

Forskningsplan for levendegjøring av vikingtid 2025-2028





Midgard vikingfestival 2019

Foto: Jonas Gusland

Innhold

Sammendrag	4
Innledning	4
<hr/>	
Faglig forankring	6
Planverk	7
Planens avgrensninger	7
Organisering	9
Overordnet tema for forskningsplanen	9
Mål	12
Tiltak	13
<hr/>	
Delmål 1	13
Delmål 2	13
Publisering	14
Ressurser	15
Kilder	16
<hr/>	

Forskningsplan for levendegjøring av vikingtid 2025-2028

Forfattere og bidragsyttere:

Lise Emilie Fosmo Talleraas (Fil.dr. museologi/1.konservator NMF), Fredrik Bjønnes (Rådgiver), Christina Leverkus (Formidler), Vicky Katarina Mikalsen (prosjektleder Vikingtidsatsingen), Karl Christian Alvestad (Førsteamanuensis USN)

Utgitt: [dd.mm.åååå]

vestfoldmuseene.no

Kontakt oss på post@vestfoldmuseene.no hvis det skulle være noe.



Sammendrag

Vikingtiden har gjennom lang tid vært en viktig del av skandinavisk identitet, og er i dag også et stort globalt populærkulturelt fenomen. I Vestfold brukes vikingtiden aktivt av fylkeskommune og reiseliv for å tiltrekke turister, og kulturarvsturisme er stadig viktigere. For Vestfoldmuseene er det viktig at museets formidling av vikingtid baseres på et solid faglig grunnlag. Dette gjelder både utstillinger, tradisjonell museal formidling og ulike former for levendegjøring.

Målet med forskningsplan for vikingtid er å oppnå ny og faglig forankret kunnskap om hvordan vikingtiden kan formidles med et utgangspunkt i levendegjøring. Et delmål i dette arbeidet er at Midgard vikingsenter skal bli et kompetansesenter innenfor levendegjøring av vikingtid i Norge.

Innledning

Vikingtiden har vært en viktig del av kulturelle identitetsskapingprosesser i Skandinavia siden 1800-tallets nasjonsbyggingsprosess. I Norge var dette særlig knyttet til kampen for selvstendighet fra Sverige. Både tidligere og i dag er det skapt et inntrykk av vikingtiden som en periode med bestemte trekk som også er grunnleggende for norsk kultur i dag. Særlig kjent er kanskje ideen om hvalfangere og polarhelter som Nansen og Amundsen som en slags moderne vikinger. Å være fryktløs, eventyrlysten, dyktig sjøfarer og hardfør var karaktertrekk som støttet oppunder et slikt syn. I dag brukes vikingtiden på veldig mange ulike måter, ikke minst hjulpet av den store populærkulturelle interessen de siste årene. Filmer, serier, musikk, tegneserier og spill benytter seg av vikingtiden, enten direkte eller som inspirasjon. Marvel universet, hvor norrøne guder spiller en viktig rolle, er et eksempel på slik inspirasjon.

Forskning på den moderne interessen og bruken av vikingtid og middelalder er et tverrfaglig forskningsfelt som kalles medievalisme. I medievalismen er det ikke middelalderen i seg selv som er interessant, men hvordan ideer om middelalderen har blitt brukt på ulike måter senere. Et annet viktig tverrfaglig forskningsfelt er det som internasjonalt kalles Reenactment studies.¹

Mange museer og formidlingsentre har et stort fokus på vikingtiden. Alle de 5 universitetsmuseene har tradisjonelle faste utstillinger som formidler vikingtid. Vikingskipshuset på Bygdøy, en del av Kulturhistorisk museum var før museet stengte for ombygging den viktigste formidlingsarenaen for vikingtid i Norge.² Vikingskipshuset er nå stengt for ombygging og skal etter planen åpne i 2027 som Vikingtidsmuseet. I motsetning til de tradisjonelle museene har formidlingsentrene et større fokus på rekonstruksjoner og

¹ Nyzell 2024a: 20

² Løkka 2017: 113

levendegjøring. Jernaldergården på Ullandhaug åpnet allerede i 1972, og er en del av Arkeologisk museum i Stavanger.¹ Lofotr på Borg i Lofoten åpnet i 1995 og deretter kom Midgard historiske senter, i dag Midgard vikingsenter, på Borre i 2000. Fokuset på levendegjøring kom i økende grad fra 2013 da Gildehallen sto ferdig. I 2005 åpnet Nordvegen historiesenter på Avaldsnes, hvor det i tilknytning til senteret er bygget en vikinggård.²

