige figurer aktivt får en plass i det helhetlige narrative om vikingene. Besøkende ser hele tiden både kvinner og menn representert gjennom utstillingen. I den akademiske fremstillingsmåten akademiske institusjoner følger, kommer ikke kjønn like tydelig frem visuelt i *VÍKINGR*. Det tekstuelle er her viktigste for narrativ om kjønn, hvor populærkulturens fremstillinger kan trekkes til spørsmålet som stilles om kvinnelige vikingkrigere, som ofte er å se de fleste vikingtidsinspirerte tv serier.

### 6.3 Narrativ i utstillingene

Som vikingtidsutstillinger tar begge utstillingene for seg tematikk rundt vikingtiden og hvem vikingene var, men på hver sin måte. Den ene vekker interesse gjennom materielle historiske gjenstander, mens den andre aktiviserer intellekt gjennom ord og bilder i forskjellige format. Felles for utstillingene er at begge bruker tekst i formidlingen, men hvordan introduseres utstillingene til besøkende? *VÍKINGR* har en kort veggtekst på starten av utstillingen plassert hvor besøkende kan plukke opp utstillingsheftet. I dette første møtet med narrative presenteres utstillingen som «praktgjenstander som speiler vikingtidens verden og verdier», i et samfunn hvor endring var like konstant da som nå. Her uttrykkes et ønske om å presentere vikingtiden gjennom gjenstandene, på en måte som viser at vikingtiden ikke var en sammensveiset periode som ofte skjer når historie simplifiseres. Når dette er sagt gis det ikke et overblikk av vikingtiden som periode, noe som svekker plasseringen av vikingtiden i folks minne. Da jeg kom inn i *The Viking Planet* ble jeg møtt av en ansatt som forklarte senteret og de ulike installasjonene, og ga mulighet til å spørre spørsmål. Jeg kan ikke være sikker på at det alltid står noen og introduserer utstillingen på denne måten, men det var en informativ og direkte måte å få oversikt over hva man kan forvente, ettersom utstillingen kan virke noe uoversiktlig ved første øyekast. Det er også en introduksjonsvegg som heter «The Viking Age» som oppsummerer mange av perspektivene utstillingen tar opp, som vikingtidens plass i historien, geografi, konstante endringer og verdier som ære, håndverk og teknologisk innovasjon. I likhet med *VÍKINGR*s bruk av gjenstandene for å koble seg til vikingtiden, bruker *The Viking Planet* sin teknologibaserte natur i sin favør, ved å koble sammen perioden med moderne teknologisk utvikling.

Jeg bygger videre på Bergsdóttir og Hafsteinsson (2018) fra forrige kapittel, med påstanden at om ikke kjønn har et generelt fravær fra utstillingsnarrativ, er det gjerne et fravær av aspekter som ikke passer til stereotypiske oppfatninger av kvinner eller etablerte ideer om kjønnsroller (s.99). Fravær er ikke at mennesker, det ikke-menneskelige, problemer eller begivenheter viskes ut, fravær vedtas i og med spesifikke praksiser som ikke kan angres, bare omarbeidet på måter som allerede er sammenflettet med forestillingene som gjorde praksisene fraværende i utgangspunktet (s.105). Altså er det ikke nok å trekke frem narrative som er gjort mindre synlig, man må skape narrative på nye måter. Kan *The Viking Planet* presentere en slik endring? *The Viking Planet* bruker den moderne teknologien til å kroppsliggjøre kunnskap på en måte installasjonene i *VÍKINGR* ikke får til, de er formidlere i seg selv som materialiserer fortiden gjennom det digitale. Kvinners konstante synlighet samt at det finnes valg i utstillingen for å lære om vikingkvinner presenterer seg selv å ta et steg vekk fra den mytiske vikingfremstillingen, samtidig som denne brukes for å promotere utstillingen. I utstillingen trekkes linjer fra den mytiske vikingen i populærkulturen, og plasserer den i kontrast mot forskning og funn. Dette gjør utstillingen relaterbar for alminnelige besøkende, og trekker oppmerksomheten mot utstillingen. *VÍKINGR* er en kontrast til *The Viking Planet* i både form, design og innhold. For å se kjønnsnarrativet må man grave det litt frem fra det som presenteres, men det er en fin oversikt over det etablerte bilde av vikingtiden. Et bevisst kvinneperspektiv må jobbes for videre, som Løkka sier (2014, s.28), når offisielle institusjoner som Kulturhistorisk museum ikke presenterer tydelig kjønnspektiv i en nyere utstilling om et så androsentrisk tema som det vikingtiden er.

## 6.4 Narrativ i det utstilte

Forenkling av informasjon er en del av å skape utstillingsnarrativer som besøkende klarer å ta med seg, men det er viktig å ikke forenkle så mye at det tilslører mer enn det forklarer (Løkka, 2014, s.24). Utstillinger er ment for være forståelige på en slik måte at besøkende ikke må ha spesiell kunnskap om temaet for å forstå innholdet. I likhet med at utvalget av gjenstander baseres på deres verdi, kan visse narrative, som ses på som mest viktige, velges for å gjøre formidlingen enklere. For enkelhetens skyld, kan kompleksiteten som er kjønn bli glattet over, slik som Axelsson og Ludvigsson beskriver i henhold til den manglende sosiale kompleksiteten i den guidete turen «West End city walk» (2018, s.20). Kjønn er ikke bare kjønn, men et viktig analytisk verktøy for å se på aspektene som binder sammen andre samfunnsaspekter som makt



og etnisitet, og med det flyter ikke temaet på overflaten av utstillingen men er noe man må se etter med et kritisk blikk (Wilson, 2018, s.8).

