



Plan for levende formidling ved Vestfoldmuseene IKS

Levende formidling som bro mellom fortid og nåtid

Vestfoldmuseene har et bredt samfunnsoppdrag og skal nå ut til et mangfold av brukergrupper – unge og gamle, lokalbefolkning og tilreisende, historieentusiaster og tilfeldige besøkende. Samtidig møter vi en grunnleggende utfordring: fortiden kan oppleves som fjern, fremmed eller utilgjengelig for mennesker i dag. Å formidle historisk kunnskap handler derfor ikke bare om å presentere fakta, men om å gjøre fortiden relevant og gripbar.

For å bygge bro mellom fortid og nåtid må vi skape møteplasser hvor mennesker kan føle, erfare og forstå – ikke bare lese eller observere. Et av virkemidlene vi kan ta i bruk er levende formidling. Gjennom iscenesatte situasjoner, historiske karakterer, håndverk, mat og fortellinger, åpner vi rom for identifikasjon, undring og innsikt.

Denne planen skisserer hvordan Vestfoldmuseene – og Midgard spesielt – kan arbeide strategisk med levende formidling som et bindeledd mellom kunnskap, opplevelse og publikums ulike behov.

Visjon: Alltid aktuelle

Gjennom levendegjøring føres historien nærmere de besøkende, slik at det som en gang var fjernt og fremmed kan oppleves på en personlig måte. Levendegjøring åpner for undring og kan inspirere til videre refleksjon. Slik blir det en viktig strategi for å virkeliggjøre Vestfoldmuseenes visjon om å være «Alltid aktuelle» – også når vi formidler om mennesker og hendelser langt tilbake i tid.

Levendegjøring bidrar også til å styrke Vestfoldmuseenes fire verdier.

- **Dynamiske** – Gjennom levendegjøring blir formidlingen dynamisk fordi den tilpasses øyeblikket, publikum og situasjonen, og skapes i et levende samspill mellom formidler og deltaker.
- **Relevante** - Gjennom levendegjøring skapes en relevant historie for dagens mennesker fordi historien formidles på en måte som vekker gjenkjennelse, følelser og refleksjon, og bygger bro mellom fortidens liv og nåtidens spørsmål.
- **Inkluderende** - Gjennom levendegjøring blir formidlingen inkluderende fordi den er kroppslig, sanselig og lite skriftbasert. Dette gir rom for ulike måter å lære, uttrykke seg og delta på – slik at mangfoldet i publikum og formidlere blir ivaretatt.
- **Verdifulle** - Gjennom levendegjøring bidrar vi til å formidle kunnskap på måter som kan sette varige spor og bygge bro mellom fortid og framtid.



Oppbygging av planen

Denne planen består av to deler:

1. Generelle vurderingskriterier for levende formidling i Vestfoldmuseene IKS.
2. Plan for levende formidling ved Midgard vikingsenter.

Som en del av Midgards plan for levende formidling utarbeides det også en egen tiltaksplan. Denne forankres i gjeldende strategier og budsjett, og skal rulleres årlig.

Planen omhandler levendegjøring som formidlingsmetode, og fokuserer derfor primært på hvordan formidlingen skjer – ikke nødvendigvis hva som skal formidles. Hvilke temaer som egner seg for levendegjøring må vurderes konkret for hver enkelt arena som benytter metoden.



Hva er levendegjøring?

Levendegjøring er en formidlingsmetode der fortiden – som ofte kan virke fjern og abstrakt – gjøres nær og konkret gjennom sanselige opplevelser, menneskelige møter og praktiske demonstrasjoner som lar publikum se, høre, lukte og til dels delta i historiske handlinger. Besøkende skal oppleve at de trer tilbake i tiden som gjenskapes, og at de kan samhandle med gjenstander og mennesker fra fortiden. Levendegjøring kan variere i omfang, grad av autenticitet, bruk av menneskelige ressurser og utforming av miljø.