I Vestfold (og delvis Telemark) har det vært en betydelig politisk satsing de siste årene på å trekke turister til fylket for å oppleve vikingtiden. Dette har gitt betydelige investeringer langs Vikingveien. Dette er beskrevet slik i fylkeskommunens temadokument for vikingsatsingen: *Vikingveien er ikke en fysisk vei, men et konsept som binder sammen kulturmiljøer fra vikingtiden, formidlingssteder, foreninger og lag på en slik måte at de formidler kunnskap og opplevelser på en enhetlig og levende måte. Historiske steder og aktiviteter på strekningen skal sende publikum ut på en historisk reise fra kongens hall på Borre til reinsdyrsjegerens jaktmarker på Hardangervidda.*³

I denne sammenhengen spiller frivillige entusiaster, ofte omtalt som gjenskapere eller reenactere, en viktig rolle. Et godt eksempel på dette er Stiftelsen Oseberg vikingarv (OVA), som har rekonstruert flere vikingskip i Tønsberg og bygget flere av bygningene ved Gildehallen på Borre. Et annet eksempel på moderne bruk av vikingtid er musikkfestivalen Midgardsblot. Mange av entusiastene har en stor interesse for håndverk og immateriell kulturarv. Av spesielt stor verdi er økt interesse for rødlistede håndverk. Historisk gjenskaping utført av frivillige entusiaster er som Stefan Nyzell beskriver det «... en modern folkrörelse av vanliga människor med intresse för historia. Inom återskapanderörelsen produceras, förmedlas och konsumeras historia varje dag utifrån ett lustfylld förhållande till det förflutna och inre motivation som drivkraft».⁴ Aktiviteten kan derfor bidra til et økt mangfold i formidlingen av fortiden gjennom å løfte fram problemstillinger og tematikk som i mindre grad er relevant for universiteter og museer. I mange tilfeller vil det i samarbeid med entusiaster også kunne innebære en stor grad av brukermedvirkning. De fleste gjenskapere vil i en formidlingssituasjon i stor grad formidle sin kunnskap uten noen særlig grad av moderering fra fagpersoner utenfor gjenskapingsmiljøet.

Bruken av historien som en identitetsskaper er imidlertid ikke helt uten utfordringer. Både publikum og fagpersoner blir bevist eller ubevist påvirket av de populærkulturelle fremstillingene av fortiden. Vikingtiden har vært og er fortsatt kraftig romantisert, både gjennom populærkultur og museal formidling. Fokus er i stor grad på overklassen, machokultur og menn. Kvinner er ofte fremstilt med passive roller, mens barn, eldre, slaver og fattige ofte er fraværende i formidlingen. Samtidig er det viktig å ikke underkommunisere vikingtidens militariserede kultur i fremtidig formidling, men heller gi plass til flere ulike perspektiver. Gjennom økt forskning på hvordan fortiden brukes, både gjennom

¹ <https://web.archive.org/web/20170118085144/http://am.uis.no/jernaldergarden/jernaldergardens-historie/rekonstruksjonen/> (besøkt 18.6.2024)

² Løkka 2017: 114-115

³ VTFK Temadokument Vikingsatsing i Vestfold og Telemark

⁴ Nyzell (2024a): 6

populærkultur, museer og frivilligheten, kan Vestfoldmuseene bidra til å formidle et mer nyansert og representativt bilde av vikingtiden.

Dette er ikke minst viktig på grunn høyst levende koblingen mellom vikingtiden og ulike høyreradikale og høyreekstremer grupper. Mest kjent er kanskje bruken av vikingtid på før og under den andre verdenskrig, både i Tyskland og av NS her i Norge. Vestfoldmuseene har tidligere satt fokus på hvordan NS brukte Borre som samlingssted i utstillingen Mørke skyer over Borre. Deler av utstillingen er også videreført i en omarbeidet form på Hvalfangstmuseet i Sandefjord. I motsetning til de tradisjonelle museene har formidlingsentrene hatt et tett samarbeid med frivillige entusiaster fra ulike lag og foreninger, som tidligere nevnte OVA. Slike miljøer tar klart avstand til grupperinger på ytre høyre som også ønsker å benytte vikingtiden.¹