### 6.4.1 Rikdommens kjønn

I *VÍKINGR*s første avsnitt «Reiser til rikdom» presenteres forskjellige skatter fra forskjellige deler av verden i monter 1-6. De tre første montrene beskriver gjenstandene som skatter og maktgjenstander. I monter 4, 5 og 6 går de over til å snakke om pynt og smykker, i direkte tilknytning til vikingkvinner. I introduksjonen til utstillingsdelen forklares gjenstandene tatt med fra reiser i kontekst av rikdom og prestisje. De tre første monterne kobles til makt og prestisje gjennom beskrivelser som betalingsmiddel og skatter. Gjenstandene kobles til stormenn, herskere og utenlandske inspirasjoner. De tre første blir beskrives som skatter, men for de tre neste er fokuset heller på deres plass i motebildet og smykkedesign. I monter 4 legges fokuset på toktene gjenstandene kommer fra. I monter 5 nevnes ikke prestisje eller rikdommer, men fokuserer på oppkledning og design. I monter 6 er det de fremmede design impulsene og gjenstandenes rolle i det frankiske hoffet som forklares. Den langreste luksusen som omtales her i kontekst av kvinner blir tilegnet verdi som pyntegjenstander, mens kostbarhetene fra Karl den stores rike i monter 3 hvor spenner vektlegges, henviser til eliter og herskere. Med andre ord makt og dens skatter. I monter 5 og 6 presenteres spenner i begge montrene for kvinnedrakter. Informasjon om gjenstandene er interessant, men også her stopper makt på kvinner og gir heller det inntrykk, spesielt på nr. 5 'skandinaviske draktspenner', å annotere bruk i forhold til hverdagen. Ellers sier teksten noe om utbredelsen av gjenstanden og dens design, men ikke så mye om bruk eller samfunn. Monter 6 tar for seg frankiske sverdbeltes som ble omgjort til spenner, slik som Honskatten i monter 3. Interessant er det så at den ene leder til en bemerkning om makt gjennom fremmede impulser, når disse impulsene i montrene om kvinner fokuserer på kunstneres tolkninger, design og utvikling når rettet mot kvinnenr. Tekstene er korte og konsise og tilbyr informasjon om opprinnelse, endrede bruksområder og enkle interessante fakta om gjenstanden. At tekstene ikke er for lange gjør at informasjonen er lett å få med seg, og dermed gjør det lettere å få med seg flere av tekstene. Når tekstene er omtrent like lange og fulle av fakta, er det så interessant at denne ujevnheten er der. Dette gir noe inntrykk av at ved å legge til ordet «kvinne» blir diskusjonen dratt mer mot det hverdagslige og dekorative, mens montrene «uten kjønn» diskuterer penger, skatter og herskere. Det minner om Marianne Moen (2014) sine refleksjoner rundt Osebergskipet i hvordan det har vært en

slags motvilje i å anerkjenne Oseberg som et maktsymbol på samme nivå som de mannlige gravene, (s.122), selv om arkeologisk bevis viser bruk av lignende maktsymboler og utstyr som mennene (s.123). Altså er dette et eksempel på hvordan makt og politisk samfunnsrelevans tones ned, som i konsekvens fjerner dem fra denne samfunnsfæren i narrativet om vikingtiden (s.135).

I *The Viking Planet* føles det ut som de har vært mer bevisst på å forsøke å tre vekk fra denne dempingen av vikingkvinnene, gjennom metoder gjort mulig med deres mer digitale og opplevelsesbaserte natur. I installasjonen «Hjelmen» er historieformidlingen kombinert med 270° film som omringer den besøkende og gjennom det tar den besøkende inn i handlingen gjennom filmede rekonstruksjoner, hvor vikingtiden vekkes til live gjennom scener satt med norsk natur, sjøliv, marked, kamp osv. Både kvinner og menn er å se i alle disse situasjonene. Dette gir inntrykk av å ta et like oppgjør med den etablert framstillingen, samt å være et forsøk på å normalisere ideen om at kvinnene ikke bare var i den domestiske sfæren, men også var synlige i samfunnet. Man kan diskutere om dette er et resultat av de åpne mulighetene til det digitale, skrittet tilbake fra de arkeologiske gjenstandene som vanligvis rammer inn vikingtidsutstillingers autentisitet, eller potensielle påvirkninger av populærkulturens interesse i vikingtiden som ønsker å skape solidaritet gjennom tiden med de besøkende og vikingene. Det er mulig at det er en blanding av alle tre. *The Viking Planet* virker å forsøke lignende fremstillinger og synliggjøringer av kvinner i de fleste delene av utstillingen, i forskjellige former og innfallsvinkler.

Utgangspunktet for *VÍKINGR*s «Reiser til rikdom» er vikingskatter, i likhet med *The Viking Planets* lærevegg 'Mysterious Viking Treasures' hvor de gjenskaper den mer tradisjonelle utstillingsstilen ved bruk av bilder og tekst for å vise frem vikingenes arv. Bilder har ikke samme tilstedeværelse av gjenstandene som i *VÍKINGR*, og uten installasjonene hadde dette virket kjedelig. Sammen i den større konteksten av det digitale er det derimot litt avslappende å ha et velkjent element å dra kunnskap fra, hvor disse utfyller installasjonenes innhold uten å å ta vekk fra de digitale elementene. Gjenstandene krever de besøkendes oppmerksomhet, så i et senter med digitale opplevelser som grunnsteinen i formidlingen kjennes dette som et fint kompromiss i formidlingsstilen. Språket er relaterbart og skaper assosiasjoner til dagsrelevante temaer, som «Odin i drag» og «Et inkluderende samfunn». Formidlingssenteret virker ikke redd for å konfrontere det etablerte, og det maskuline narrativet kulturarven ofte har velges flere ganger bort i favør for titler som føles relevante med positiv holdning til det ukjente. I stedet for å presentere fremstillingene som mystiske motsigelser av det antatte, presenterer det nye

muligheter for tolkning med potensiale å utvide forskningsfeltet. I 'Odin i drag' gjøres dette gjennom en statue som ser ut til å være Odin i kvinneklær og perlekjede, med refleksjoner rundt kjønn og kjønnet oppførsel basert på at Odin som en gud var hevet over kjønn og kjønnet oppførsel. Dette er et eksempel på hvordan kjønn plasseres inn i narrativet, og utfordrer den androsentriske fremstillingen. Det kan likevel også sies at dette et digitalt formidlingscenter, så det er interessant at mye av informasjonen blir presentert mer tradisjonelt. *VÍKINGR* presenterer noen gjenstander som kan knyttes til kjønn, men disse tydeliggjøres gjerne ved at de viser til en kjønnet fremstilling, som i montrene jeg har diskutert tidligere i denne delen. *The Viking Planets* lærevegger viser at en tradisjonell utstillingsstil ikke nødvendigvis gjør det vanskeligere å presentere et kjønnsperspektiv, selv om synligheten og plassen som kan tilbys med digitale løsninger gjør det mer tydelig.