Levende formidling gir museene flere fordeler, fordi den skaper en mer engasjerende og sanselig opplevelse for publikum. Ved å la besøkende delta aktivt gjennom rekonstruksjoner, interaktive elementer og levendegjøring, blir historien mer tilgjengelig og lettere å forstå – særlig for barn og unge. I tillegg styrker denne formen for formidling den emosjonelle tilknytningen til fortiden, noe som kan gi en dypere forståelse og gjøre museumsopplevelsen mer minneverdig.

Besøkende kan imidlertid oppfatte det de ser, hører, smaker og lukter som endelige sannheter, snarere enn én mulig tolkning. Derfor er Vestfoldmuseene IKS, som en profesjonell formidlingsinstitusjon, bevisst på hvilket nivå av autenticitet og historisk forankring som skal ligge til grunn i ulike arrangementer, prosjekter og produksjoner der levendegjøring benyttes som metode. Når autenticitetsnivået må reduseres av praktiske eller pedagogiske årsaker, formidles dette tydelig til publikum for å ivareta tillit og legge til rette for refleksjon rundt både formidlingens rammer og vår kunnskap om fortiden. Som hovedregel skal drakt, utstyr, omgivelser og aktiviteter – så langt det er praktisk mulig – gjenspeile det vi har kunnskap om fra fortiden.



Del 1: Generelle vurderingskriterier

For levende formidling i Vestfoldmuseene IKS

Forankring i strategier og planer

Levende formidling er tydelig forankret i Vestfoldmuseenes strategiske arbeid og formidlingspraksis. I strategien (2025–2028) understrekes betydningen av å gjøre fortiden relevant gjennom opplevelser som engasjerer hele mennesket – kropp, sanser og følelser – og som inviterer publikum til å delta aktivt. Levendegjøring ses her som en metode for å aktualisere historien og skape rom for refleksjon, dialog og tilhørighet.

Vestfoldmuseenes formidlingsplan (2025–2029) utdyper dette ved å løfte frem dialogbasert kommunikasjon, sanselighet og handling som sentrale verktøy i formidlingen. Her slås det fast at formidlingen skal være involverende, kunnskapsbasert og målgruppetilpasset, og bidra til læring og skapende innsikt. Levendegjøring passer godt inn i denne formidlingsrammen, og gir unike muligheter for å oppfylle museets ambisjoner om å gi publikum engasjerende og meningsfulle opplevelser.



Vestfoldmuseenes vurderingskriterier for levende formidling

Levendegjøring er én av flere formidlingsstrategier, og egner seg ikke nødvendigvis i alle sammenhenger. Det er en metode som ofte er mer ressurskrevende enn tradisjonelle formidlingsformer, som for eksempel omvisninger, ettersom den kan innebære kostnader knyttet til drakter, rekvisitter, fasiliteter og bemanning. Derfor er det viktig å vurdere om levendegjøring er en bærekraftig strategi i det aktuelle tilfellet, og om den gir tilstrekkelig verdi i forhold til investeringen.

For å sikre en kunnskapsbasert vurdering har Vestfoldmuseene utviklet seks kriterier som benyttes til å vurdere om levendegjøring er en hensiktsmessig metode i en gitt kontekst.

1. Forhold til andre lignende opplevelser: Det er avgjørende å kartlegge hvilke lignende tilbud som allerede finnes i regionen, og vurdere hvordan disse påvirker mulighetsrommet for nye satsinger. Dette handler både om å unngå direkte konkurranse om samme publikum, og om å identifisere potensielle samarbeidspartnere som kan bidra til å styrke regionens samlede formidlingstilbud. Ved å analysere eksisterende aktører, konsepter og tematiske nisjer, kan man sikre at det nye tilbudet fremstår som et supplement fremfor en duplisering. Et tydelig konseptuelt skille, enten i tematikk, metode, målgruppe eller opplevelsesform, er viktig for å skape en bærekraftig posisjon i markedet. Samtidig bør man være åpen for samspill og samordning der det er hensiktsmessig, for eksempel gjennom felles markedsføring, arrangementsserier eller tematiske nettverk.