Faglig forankring

I henhold til Meld. St. 23 (2020 – 2021) Musea i samfunnet – Tillit, ting og tid, er forskning en del av kjernevirksomheten til norske museer. *Forskning er ein del av musea si kjerneverksemd. Kulturdepartementet legg til grunn at alle musea med driftstilskot frå departementet legg til rette for, og sjølve utfører, forskning. Også ICOMs museumsdefinisjon legg til grunn at musea er institusjonar som skal forska.*²

Vestfoldmuseene har gjennom sin Strategi 2024-2027 sagt: *Vi forsker og utvikler kunnskap for å bli ledende innenfor våre prioriterte områder.* Vikingtid er ikke definert om et prioritert område fram mot 2026 når det gjelder delmålet Kunnskap. Et tiltak er direkte knyttet til vikingtid, dette er forskningsprosjektet «Levende historie som formidlingsstrategi». Under flere av de andre tiltakene for 2024 kan imidlertid forskning og kunnskapsutvikling knyttet til vikingtid være aktuelt.

Vestfoldmuseene er ikke en forskningsinstitusjon. For å gjennomføre *Forskningsplan for levendegjøring av vikingtid* vil det være helt nødvendig å samarbeide tett med universiteter og andre forskningsmiljøet. Dette trekkes også fram som viktig i plan for forskning og kunnskapsutvikling 2020-2024. Slikt samarbeid kan også bidra til å kompetanseutvikling i museet, da særlig knyttet til forskningskompetanse.

Arbeidet med forskningsplanen ble startet opp våren 2023. Styringsdokumentet ble godkjent i Vestfoldmuseenes ledergruppe 11.juni 2024.

Etter videre arbeid med planen ble den sammen med et revidert styringsdokument sent til godkjenning i oktober 2024.

¹ Løkka (2017): 119

² Meld. St. 23 (2020 – 2021): 45

Planverk

Planer som legger føringer for en forskningsplan for vikingtid:

- Meld. St. 23 (2020 – 2021) Musea i samfunnet – Tillit, ting og tid
- Vestfoldmuseenes Strategi 2024-2027
- Vestfoldmuseenes Formidlingsplan 2020-2024
- Vestfoldmuseenes plan for Forskning og kunnskapsutvikling 2020-2024
- Vestfoldmuseenes Attraksjonsutviklingsplan 2023-2026
- Vestfoldmuseenes kompetanseplan
- Temadokument – Vikingtidssatsing i Vestfold og Telemark

Planens avgrensninger

Tematisk er denne planen begrenset til å dekke forskning knyttet til medieevalisme, formidling og levendegjøring. Tradisjonell historiefaglige eller arkeologiske forskningsprosjekter er derfor ikke dekket av denne planen. En utvidelse til også å dekke disse områdene vil ha en positiv effekt på organisasjonens faglige omdømme, men forutsetter en endring i strategi og økte ressurser både økonomisk og personalmessig.

Begrepet medieevalisme vil i denne sammenhengen være begrenset til samtidens forestilling og bruk av vikingtid. Formidling er definert i Vestfoldmuseenes formidlingsplan til å være *digital og analog formidling i utstillinger, foredrag, arrangementer, aktivitetsdager, pedagogiske opplegg, fagpublikasjoner, artikler, arkiv- og utstillingskataloger, podkaster, m.m.*¹

Når vikingtiden starter og slutter er omdiskutert, og er delvis avhengig av hvilke forhold og områder som undersøkes. I populærkulturen har vikingtiden en relativt bred definisjon, og kan sies å i stor grad dekke yngre jernalder. Forskningsplanen vil derfor også ta utgangspunkt i en slik bred definisjon av vikingtiden.

¹ Vestfoldmuseenes Formidlingsplan 2020-2024: 3



Foto: Georg Aamodt

Organisering

For å sikre god fremdrift og faglig kvalitetssikring bør det etableres en arbeidsgruppe for videre arbeid med planen, og oppfølging i løpet av planperioden. Arbeidsgruppen bør bestå av 3-4 personer, hvor minst en bør ha forskningskompetanse. Vestfoldmuseenes forskningskoordinator er per nå den eneste med ph.d. i organisasjonen, og vil derfor naturlig inngå i arbeidsgruppen. Det bør også hentes inn en ekstern fagperson med forskningskompetanse, enten som en rådgiver eller i en professor II stilling. En slik fagperson bør være tilknyttet et universitet eller et annet relevant forskningsmiljø. Det bør også legges til rette for at ansatte med ønske om å drive forskning innenfor planens tematikk kan gjennomføre en offentlig sektor-ph.d..