#### **6.4.2 Kjønnbelagte samfunnsroller**

Menn tildeles en rekke samfunnsroller innen vikingsamfunnet, men kvinner fremstilles ofte i hovedsak som kvinne (Løkka, 2014, s.26). *VÍKINGR*s største oppgjør med denne problematikken er å utstille gravfunn fra en vikingkvinne gravlagt med våpen i utstillingens andre del som omhandler vikingkrigere. I *The Viking Planet* nevnes kjønn i de fleste delene av utstillingen som gjør seg synlig interaktivt, visuelt, tekstuert og med lyd. Temaet kvinnelige krigere dukker opp her blant annet i filmen «Hjelmen» og læreveggen «Vikingskatter». Blir det her forsøkt å utvide kvinners plass i forståelsen av samfunnsroller? Ideen om kvinnelige krigere bryter med tradisjonelle bildet av den mannlige krigeren som står så sentralt i fortellingen om vikingene. Ved å diskutere krigerkvinner dras kvinnene ut den avgrensede og passive rollen som ofte tilskrives dem (Løkka, 2014, s.18).

I *VÍKINGR*s andre del er temaet «Krigeren», hvor vikingkrigere presenteres gjennom forskjellige typer våpen og utrustning. Gjennom de forskjellige gjenstandene i monter 7 til 15 formidles forskjellige aspekter av krigerens tilværelse og posisjon i samfunnet. Monter 8 og 10 er de eneste tekstene i hele utstillingsheftet hvor ordet «mann» brukes, selv om «mannsgrav» også nevnes i monter 14, som handler om en kvinnelig grav. I monter 14 er det utstilt en kvinnes hodeskalle, med i graven hadde hun spyd, sverd, stridsøks og piler. Graver med våpen har det vært vanlig å tolke som mannlige graver uten videre analyse, til det punkt at kvinner har blitt kategorisert som menn basert på våpenfunn (2014, s.170). Den begravde her var en kvinne, og

med det er det kjønnsdiskusjonen som settes i fokus og det settes spørsmålstegn ved krigerstatusen. «En kvinnelig kriger?» lyder tittelen, dette er den eneste tittelen i utstillingen med et spørsmålstegn, og også det eneste monteret som direkte tar for seg kvinner og maktrøller. Vikingtiden er bygget på arkeologiske antagelser, men istedenfor å utforske mulighetene med hva slike funn kan bety for vår forståelse av vikingtiden, brukes den korte teksten på å forklare at å fastsette kjønn ikke alltid er lett og at graver med våpen ofte tolkes som mannsgraver uten at dette alltid kan bevises. Hvor den vanlige antagelsen er at de med våpen i graven var krigere, presenteres det her en mulig forklaring til kjønnsanomalien at våpnene kan ha vært symbolske for hennes tilkoblinger til familien eller lokalsamfunnet. Pantmann (2014) sier at det er på tide at vi gir slipp på de stereotypiske oppfatningene hvor vikingkvinner i hovedsak hadde sin plass i samfunnet gjennom deres menns sosioøkonomiske ståsted (s.49). Den spørrende tittelen gir inntrykk av å være kritisk mot å åpne for nye fremstillinger, som gjør at den alternative teorien som følger virker som en bortforklaring av funnet som passer innenfor det etablertes androsentriske rammene til vikingtiden. Dette minner igjen om hvordan Osebergkvinnenes maktstatus ofte blir forsøkt bortforklart og diskusjonene rundt hvorfor to kvinner fortjente en slik grav (Moen, 2014, 134). Solørkvinnen blir dermed et eksempel på hvordan funn baseres på det dominante bildet, som igjen begrenser våre tolkninger og forståelse av vikingene og vikingsamfunnet. Eller som Bergsdóttir og Hafsteinsson (2018) ser på det, et fravær av aspekter som ikke passer til stereotypiske oppfatninger av kvinner eller etablerte ideer om kjønnsroller (s.99). I monter 8 «Hjelmen fra Gjermundbu» står det i heftet at mannen har tilhørt en ridende krigerelite. Her presenteres ingen alternativ forklaring. Istedenfor å åpne for et kjønnsperspektiv i utstillingen, gir det heller inntrykk av å etablere passive og stereotypiske bilder av kjønn.

På *The Viking Planets* lærevegg «Vikingskatter» presenteres potensielle kvinnelige krigere, hvor tittelen er «Kvinnelige krigere». Kvinnelige krigere er her altså tema ikke et spørsmål, hvor spørsmålet rundt tema heller dukker opp i teksten. *The Viking Planet* legger basen for denne diskusjonen i et sølvheng av en valkyrje. Istedenfor å sette spørsmålet som hovedtekst tas det opp kort mot nyere antydninger, før den videre diskuterer funnet. I at det brukes utvalgte bilder av gjenstander, har de altså valgt å trekke frem denne problematikken her, med vikingenes trosverden som bakteppe med mytisk representasjon av tematikken. Kvinner i strid er også å se i 270° filmen «Hjelmen» i en sanseopplevelse med video og lyd, men uten tekstuell narrativ. Her utfyller elementene hverandre og lager et felles kjønnsperspektiv. Det skal nevnes at «Viking Windows» sin del om vikingkrigere er mer etablert i de etablerte mannlige

krigertypene, men ettersom det er lite forskning på temaet er dette ikke så overraskende. Det gir også et innblikk i det etablerte, som fremdeles i stor grad bærer på mye informasjon, til tross for at mitt perspektiv på kjønn her stiller det i noe dårligere lys. «Viking Windows» er også dedikert til vikingkvinner, hvor valgene er av den mer etablerte naturen, selv om flere maktrøller også nevnes i introduksjonen. Likevel kan det også kritiseres at den ene rollen «kriger» sidestilles med kvinners roller. Samtidig er det fint at kjønn trekkes tydelig frem. Overskrifter er det mest fremtredende skriftlige i utstillinger, og det er viktig at kjønn presenteres som en tydelig del av narrativet.