2. Geografisk plassering: For at levende formidling skal oppleves som engasjerende og troverdig, kreves et visst antall deltakere. Derfor er det viktig at tilbudet etableres på et sted der man kan forvente tilstrekkelig med besøkende, og der denne typen formidling kan bidra til å øke besøkstallene ytterligere.

3. Arena: Arena er en avgjørende faktor for vellykket levende formidling, da den skaper rammene som gjør opplevelsen både gjennomførbar og autentisk. Historiske bygninger, rekonstruksjoner og troverdige omgivelser gir publikum en sterkere følelse av å "tre inn" i fortiden. Det må derfor vurderes om nødvendige fasiliteter er på plass, eller om det er realistisk å utvikle dem.

4. Kompetanse: Formidlerne må ha både faglig kunnskap og gode kommunikasjonsevner for å skape en troverdig, engasjerende og lærerik opplevelse. De må forstå historiske kilder, beherske relevante håndverk eller ferdigheter og kunne tilpasse seg ulike målgrupper. I tillegg krever levendegjøring evne til improvisasjon, samarbeid og en balansegang mellom underholdning og autentisk historiefortelling. Arenaer som vurderer levende formidling, må derfor kartlegge om de har tilgang på nødvendig kompetanse eller om det er mulig å bygge den opp.

5. Frivillighetsmiljø: Et sterkt frivillighetsmiljø er en stor ressurs for levendegjøring, da det tilfører engasjement, kontinuitet og mangfold i formidlingen, samtidig som det bidrar til å redusere kostnader. Der hvor levende formidling skal benyttes som strategi, er det viktig å vurdere hvor stor grad av frivillighet som er nødvendig, og om man allerede har tilgang på disse ressursene eller potensial til å utvikle dem. Vestfoldmuseene har også utviklet retningslinjer og rutiner for samhandling med frivilligheten som også må vurderes inn i arbeidet.

6. Arrangementer: Arrangementer er viktige for levendegjøring fordi de skaper en ramme for engasjerende og autentiske opplevelser som tiltrekker publikum og gir formidlingen en tydelig struktur. Gjennom tematiske arrangementer kan man levendegjøre spesifikke historiske hendelser, håndverk eller dagligliv, noe som gir publikum en dypere forståelse av fortiden. I tillegg gir større arrangementer mulighet for samarbeid med eksterne aktører, noe som kan gi økonomiske og markedsføringsmessige fordeler. Ved satsing på levendegjøring bør man vurdere hvilke arrangementer som allerede inneholder slike elementer, hvilke muligheter som finnes for videreutvikling, og om enkelte arrangementer bør omstruktureres eller utgå for å gi plass til mer levendegjøring. Det bør også legges vekt på nyskapende arrangementsutvikling og publikumsdeltakelse, for å styrke relevansen og opplevelsesverdien i møte med et mangfoldig publikum.

Del 2: Plan for levende formidling

For Midgard vikingsenter

Hvorfor skal Midgard ha en levende formidlingsplan?

Midgard Vikingsenter skal formidle vikingtiden på lokalt, regionalt og nasjonalt nivå. Senteret har ingen egne samlinger av gjenstander, men tilbyr et velutviklet og rekonstruert vikingmiljø. Styrken ligger derfor ikke i tradisjonelle museumsobjekter, men i de fysiske omgivelsene og den opplevelsesbaserte formidlingen. Levendegjøring fremstår dermed som en naturlig og strategisk relevant metode for Midgard.

Med få tilsvarende tilbud i nærområdet vurderer Vestfoldmuseene Midgard som et sentralt satsningssted for levende historie. Denne prioriteringen er forankret i flere av museets styringsdokumenter, blant annet *Attraksjonsutviklingsplanen 2023–2026*, *Forskningsplanen for vikingtidsformidling* og samt i vurderingen av Vestfoldmuseenes kriterier for levendegjøring.



Viktige Innsikter fra «vikingtidssatsningen» og forskningsrapporten «Enkle og komplekse tidsreiser»

I tillegg til strategier og planer har forskningsrapporten «*Enkle og komplekse tidsreiser – Levende historie som formidlingsstrategi*» og det treårige prosjektet «*Vikingtidssatsningen*» bidratt med viktig innsikt til planen for levende formidling.