Med begrensede ressurser vil det være vanskelig å gjennomføre flere prosjekter, og det kan derfor være fordelaktig å satse på kun et forskningsprosjekt innenfor planperioden. Et slikt prosjekt kan eventuelt ta utgangspunkt i et allerede etablert DKS prosjekt på Midgard, Vikinggården på Borre. Et slikt prosjekt kan også være en videreføring av forprosjektet *Levende historie som formidlingsstrategi*, som fullføres innen utgangen av 2024. Den interne kapasiteten til å drive forskning er begrenset, og det vil derfor være nødvendig å drive forskning i samarbeid med eksterne aktører. Dette vil også bidra til å gi en nødvendig faglig distanse der det forskes på egen praksis. Dette er spesielt viktig når temaet er levendegjøring ved et formidlingssenter tilknyttet egen institusjon, en aktivitet som det av erfaring er ulike meninger om i organisasjonen.

Samarbeid med eksterne aktører kan i hovedsak gjennomføres på to ulike måter, enten ved oppdragsforskning eller ved deltagelse i eksterne forskningsprosjekter. Mulige eksterne samarbeidspartnere kan være blant annet USN, UiO, Telemarksforskning og Malmø Universitet.

Overordnet tema for forskningsplanen

I løpet av planperioden legges det opp til et forskningsprosjekt som ser nærmere på praksisnær tematikk knyttet til levende historie. Et slikt forskningsprosjekt kan bygge videre på resultatene fra forprosjektet *Levende historie som formidlingsstrategi*. I tillegg er det ønskelig å legge til rette for arbeid med masteroppgaver innenfor relevante temaer og annen kunnskapsutvikling.

Studier av hvordan middelalder og vikingtid brukes av samtiden på ulike måter er et tverrfaglig forskningsfelt som kalles medievalisme. Innenfor medievalismen er det ikke den historiske middelalderen som studeres, det er hvordan ideen om middelalderen har blitt brukt på ulike måter i ettertiden. En slik form for bruk er levendegjøring, eller levende historie.

Levende historie er knyttet til forskningsfeltet som internasjonalt kalles Reenactment studies.¹ På norsk brukes det flere ulike begreper om reenactment, mest vanlig er reenactment og historisk gjenskapning. Gjennom historisk gjenskapning forsøker utøvere gjennom tolkninger av arkeologiske funn og andre kilder å gjenskape utvalgte trekk ved fortiden i sin egen samtid. Hvor realistisk de gjenskapte trekkene er sett fra et akademisk perspektiv kan variere mye. Noen gjenskapere ligger tett opp mot fortiden slik den var, mens andre i større grad skaper en ide om fortiden slik de ønsker at den var. Mellom disse to ytterpunktene ligger det et stort rom for ulike variasjoner og tolkninger.²

I løpet av de siste tiårene har levende historie og ulike former for historisk gjenskapning blitt tatt mer seriøst enn tidligere i akademiske miljøer. Dette har gitt en betydelig mengde studier og artikler som tar for seg ulike sider ved dette brede fagfeltet. Vestfoldmuseene har allerede gjennom Forprosjektet Levende historie som formidlingsstrategi, tatt initiativ til kunnskapsutvikling innenfor feltet. Forprosjektet som gjennomføres i samarbeid med Telemarksforskning vil ferdigstilles høsten 2024 og resultere i en rapport som også vil være et viktig grunnlag for videre forskning innenfor levendegjøring av historie i en museal sammenheng.

Blant relevante publikasjoner knyttet til medieevalisme og historisk gjenskapning er artikkelen *(Åter)skapad vikingtid*³ og bøkene *Viking Heritage and History in Europe: Practices and Re-creations*⁴, *Grendels Skatt. Återskapad tidig medeltid och gränslanden mellan historia*⁵, *sanning och fiktion* og *The Cambridge Companion to medievalism*⁶ viktige.

Artikkelen *Rethinking enlightenment and experience in living history* fra 2019, publisert i Nordisk Museologi, ser på hvordan begrepet autentisitet har blitt brukt i levende formidling i Danmark fra 1932 til slutten av 1970-tallet.

Hvis vi ser utenfor Skandinavia, er det en rekke ulike publikasjoner innenfor fagområdet. To relevante publikasjoner er *Medievalisms: Making the Past in the present*⁷ fra og *The Routledge handbook of reenactment studies*⁸ fra 2020.