Mulighetene for å åpne et mer utbredt kjønnsperspektiv presenteres i begge utstillingene, men *VÍKINGR* holder seg igjen. Ordleggingen er viktig for å introdusere kjønn i narrativet, men her gis det ikke inntrykk av å trekke frem diskusjoner rundt antatte kjønnsroller eller kjønnede maktrøller, som ville vært et viktig monter for å utvikle kjønnsperspektivet. En digital installasjon kunne ha vært brukt for å gi mer informasjon rundt dette aktuelle temaet i forskningsmiljøet, men det vises heller bilder av et skannet sverd som ikke bidrar mye til narrativet. Det skal nevnes igjen at disse interaktive delene derimot er morsomme alternative måter å se en gjenstand, som kan gjøre at gjenstanden huskes bedre. Da vikingtiden ofte oppfattes androsentrisk hadde det likevel ikke skadet om disse kroppsliggjorde noe som motarbeidet dette. *The Viking Planet* presenterer den etablerte vikingtiden, men klarer med bruk av sanselige og skriftlige midler å trekke frem kjønn og kvinnelige krigere. Muligheten for kjønnsdiskusjon presenteres i begge utstillingene, selv om de enn så lenge er på litt forskjellige steder i oppbyggingen av den.

### **6.4.3 Maktens kjønn**

I den siste delen av *VÍKINGR* «Et samfunn i endring» er fokuset på hvordan vikingtidssamfunnet endret seg gjennom tiden. Makt tas her opp mer direkte, hvor i de to første delene dette er mer et underliggende tema, og politiske endringer og konsekvenser for religiøst liv kommer i fokus. Religion er en av de få delene i den etablerte fremstillingen hvor kvinner nevnes utenfor den domestiske sfæren, så her ligger det potensiale for kjønnsperspektiver. I *The Viking Planets* dokumentarfilm er fokuset på endring brukt for å sette vikingtiden i kontekst av europeisk historie, fra vikingtiden tok sted til dens innvirkninger på dagens samfunn, men kjønn får ikke et stort fokus her. I «Hologramteateret» er derimot volven og Osebergdronningen

representanter for kvinnelige maktrøller i de presenterte samfunnsrollene, og i «Viking Windows» er volve en av de kvinnelige rollene man kan utforske livet til.

I *VÍKINGR* bryter steinmonumentets plassering symmetrien til montrene ved å stå i midten av de to midtste radene. At denne gjenstanden også er den eneste utenfor glassmonter gir den en spesiell talekraft. Den frittstående gjenstanden er Dynna-steinen, lagd av Gunnvor til ære for datteren. Steinen brukes som i utstillingen som et vitnesbyrd for overgangen fra hedendom til kristendom. Som Gro Steinsland (2014) nevner er den «en kraftfull markering av kristendommens seier over hedendommen» (s. 151). Gunnvor omtales i runeoversettelsen og sidelinjene av narrativet, men ikke direkte. Hennes valg av gudebilde ble en proklamasjon av en ny tid (s.158), men i hovedteksten fokuseres det på steinens kristne kvaliteter. Steinen tildeles en viktighet i utstillingen gjennom plasseringen, men narrativet svekkes noe når religionsskifte den representerer separeres fra dens historie. Her kjennes potensialet for et kjønnsperspektiv som ikke tas opp, spesielt med de ekstra digitale ressursene tilgjengelig for denne gjenstanden.

I monter 19 «Fra Torshammer til kors» gir seg selv en klar inngang til et kjønnsperspektiv i tittelen. Her snakkes det i mer generelle vendinger om endringer i tro, og motivene på de forskjellige typene anheng. Her kunne enkelt et innlegg om kvinners del i omveltningen i samfunnet passet inn, Pantmann (2014) diskuterer hvordan kvinners posisjon og rolle innen religion ofte overses. Torshammeren brukes ofte i diskusjoner om hedendom vs. kristendom slik som i dette monteret, men faktumet at flesteparten av disse smykkene blir funnet i kvinnegraver overses, og med det kvinnes sentrale rolle i den religiøse omveltningen (s.41). Dette kunne vist hvordan ikke bare maktstrukturene og religionsforestillingerne i samfunnet endret form, men også hvordan dette påvirket menneskene i den. For å sitere Brenna & Hauan igjen, hva vi konstruerer kjønn som er det som gir dem relevans (2018, s.12). Et kvinnelig kjønnsperspektiv er ikke det å snakke om kvinner og kun snakke om kvinner, det handler om å ta for seg hele samfunnet. En marginalisering av kjønnsperspektiv skaper en ujevn fremstilling av perioden, og derfor bør historiske utstillinger ha et kjønnsperspektiv som holder historien ansvarlig og oppmerksom på de androsentriske tendensene, spesielt i en så androsentrisk historieberetning som det vikingtiden fremdeles har. Informasjonen som blir presentert er interessant og informativ, men det manglende kjønnsperspektivet gjør ikke noe for å løse opp de manglende perspektivene om samfunnet og samfunnsrollene.

I *The Viking Planets* fremstilling av volver i «Viking Windows» nevnes ikke bare en måte kvinne holdt makt i samfunnet, men den utforskes og forklares. Gjennom en rekke valg kan de besøkende også følge livet til en volve, med en rekke andre maktrøller nevnt i introduksjonsvideoen til temaet om kvinner. I «Hologramteateret» sine fremstillinger har det visuelle mest tyngde, ved at teateret viser digitale rekonstruksjoner som representerer forskjellige vikingskikkelser og sosiale roller. Det er litt flere menn enn kvinner, men de presenteres om hverandre og det gir til sammen et variert inntrykk. Rollene som presenteres er alt fra bønder til høvdinger og Osebergdronningen, med sistnevnte samt volven som eksempler på kvinner med makt. Alle skikkelsene er beskrevet med bilde og tittel på veggen ved scenen, og har også utdypende QR tekster hvor rollen og posisjonen presiseres; volven som en høyt respektert rituell leder, og anerkjennelsen av Osebergkvinnens høye rang. *VÍKINGR* tar opp konseptet av makt gjennom symbolikk og gjenstander, og kjønnsperspektivene som det åpnes for overses. I *The Viking Planet* gjøres dette med fokus på menneskene gjennom interaktivitet og visualisering av makt, hvor kjønn får en helt annen rolle gjennom dens synlighet, eller dens usynlighet hvis den ikke skulle vært der.