Vikingtidssatsningen var et treårig prosjekt i regi av Vestfoldmuseene, med hovedmålsettingen: «*Innen 2024 skal Midgard Vikingsenter befeste sin posisjon som Norges ledende attraksjon for levendegjøring av vikingtid, og ha oppnådd økt oppmerksomhet internasjonalt.*»

En sentral leveranse i satsingen var et forsknings- og utviklingsprosjekt om levende historie, forankret i Vestfoldmuseenes overordnede strategier – særlig attraksjonsutviklingsplanen. Flere andre delprosjekter innenfor satsingen har også hatt betydning for utviklingen av levende historie på Midgard, og har bidratt med verdifulle erfaringer til arbeidet med formidlingsplanen.

I forsknings- og utviklingsprosjektet «*Enkle og komplekse tidsreiser. Levende historie som formidlingsstrategi*» samarbeidet fagpersonalet ved Midgard med en forsker fra Telemarksforskning og kolleger fra vikingdestinasjoner i Norden og England. Prosjektet tok utgangspunkt i hvordan levende historie faktisk praktiseres, og analyserte blant annet det fysiske miljøet, ansattes og frivilliges roller, type arrangementer, publikumsinvolvering og faglig forankring – med særlig vekt på autentisitet og kompetanse.

Rapporten oppsummerer funnene og gir flere anbefalinger. Blant de viktigste er behovet for langsiktige strategier og tydelige målsettinger for utviklingen av levende formidling. Rapporten understreker at Midgard må ha ambisjoner og en konkret plan dersom levendegjøring skal videreutvikles i omfang og kvalitet – noe som nå følges opp gjennom denne formidlingsplanen.

Undersøkelsen viser også at frivilligheten er avgjørende for å kunne gjennomføre levendegjøring i større skala, og at dette krever investering i både tid og ressurser. I feltarbeidet ble ulike modeller for frivilligsamarbeid diskutert, og det ble foreslått å etablere et nordisk nettverk – for eksempel i form av en konferanse – med muligheter for erfaringsdeling og hospitering.

Videre peker rapporten på at mange publikumsopplevelser innen levende historie fremstår som relativt like, og at innovasjon og nye former for publikumsdeltakelse er avgjørende for å skille seg ut. Avslutningsvis reises det et kritisk spørsmål om hvor realistisk det er for Midgard å være ledende innen vikingtidsformidling i Norden, sett i lys av størrelsen og ressursgrunnlaget til de danske vikinginstitusjonene.



Intro til satsningsområdene

En evaluering av Vestfoldmuseenes vurderingskriterier for levende formidling viser at Midgard Vikingsenter har et svært godt utgangspunkt for videre satsing på denne formidlingsformen.

På Østlandet finnes det få aktører som tilbyr helhetlige opplevelser basert på levendegjøring, og ingen med samme kontinuitet og programomfang som Midgard. Samtidig er senteret strategisk plassert nær både Oslo og Sandefjord lufthavn, i et område med stor historisk og regional betydning. Dette gir Midgard en tydelig posisjon i landskapet, med gode forutsetninger for samarbeid fremfor konkurranse.

Midgard har i tillegg flere etablerte styrker med potensial for videre utvikling. **Arenaen** er allerede godt tilrettelagt med autentiske og stemningsskapende omgivelser, men kan videreutvikles for å styrke opplevelsen ytterligere. Det finnes solid **kompetanse** innen levende historie i organisasjonen, og denne kan videreutvikles. Det **frivillige miljøet** er en viktig ressurs, som kan styrkes gjennom mer systematisk oppfølging. Midgards omfattende **arrangementsvirksomhet** gir dessuten et sterkt utgangspunkt for å utvikle levende formidling videre, blant annet gjennom økt tematisering og samarbeid med ulike aktører.

For en grundigere evaluering av vurderingskriteriene vises det til Vedlegg 1 i dette dokumentet. Nedenfor følger en gjennomgang av kriteriene 4–6 og hvilke satsingsområder Midgard Vikingsenter vil prioritere i årene som kommer.