I Norge er det også flere studier av historisk levendegjøring og formidling både på det frivillige og det profesjonelle området. En viktig artikkel som ser nærmere på hvordan vikingtiden formidles på norske museer er *Vikingtiden på museum og kulturarvspolitikken(e)* fra 2017.⁹ Andre viktige studier er hovedoppgaven *På opplevelsesferd i vikinglandet: opplevelser i et kulturanalytisk perspektiv* fra 1997 og masteroppgaven *Paradoxes of a Modern Viking. A Study of a Living History Museum and Reenactmen* fra 2016¹⁰. Mer spisset mot formidling av immateriell kulturarv er masteroppgavene *Sang i museumsformidling* fra

¹ Nyzell 2024a: 20

² Nyzell 2024b: 76

³ Nilsson og Nyzell 2021

⁴ Nilsson og Nyzell 2024

⁵ Nyzell 2024a

⁶ D'Arcens et al. 2016

⁷ Pough og Weisl 2013

⁸ Agnew et al. 2024

⁹ Løkka 2017

¹⁰ Økstra 2016

2013¹ og *Smeden i vikingdrakt: Vikingmarkeder som arenaer for håndverksformidling fra 2020.*²



Foto: Mari Ravler Johansen

¹ Lundsbakken 2013

² Skree 2020

Mål

Forskningsplanen for vikingtid skal svare ut Vestfoldmuseenes overordnede strategiske mål om å forske og utvikle kunnskap for å bli ledende innenfor museets prioriterte områder. Vikingtid skal komme inn som et prioritert område i strategien fra 2025. Forskningsplanen for vikingtid har som mål å oppnå ny og faglig forankret kunnskap om hvordan vikingtiden kan formidles med et utgangspunkt i levendegjøring. Planen skal også bidra til å nå både delmål 1 (forskning og kunnskapsutvikling som grunnlag for faglig utvikling) og delmål 2 (Vi søker partnerskap og samarbeider med museer, arkiv, universiteter og andre forskningsinstitusjoner) i Plan for forskning og utvikling.¹

For å oppnå dette er det satt opp to delmål med tilhørende tiltak. Tiltakene er nærmere beskrevet senere i planen.

Delmål 1: Bli et kompetansesenter innenfor levendegjøring av vikingtid i Norge.

Delmål 2: Bli en institusjon som UH-sektoren og andre relevante aktører ønsker å samarbeide med innenfor levendegjøring av vikingtid.

¹ Plan forskning og kunnskapsutvikling 2020-2024

Tiltak

Delmål 1

- Arrangere en fagkonferanse i november 2025 med levendegjøring av vikingtid som tema. En slik konferanse vil være en del av Midgards 25års markering og vil kunne bidra til å skape økt oppmerksomhet og løfte opp viktige problemstillinger knyttet til formidling og levendegjøring av vikingtid.
- Det opprettes enten en prosjektstilling som Professor II eller en rådgiver med forskningskompetanse. Prosjektstillingen er i utgangspunktet toårig og skal bidra til faglig kvalitetssikring og bygging av kompetanse i organisasjonen.
- Vurdere muligheter for en ansatt å gjennomføre en Offentlig sektor-ph.d. tilknyttet planens tematikk.

Delmål 2

- Tilgjengeliggjøre relevant forskning for formidlere, frivilligheten og andre interessenter.
- Etablere et eget prosjekt for utvikling av en metodikk for levendegjøring og skal være en kunnskapsbase for en metodisk tilnærming til levendegjøring.
- Deltagelse i eller initiering av minst et relevant forskningsprosjekt innenfor planperioden.
- Legge til rette for at masterstudenter og stipendiater kan benytte Vestfoldmuseenes arenaer til ulike former for levendegjøring eller forskningsprosjekter knyttet til formidling og eksperimentell arkeologi.
- I samarbeid med relevante aktører, bidra til å utarbeide en metode for god dokumentasjon av immateriell kulturarv knyttet til håndverk.

Publisering

Det er en målsetning at forskning tilgjengeliggjøres og helst publiseres med åpen tilgang. Innenfor planperioden vil publisering i form av artikler være mest sannsynlig. Her vil både etablerte tidsskrifter innenfor medievalisme være aktuelle, i tillegg til Vestfoldmuseenes egen publikasjon Kontekst og tanke. Forskningsplanens tema kan også være velegnet til master eller PhD-oppgaver. Historielektor programmet ved USN vil i denne sammenhengen være relevant. Artikler bør som en hovedregel være akademisk tellende, men bør samtidig skrives på en slik måte at de også er tilgjengelig for entusiaster og andre utenfor academia som har en interesse for levendegjøring.