## 6.5 Oppsummering

Når narrativ om kvinner inkluderes i formidling av vikingtiden, skjer dette enten i et separat sidenarrativ eller ved å integrere det i hovednarrativet. *VÍKINGR* bruker kjønne ord, men virker også å prøve å være nøytrale ved å ikke ha et synlig kjønnsperspektiv. Hvis utstillingens tematikk har en sterk androsentrisk oppfattelse, går det derimot fra å være nøytral til å tilegne seg etablerte forståelsens perspektiv på det utstilte. Jeg argumenterer derimot at *The Viking Planet*, selv om dette ikke er en offisiell statlig formidlingsinstitusjon, er lenger på vei i å integrere et tydelig kjønnsnarrativ i hovednarrativet. Synligheten av kjønn trer fram gjennom utstillingen både i rommet og gjennom installasjonenes visualiseringer. Installasjonene og læreveggene lærer bort kjønn interaktivt for eksempel «Viking Windows» valg. Utstillingene får frem ulike perspektiver og ulikheter, men innfallsvinkelen på kjønn er varierende. *VÍKINGR* har mye potensiale men er litt for opptatt av å holde seg nøytral, som går imot sin mening i presentasjonen av en historie tradisjonelt mannsdominant.. Begge utstillingene gjør til en viss grad inntrykk av å bygge på den populariserte kjennskapen den alminnelige besøkende bærer på: I *The Viking Planet* gjennom direkte tale til de besøkende og visuelt i installasjonenes digitale fremstillinger av vikingene. I *VÍKINGR* kan disse koblingene virke litt mer tilfeldige

og få, men det er verdt å trekke frem at det her jobbes innenfor rammene av hva som er akseptert innenfor en akademisk formidlingsinstitusjon med forvaltningsansvar. Det er forståelig at ikke alle kjønnsperspektiv kan være i alle utstillinger og valg må tas, men de digitale hjelpemidlene i *VÍKINGR* kunne vært brukt mer aktivt for å utdype denne historien. Altså finnes potensiale. De to utstillingene utfyller hverandre både i formidlingsform men og i innhold. De to utstillingene gir valg til besøkende i oppsøkingen av kunnskap med ulike plattformer for utforskning og innhold.



## 7 Kulturarvpolitikk og kunnskapsproduksjon

Museer som offentlige institusjoner har et pålagt ansvar for kunnskapsdistribusjon, og med økonomisk støtte fra Oslo kommune har *The Viking Planet* et lignende ansvar. Dette ansvaret handler ikke bare om formidling av kunnskap, men som Moser påpeker, skapelsen av den og hvordan utstillinger konstruerer fortiden den formidler. Fra kulturarvpolitikkenes side oppfordres kjønnslikestilling på ulike punkter. UNESCO (2014) har laget en rapport om kjønnslikestilling og kultur, hvor det blant annet står at “The implementation of the World Heritage and Intangible Heritage Conventions shows the importance of understanding gendered roles in safeguarding heritage and fostering dialogue and empowerment” (s.3). Kjønnrolle i kulturarvpolitikk og praksis anerkjennes i denne rapporten på et internasjonalt nivå (Wilson, 2018, s.5). Grahn påpeker hvordan det å implementere kjønn i kulturarv er autorisert i mange land, men er ikke ennå å se i deres kulturarvsinstitusjoner (Grahn, 2018, s.257). Jeg vil i dette kapitlet se på kulturarvpolitikk og kunnskapsproduksjonens rolle i implementeringen av kjønn i *VÍKINGR* og *The Viking Planet*.

### 7.1 Et kulturarvpolitisk blikk

Etableringen av alternative formidlingsarenaer for vikingtiden har utfordret universitetsmuseenes posisjon som de viktigste formidlerne av vikingtiden, og med dette også synet på hva som er faglig akseptert som formidlingsmetode (Løkka, 2017, s.129). Kulturarv er kjønn (Smith, 2018, s.161), så hvis statlige institusjoner er ansvarlig for å forme de nasjonale bildene, utstille sosialhistorie og med det legitimere fortiden, bør feminisme ha en rolle i dette (Bartlett & Henderson, 2016, s.132). *The Viking Planet* er ikke en statlig institusjon, men de får offentlig støtte gjennom Oslo kommune, som også bringer den innenfor denne politiske sfæren. Løkka (2017) mener dagens todelte museumslandskap innen vikingtidsformidling har å gjøre med politikktutforming og den politiske strukturen. Hun konkluderer med at denne oppdelingen er positiv ettersom «begge museumstypene representerer faglig tyngde og er komplementerende» (s.111). Gjennom analysene gjort i kapittel 5 og 6 sier jeg meg enig i dette utsagnet. *VÍKINGR*s klassiske gjenstandsbaserte utstillingsstil kan bringe en velkjent grad av troverdighet gjennom klassisk materialitet, og *The*

*Viking Planets* nyskapende digitale opplevelsessenter rettet mot kan dra inn publikum gjennom interesse i populærkultur, ny teknologi og interaktive sanseopplevelser.

Nye formidlingsarenaer er bygd opp til å bli solide, regionale kulturminneaktører som samspiller med aktuell politikk (Løkka, 2017, s.129). I stortingsmelding 49 utdypes det et ønske om at «museene gjenspeiler det samfunnet de er en del av», som viktige premissleverandører i et moderne demokratisk samfunn (Kultur- og kirkedepartement, 2009, s.123). Begge formidlingsarenaenes politikk viser til et ønske om å være inkluderende og aktuell, men kommer dette til uttrykk i kjønnsperspektiv i utstillingene? Begge trekker inn kjønn på hver sin måte. I *The Viking Planet* inkluderes både narrativ om kvinner og åpninger for et utvidet kjønnsbilde. Kvinner er både synlige og blir gitt en tydelig plass i installasjonene, som i «Viking Windows» og «Hologramteateret». Kvinner tildeles ikke bare de tradisjonelle rollene, men i stedet presenteres kvinner i «Viking Windows» som maktholdere i form av blant annet religiøse og lokale ledere, helbredere og handelsfolk. Et utvidet kjønnsbilde blir også presentert her i form av en lov rundt kjønn og klær, og i læreveggen igjen med 'Odin i drag'. I *VÍKINGR* finnes det ikke et sterkt tilstedeværende kjønnsperspektiv, men kvinner har en plass i utstillingen både materielt og narrativt. Utenom krigerkvinnen trekkes det ikke frem noen aktuelle tematikker, og mangelen på spesifisering gjør at utstillingen i hovedsak faller inn i den tradisjonelle androsentriske oppfattelsen av vikingtiden. Når muligheten for en maktrolle presenteres, gis det inntrykk at de argumenterer mer for hvorfor hun ikke var kriger enn det nye perspektivet at hun kan ha vært det, som ville åpnet for det kritiske blikket på kjønn som trengs i en utstilling om et androsentrisk tema.