Arena

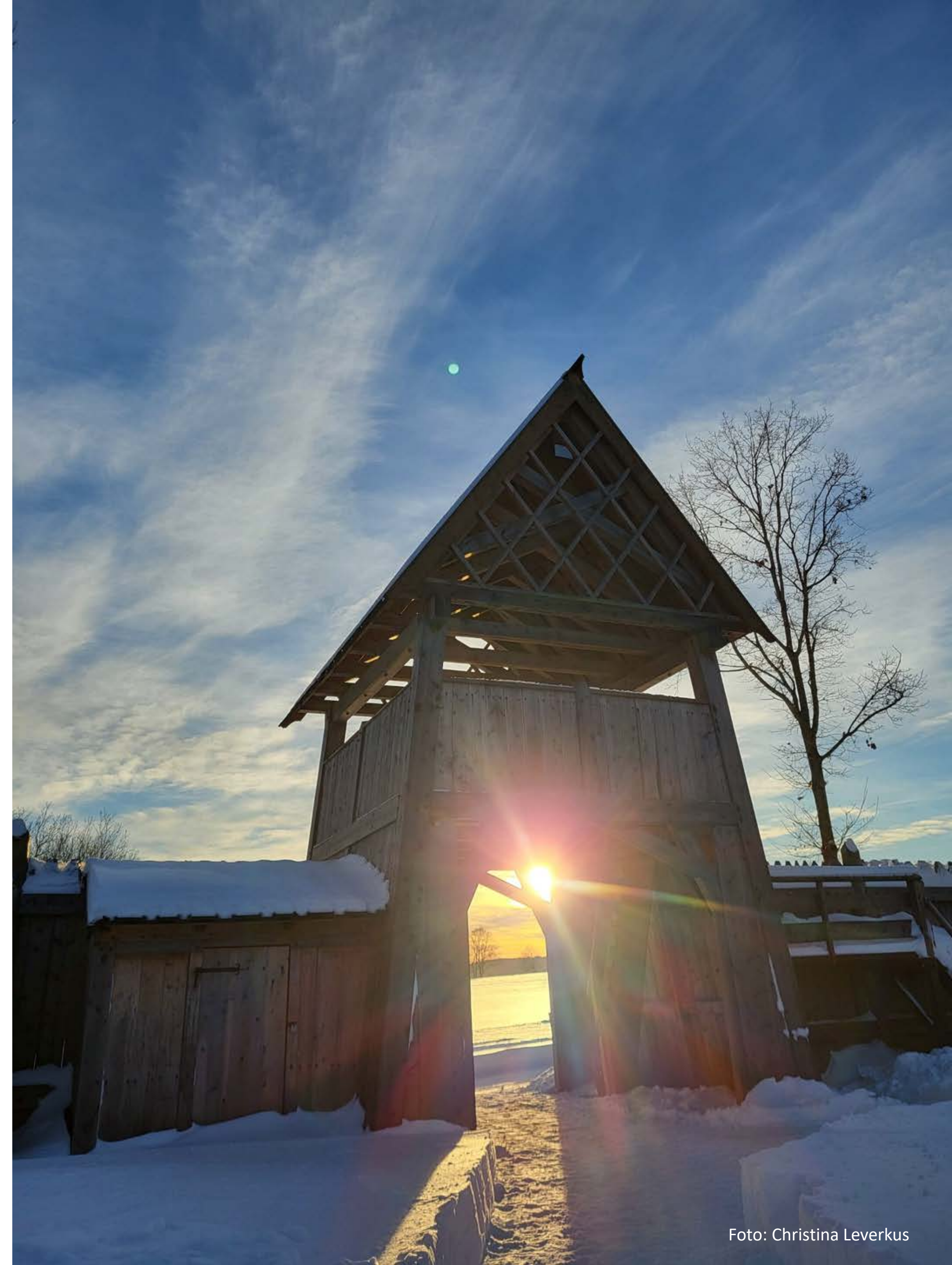
Satsingsområder

Satsingsområde #1 - Skap et levende miljø med begrensede ressurser.