I tillegg til akademisk tellende publikasjoner bør forskningen også tilgjengeliggjøres via en egen nettside med faglig informasjon om levendegjøring av vikingtid og ulike prosjekter knyttet til dette. Arbeidet med levendegjøring bør også formidles gjennom populærhistoriske foredrag.

Konkret legges det opp til:

- Publisering av fagartikler innenfor relevante temaer og prosjekter knyttet til forskningsplanen.
- Tilgjengeliggjøring av forskning og annet relevant materiale gjennom en egen nettside.
- Populærhistoriske foredrag knyttet til forskningsplanens tematikk.



Foto: Georg Aamodt

Ressurser

For å kunne realisere planen er det nødvendig at det settes av tilstrekkelige ressurser, både økonomisk og personalmessig. Hvis egne ansatte skal drive med forskning bør det settes av forskningstid og oppfordres til kompetanseheving gjennom ordningen Offentlig sektor-ph.d.. Med begrenset forskningskompetanse i organisasjonen vil det være nødvendig å opprette enten en prosjektstilling som Professor II eller en rådgiver med forskningskompetanse. Dette er også et tiltak som er nevnt i Vestfoldmuseenes kompetanseplan, hvor det å øke antallet phd og engasjere i professor II-stillinger er satt som et eget tiltak. Kostnader vil være avhengig av de enkelte prosjektene som gjennomføres og er dermed vanskelig å fastslå på dette tidspunktet.

En måte Vestfoldmuseene kan bidra til forskning på tematikken innenfor dagens rammer er å aktivt arbeide for at studenter på MA eller Ph.d. nivå kan benytte oss som en arena for relevante studier og forsøk. Dette vil blant annet være relevant for å oppnå ambisjonen om forskning på praksisnær tematikk knyttet til eksperimentell arkeologi og formidling, som beskrevet i under forskningsambisjoner i Vestfoldmuseenes forskningsplan 2020-2024.¹

¹ VM Strategisk plan for forskning og kunnskapsutvikling 2020-2024

Kilder

- Agnew et al. (2024). *The Routledge handbook of reenactment studies*. Routledge
- Agnew and Tomann (2024). Autenticity, i *The Routledge handbook of reenactment studies*. Routledge
- D'Arcens et al. (2016) *The Cambridge Companion to medievalism*. Cambridge University Press
- Kulturdepartementet. (2021) *Musea i samfunnet, Tillit, ting og tid* (Meld. St. 23 (2020 – 2021)).
- Lundsbakken (2013) - Sang i museumsformidling. Masteroppgave UIO
- Løkka (2017) Vikingtiden på museum og kulturarvspolitikken(e)
- Nilsson og Nyzell (2021). (Åter)skapad vikingatid. *Scandia* Vol. 87 No.2
- Nilsson og Nyzell (2024). *Viking Heritage and History in Europe: Practices and Re-creations*. Routledge
- Nyzell (2024a) *Grendels Skatt*. Skrifter med historiska perspektiv 34
- Nyzell (2024b) Viking Re-enactment i Nilsson og Nyzell (2024). *Viking Heritage and History in Europe: Practices and Re-creations* 72-89. Routledge
- Pugh og Weisl (2013) *Medievalisms: Making the Past in the present*. Routledge Taylor & Francis Group.
- Skree (2020) - Smeden i vikingdrakt: Vikingmarkeder som arenaer for håndverksformidling. Masteroppgave UIB
- VTFK Temadokument Vikingsatsing i Vestfold og Telemark
- Økstra (2016) - Paradoxes of a Modern Viking. A Study of a Living History Museum and Reenactment. Masteroppgave UIB
- Østerud (1997)- På opplevelsesferd i Vikinglandet. Hovedoppgave UIO



Vestfold museene

Aluminiummuseet | Berger museum | Haugar kunstmuseum
| Hvalfangstmuseet | Jernverket Eidsfoss | Larvik museum |
Midgard vikingsenter | Munchs hus | Samlingsforvaltningen |
Slottsfjellsmuseet | Thor Heyerdahl-instituttet | Vestfoldarkivet