Museenes hovedoppgave er å samle inn, forvalte, forske i og formidle kunnskap om gjenstander og andre materielle vitnesbyrd" (Kultur- og kirkedepartement, 2009, 1s.9). Universitetsmuseene har egne verdier og en annen politikk som statsinstitusjoner bygget for studier, undervisning og samlinger (Hjemdahl, 2012). Dette passer godt inn i definisjonen av museum, men som jeg mener *The Viking Planet* viser er det ikke nødvendig å fylle alle disse kravene for å være en godt gjennomført formidlingsinstitusjon. *VÍKINGR* er en del av et statlig støttet universitetsmuseum, men har problemer med å løsrive seg fra det etablerte. Gjenstandenes historier er påvirket av den androsentriske oppfatningen som følger med dem, og da er det viktig at narrativet rundt dem bygges opp aktivt. *The Viking Planet* har ikke gjenstander å lene seg på og må dermed ha godt gjennomtenkte narrativ. Gjør friheten fra museumsdefinisjonen det lettere å utfordre den etablerte androsentriske fremstillingen?

## 7.2 Kunnskapsproduksjon

Når utstillingen ikke har gjenstander til å formidle på tradisjonelt vis, må det tenkes på nytt og finne måter å gjøre seg relevante på. Deres aktualitet innen teknologi, publikumsfokus og implementering av kjønn gjør dem ekstra relevante blant formidlingsarenaene. Det er dermed fullt mulig at løsrivingen fra den tradisjonelle formidlingen har påvirket hvilken kunnskap om vikingtiden som velges å produseres. Politikk både for museer, kulturminnevernet, reiseliv og regional utvikling er relevante i etableringen og driften av formidlingssentrene, og ligger i skjæringspunktet mellom ulike ideologier og politikker (Løkka, 2017, s.129). Det er i periferien hvor det alternative kan oppstå og påvirke ideer (Wilson, 2018, s.7). *The Viking Planet* bruker periferien av folks forståelse av vikingtiden til å omforme kunnskapen de sitter på til forskningsbasert fakta. I læreveggen «Utforsk vikingkulturen» vil den alminnelige besøkendes kunnskap om vikingtid gjennom populærkultur anerkjennes, konfronteres, og bygges på. Utstillingsproduksjon er en av de viktigste praksisene innenfor museer (Brenna & Hauan, 2018, s.13). Kunnskapen som produseres blir så relatert til å skape mening for utstillingene (Moser, 2012, s.23) *VÍKINGR*s forankring i det etablerte setter den innenfor «normalitetens tyranni», hvor de etablerte bildene og verdiene i stor grad gjenskapes utstillingens rammer (Wilson, 2018, s.7). *VÍKINGR* skaper kunnskap gjennom gjenstandenes vitnesbyrd og autentisitetseffekt, selv om ideene formidlet ikke tilbyr et gjennomført kjønnsperspektiv. Kunnskap i *The Viking Planet* skapes gjennom dens aktualitet og interaktivitet, hvor kjønn passivt og aktivt får en rolle.

## 7.3 Oppsummering

Dagens todelte museumslandskap innen vikingtidsformidling har å gjøre med politikkkutformingen og den politiske strukturen. Begge formidlingsarenaenes politikk viser til et ønske om å være inkluderende og aktuell, men i utstillingene kommer dette ulikt frem. Denne oppdelingen av museumslandskapet er positivt med tanke på at begge arenaene representerer faglig tyngde på hver sin måte, og kan virke komplementerende. For å svare på ønsket om større grad av inkludering og kjønnsrepresentasjon tilbyr formidlingssentrene som *The Viking Planet* en måte å bygge opp historien på nytt, hvor oppbyggingen av kjønn så får sin plass i narrative. Selv uten gjenstander gjør den seg relevant gjennom aktuelle temaer, som et aktivt kjønnsperspektiv, og ved å blande folks nysgjerrighet til fortiden med teknologi. *VÍKINGR* har vist flere potensielle utgangspunkt for kjønnsperspektiv men trekker seg unna. Kunnskapen som

skapes i utstillinger, skaper hvordan utstillingen forstås. Kunnskap i *The Viking Planet* skapes gjennom dens aktualitet og interaktivitet, og i *VÍKINGR* gjennom gjenstandenes vitnesbyrd og autentisitetseffekt. Gjenstandene bærer med seg historien av sine tolkninger, i skapelsen av denne utstillingen gir det inntrykk av at dette får råde over bildet av kjønn. I *The Viking Planet* er budskap før gjenstand, og i sin alternative tilnærming til formidling holder narrativet seg utenfor disse forestillingenes autoritet. Ved å se på utstillingene som komplimenterende, viser *The Viking Planet* at kjønn hører til vikingtidsutstillinger, og at selv om utstillingene er forskjellige, er de ikke motstridende. Potensialet for et kjønnsperspektiv eksisterer i *VÍKINGR* også, narrativet må bare justeres. Det tydeliggjør også hvordan og på hvilken måte kjønn blir implementert i norske utstillinger om vikingtiden, og potensialet som eksisterer.

## 8 Oppsummerende konklusjon

Ved å se på hvordan kvinner kommer til syne i utstillingene, synliggjøres også hvilken plass kjønn har i formidlingen av vikingtid og hvem sin historie som formidles. Kulturarv er kjønn og dermed er det viktig at androsentriske fremstillinger av historien, slik som vikingtidsfremstillinger ofte har vært, benytter et bevisst kvinneperspektiv. Nyere forskning om vikingtidens kvinner er avgjørende for å skape et mer konsist bilde av perioden.