For å optimalisere ressursbruken skal det vurderes hvordan de nåværende ressursene ved hallen kan organiseres slik at de i størst mulig grad bidrar til å skape et levende miljø. Dette inkluderer vurdering av temaområder med tydelige formidlingsoppgaver og tilrettelegging for mer selvgående aktiviteter. På denne måten kan de besøkende selv styre hvor lenge de ønsker å delta, mens vikingene på stedet får en tydeligere vertskapsrolle – de ønsker velkommen, inviterer til aktivitet og sørger for at besøkende føler seg sett og ivaretatt.

Satsingsområde #2 – Sikre billettkontroll og minimer tapt fortjeneste.

Gildehallområdet skal avgrenses med fysiske gjerder, slik at besøkende kun får adgang gjennom porttårnet. Løsningen må ta hensyn til gjeldende reguleringsplaner, beredskapsveier og fremtidige arrangementer på området, som filminnspillinger og festivaler. Gjerdene trenger ikke å hindre innsyn. Ved å etablere et tydelig inngjerdet område sikres både billettkontroll og et styrket fokus på levendegjøring, ved at det historiske området markeres og oppleves som en helhetlig og tydelig avgrenset arena.



Kompetanse

Satsingsområder

Satsingsområde #3 - Styrke intern kompetanse for å sikre høy kvalitet i levendegjøring ved Midgard.

Intern kompetanse innen levendegjøring ved Midgard styrkes gjennom deltakelse på relevante kurs og konferanser, forskning på levendegjøring, tilrettelegging av arbeidstid slik at levende formidling kan prioriteres, samt målrettede ansettelse i både faste og sesongbaserte stillinger.

Satsingsområde #4 – Utvikle Midgard som et kompetansesenter for levendegjøring ved å bidra til å spre kunnskap om levendegjøring som formidlingsstrategi.

Forskningsarbeid knyttet til levende formidling ved Midgard publiseres jevnlig og formidles gjennom foredrag og konferanser. Som et direkte resultat av rapporten «*Enkle og komplekse tidsreiser*», skal Midgard ta initiativ til å etablere et nordisk nettverk for levendegjøring.

Midgard skal også bidra regelmessig med kurs innen levendegjøring, håndverk, formidling og beslektede temaer, rettet mot lokale lag og foreninger, for å styrke kompetansen i nærmiljøet. Så langt det er mulig skal Midgard fremmes som et kompetansesenter for levendegjøring når ansatte deltar på konferanser, nettverksmøter og lignende arenaer.



Frivillighetsmiljø

Satsingsområder

Satsingsområde #5: Øke samspillet med frivilligheten.

Samspillet med frivilligheten kan styrkes ved å videreføre og bygge videre på eksisterende avtaler, vurdere samarbeid med nye frivillige grupper, og invitere til både sosiale og kompetansehevende arrangementer.

Et slikt samspill forutsetter en dedikert koordinatorrolle på Midgard. Denne rollen må opprettholdes og få tilstrekkelig tid og ressurser til å bygge og vedlikeholde gode relasjoner med de frivillige.

Frivillighet er ikke gratis – men det er en verdifull investering. Det er derfor viktig å sette av egne midler til å styrke relasjonene til frivilligheten, slik at både organisasjoner og enkeltpersoner opplever at de får noe igjen for innsatsen. Dette trenger ikke være økonomisk kompensasjon, men kan handle om anerkjennelse, tilhørighet og muligheter for læring og utvikling.

Som en del av dette arbeidet skal det utarbeides en egen handlingsplan for frivilligheten knyttet til levendegjøring ved Midgard vikingsenter.



Arrangementer

Satsingsområder

Satsingsområde 6: Utvikle en helhetlig og fleksibel tilnærming til levendegjøring i tilknytning til Midgards arrangementer.

En helhetlig og fleksibel tilnærming til levendegjøring ved Midgard vil sikre at de rette arrangementene prioriteres og gjennomføres på en måte som ivaretar autenticitet og levendegjøring der det er mest relevant.