Mitt rammeverk for denne komparative analysen har vært museologisk forskning på kjønn, forskning på kvinner i vikingtid og egen empiri fra utstillingene jeg her har diskutert. Analyseobjektene mine *VÍKINGR* og *The Viking Planet* bruker to ulike metoder for formidling, men dette åpner også for flere ulike måter å presentere kjønn og kulturarv på. Ved å bruke Wilson (2018) sin metode for kjønn som analyseverktøy har jeg sett på hvordan kjønn kommer til uttrykk i utstillingene ved å vurdere maktstrukturene presentert og diskutert hvordan kjønn uttrykkes blant disse. For eksempel med *VÍKINGR*s bruk av kjønne ord som «kvinne» og «mann» i gjenstandsformidlingen, og *The Viking Planets* gjennomgående inkludering av kvinner i alle installasjonene. Selv om jeg har fokusert oppgaven på synliggjøringen av kvinner, har jeg har brukt Grahn (2018) sitt paraplybegrep for kjønnsperspektiver, slik at jeg ikke begrenset hvilke fremstillinger av kjønn brukt for å utvide vikingtidsbildet, for eksempel med *The Viking Planet* sine henvisninger til et utvidet kjønnsbegrep med «Odin i drag» i læreveggene.

Kulturarv kan åpne en dør for å skape mer inklusive aktuelle utstillinger, eller å lukke den. (Grahn, 2018, s.257). I *VÍKINGR* er ikke implementeringen av kjønn eksemplarisk. Utstillingen er bare semi-permanent, men likeså er dette en fullverdig utstilling ved et tradisjonelt museum som det tydelig er lagt ressurser i, med Snøhetta som designere av utstillingen. Utstillingen ser flott og moderne ut, men det må jobbes videre med å gjøre det de formidler mer aktuelt og mindre kjønn.

Aktualitet er en av *The Viking Planets* styrker, hvor den gjør seg aktuell gjennom inkluderingen av kvinner i hele utstillingen, det tiltalende språket benyttet og formidlingen av disse gjennom høyteknologiske installasjoner. Dette gir eksempler på hvordan teknologiske innovasjoner kan gjøre det lettere å inkludere kjønnsperspektiver. Når det er sagt, er ikke dette nødvendigvis en løsning som ville passet *VÍKINGR*. *VÍKINGR* er en gjenstandsbasert utstilling, og ved å la det teknologiske dominere ville ankerpunktet i utstillingen mistet sin plass. Gjenstandene utstilt er

en av *VÍKINGR*s styrker som skaper troverdighet med sin tilstedeværelse. Gjenstandene er ikke det som stopper et tydeligere kjønnsperspektiv, men anvendelsen av dem. Hvis ikke det tas et steg tilbake fra de androsentriske forestillingene som har malt det bildet av vikingtiden, vil ikke kjønnsperspektiv ha en mulighet å vokse frem. I *The Viking Planet* er det teknologiske en styrke og en viktig formidler av utstillingens budskap. I *VÍKINGR* er ikke det teknologiske en stor bidragsyter til narrativet, men kan være en morsom tilleggsmåte å oppleve de utvalgte gjenstandene. Lignende er mangelen på gjenstander i *The Viking Planet* noe dens aktualitet gjør inntrykk av å gjøre opp for. Formidlingscenteret formidler en del kunnskap gjennom sine tekst- og bildebaserte lærevegger hvor kunnskapen formidles på en mer tradisjonell måte. Gjennom språkbruken og aktualiteten de klarer å implementere her blir disse også interessante deler av utstillingen. Selv om de ikke er en del av den digitale formidlingen er de med på å utfylle informasjonen presentert i installasjonene. Dette viser at de to formidlingsstilene ikke er motstridende, og de to utstillingene kan fungere komplementerende i hvordan de tilbyr forskjellige former for læring og utforskning.

Utstillingsers komplekse kunnskapsnettverk bygges opp gjennom alle detaljene og elementene i utstillingene, som jobber sammen for å kommunisere ideer. *VÍKINGR*s materielle natur er en velkjent form for formidling som for flere kan være en mer velkjent plattform for å utforske også nyere perspektiver på historien. Materialitet er overalt i utstillingene, også designet hvor begge utstillingene bruker et tidsaktuelt og nøytralt design tilpasset formidlingsformen. Innholdsmessig passer dette bedre til *The Viking Planet*, men i *VÍKINGR* kan dette også gjøre at den står ut blant tradisjonelle vikingtidsutstillinger. *VÍKINGR* skaper kunnskap gjennom gjenstandenes vitnesbyrd og autentisitetseffekt, hvor kjønn kan nevnes men ikke anvendes for et tydelig kjønnsperspektiv. *The Viking Planet* skaper kunnskap gjennom dens aktualitet og interaktivitet, hvor kjønn passivt og aktivt får en rolle, og blir en del av utstillingens aktuelle utførelse.

For å svare på mine forskningsspørsmål, så fremstilles kvinner i Oslos nye utstillinger om vikingtiden nokså forskjellig. Kvinner nevnes i hver hoveddel i *VÍKINGR*, men brukes heller for å forklare at gjenstandene som kvinnelige heller enn å bygge opp et kjønnsperspektiv. I *The Viking Planet* inkluderer kvinner i alle de digitale installasjonene, både aktivt gjennom interaktive installasjoner, og passivt i videoer og VR. *VÍKINGR* gir inntrykk av å forsøke å være nøytral i kjønnsdiskusjonen, men i formidlingen av en periode som oppfattes androsentrisk, gjør nøytraliteten at den faller inn i den etablerte androsentriske fremstillingen. *VÍKINGR* er en fin utstilling med vakre gjenstander, men kvinners rolle utfordres ikke særlig utover den

tradisjonelle domestiske sfæren. Unntaket er Solørkvinnen, men ordleggingen og utspørringen ga mer inntrykk av å bortforklare tilfellet med en forklaring kompatibel med det etablerte. *The Viking Planet* presenterer gjennom utstillingen kvinner både innen de tradisjonelle rollene, men lar det også være rom i utstillingen for kvinner i maktroller. Dette gjøres blant annet i «Hologramteateret» sin presentasjon av Osebergdronningen som makthaver, «Viking Windows» sin egen interaktive del om vikingkvinner, og «Hjelmen» sin konstante synliggjøring av både menn og kvinner i de forskjellige scenene. Utstillingenes styrker og svakheter går litt om hverandre, noe som igjen gjør at de to på mange måter utfyller hverandre. Synliggjøringen av kvinner i vikingtidsutstillinger er derimot en viktig del av å skape et konsist og aktuelt bilde av denne perioden og verdiene som fremmer. Dette er noe alle utstillinger bør jobbe med å implementere tydeligere i sine narrativ. *The Viking Planet* klarer dette med digitale elementer, noe som ikke innvirket kjønnsperspektivet i *VÍKINGR*. Hvordan dette gjøres best kommer an på situasjonen, institusjonen og kontekst som Grahn sier (2018, s.256). Det er ikke avhengig av høyteknologiske installasjoner, men utførelse.

# Litteraturliste

Aannestad, H. L. (2016). «Våre helter vikingene – et portrett av en historisk periode». I *Om vikinger og virkninger. Festskrift til Ellen Høigård Hofseths vikingtidsutstilling*, Gjerde, H.S. og G.B. Ween (red.), s.65-78. Primitive tider spesialutgave 2016. Reprosentralen, Oslo.

Axelsson B. & Ludvigsson D. (2018) “Joanna, Moa and I’m every lesbian: Gender, sexuality and class in Norrköping’s industrial landscape”. I *Gender & Heritage: Performance, Place and Politics* (s.17-29).

Bartlett, A. & Henderson, M. (2016). Feminism and the museum in Australia: an introduction. *Journal of Australian Studies*, 40, 129-139. <https://doi.org/10.1080/14443058.2016.1157702>

Bergsdóttir, A. (2016). Museums and Feminist Matters: Considerations of a Feminist Museology. *NORA – Nordic Journal of Feminist and Gender Research*, 24, 126-139. <https://doi.org/10.1080/08038740.2016.1182945>

Bergsdóttir, A. & Hafsteinsson, S. B. (2018). «The fleshyness of absence: The matter of absence in feminist museology». I W. Grahn & R. J. Wilson (Red.), *Gender and Heritage. Performance, Place and Politics* (s. 99-112). Abingdon: Routledge, 2018.

Brenna B. & Huan M. A. (2018). “Museumskjønn?”. I Brenna B. & Huan (Red.), *Kjønn på museet* (s.9-23). Trondheim: Museumsforlaget.

Eriksen (2009) Museum. En kulturhistorie.

Giaccardi, E. (2012). Introduction: Reframing heritage in a participatory culture. I *Heritage and Social Media* (s.1-12). Routledge.

Grahn V. (2018). “The Politics of Heritage: How to Achieve Change”. I W. Grahn & R. J. Wilson (Red.), *Gender and Heritage. Performance, Place and Politics* (s.255-268). Abingdon: Routledge, 2018. Routledge.

Hein, H. S. (2007) Redressing the Museum in Feminist Theory. *Museum Management and Curatorship*, 22, 29-42. DOI: 10.1080/09647770701264846

International Council of Museums (2017). ICOM Definition of a Museum. I Statutes, Section 1, Article 3. Hentet fra [https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/2017\\_ICOM\\_Statutes\\_EN.pdf](https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/2017_ICOM_Statutes_EN.pdf).



Kultur- og kirkedepartement. (2009). *Framtidas museum: Forvaltning, forskning, formidling, fornying*. (St.meld. nr. 49 (2008-2009)). Hentet fra:

<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/stmeld-nr-49-2008-2009-/id573654/>

Lord, B. & Lord, G. (eds.) (2002) *The Manual of Museum Exhibitions*. Walnut Creek, CA: AltaMira Press.

Løkka, N. (2014). Vikingkvinnen i ettertidens lys

Løkka, N. (2017). "Vikingtiden på museum og kulturarvspolitikken(e)". I *Nordisk Kulturpolitisk Tidsskrift* (s.109-131). Vol. 20, nr. 1-2-2017

Moen, M. (2014). "Women in the Landscape".

Mordhorst C. (2009).

Moser, Stephanie (2010) *The Devil is in the Detail: Museum Displays and the Creation of Knowledge*. *Museum Anthropology*, vol. 33, nr. 1, s. 22-32

Pantmann, Pernille (2014) *Nøglekvinderne*

Swain, Hedley (2007) *An Introduction to Museum Archaeology*. Cambridge. Cambridge University Press.

Smith, L. (2008) "Heritage, gender and identity". In B. Graham and P. Howard (eds) *Ashgate Research Companion to Heritage and Identity*, Ashgate.

Stalberg A. (1991) "Women as Actors in Viking Age Trade". I Ross S. (Red.) *Social approaches to Viking studies* (s. 75-104). Glasgow: Cruithne Press.

Steinsland, G. (2014) *En kvinne velger gudebilde. Kvinner I vikingtid*.

Sørheim, H (2018) «Female Traders and Sorceresses». I Grahn, W & Wilson R.J. (Red.) *Gender and Heritage: Performance, Place and Politics* (s.107-119). Routledge.

UNESCO (2014). *Gender Equality Heritage and Creativity*. UNESCO/CLD: France.

Vergo, P. (red.) (1989). *The New Museology*. Reaktion Books, London.

Wilson R. J. (2018). "The tyranny of the normal and the importance of being liminal". SI W. Grahn & R. J. Wilson (Red.), *Gender and Heritage. Performance, Place and Politics* (s. 3-14). Abingdon: Routledge, 2018.

Witcomb, A. (2010). "The Materiality of Virtual Technologies: A New Approach to Thinking About the Impact of Multimedia in Museums". I F. Cameron & S. Kenderdine (Red.), *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse* (s.35-48), MIT Press.

### **Nettkilder:**

Det norske akademis ordbok. (u.å.) Androsentrisme. Hentet fra <https://www.naob.no/ordbok/androsentrisme>.

Hjemdahl, A. (2012). Universitetsmuseum. Hentet fra <https://snl.no/universitetsmuseum>.

Proff (2019) The Viking Planet Oslo AS. Hentet fra <https://www.proff.no/roller/the-viking-planet-oslo-as/oslo/fritidsvirksomhet/IF8S6A010NJ/>.

The Viking Planet (u.å.a) Støttet av Oslo kommune. Hentet fra <https://thevikingplanet.com/no/oslo/>.

The Viking Planet (u.å.b) The Viking Planet. Hentet fra <https://thevikingplanet.com/no>.