I en slik tilnærming skal levendegjøring vurderes opp mot faktorer som målgruppe, tema, arena, værforhold, økonomiske rammer og andre relevante forhold. Det er verken mulig, realistisk eller hensiktsmessig å gjennomføre alle typer arrangementer, og det er derfor viktig å være bevisst på hvilke arrangementer som faktisk styrker Midgards posisjon som ledende innen levendegjøring – og prioritere disse.

Det betyr ikke at alle arrangementer skal inneholde levendegjøring, men det skal alltid være et bevisst valg – enten man velger å inkludere det eller ikke. For å støtte opp under dette, bør det utarbeides en konkret sjekkliste eller vurderingsverktøy som brukes før et arrangement besluttet gjennomført.



Tiltak

For 2026 er det definert en rekke konkrete tiltak som skal gjennomføres. I tillegg presenteres en tiltaksoversikt som vil vurderes og rulleres årlig i tråd med Vestfoldmuseenes overordnede strategi og prioriteringer.

Tiltak 2026	Beskrivelse
Etablere fysisk avgrensning av Gildehallområdet	Det etableres et permanent gjerde rundt hele Gildehallområdet, slik at området kan stenges av ved behov under arrangementer og i høysesong. Tiltaket vil legge til rette for bedre logistikk, billettkontroll og sikkerhet.
Oppgradere våpenrommet i Gildehallen	Våpenrommet oppgraderes med relevant utstyr og forbedret visningsopplegg, for å styrke formidlingen av kamp og våpenteknologi i vikingtiden.
Oppstart av Osebergrevle-prosjekt	Prosjektet iverksettes med mål om å rekonstruere og formidle Osebergrevlen som historisk objekt og pedagogisk verktøy i senterets håndverksformidling.
Etablere håndverksopplæring for nye sommerverter	Det utvikles et opplæringsløp i praktiske håndverksteknikker for nye sommerverter, med mål om at deltakerne skal kunne demonstrere håndverk i tilknytning til Gildehallen. Opplæringen kombineres med den generelle opplæringskvelden før sesongstart.
Etablere årlig internt kurs for ansatte og frivillige	Det innføres et årlig fagkurs med fokus på levende formidling, rettet mot ansatte og frivillige. Kurset skal styrke kompetanse og samhandling og kan organiseres som felles kurshelg.
Ansette tradisjonshåndverker i fast stilling	En fast stilling som tradisjonshåndverker opprettes ved Midgard, med ansvar for håndverksformidling, opplæring og utvikling av levende håndverkstilbud.
Arrangere konferanse om levendegjøring (høst 2026)	Det planlegges og gjennomføres en nordisk konferanse om levendegjøring høsten 2026, med både faglig og praktisk programdel. Konferansen skal samle fagpersoner, formidlere og frivillige aktører for kompetanseutveksling og nettverksbygging.
Etablere nordisk nettverk for levende formidling	Midgard tar initiativ til å etablere et nordisk nettverk for institusjoner og fagmiljøer som arbeider med levende formidling, med mål om samarbeid, utvikling og deling av beste praksis. Skjer i forbindelse med konferanse om levendegjøring.
Utvikle standard praksis for levendegjøring ved arrangementer	Det igangsettes en prosess for å utarbeide standardiserte retningslinjer og prosedyrer for levendegjøring ved Midgards arrangementer, med vekt på kvalitet, sikkerhet og autenticitet og faglig forankring.

Tiltak forts.

Tiltaksliste til årlig rulering.

ARENA

Satsingsområde 1: Skape et levende miljø med begrensede ressurser

Mål: Tilrettelegge for økt bruk av Gildehallområdet til levende formidling gjennom smart arealbruk, og styrket innhold.

- Vurdere etablering tematiske soner rundt Gildehallområdet med vikingverter og selvgående aktiviteter.
- Utarbeide plan for innkjøp av rekvisitter og utstyr knyttet til:
 - Aktivitetsbasert formidling
 - Håndverksdemonstrasjoner
 - Eliteformidling / spesialistdrevne visninger
- Utarbeide og implementere vedlikeholdsplan for alt formidlingsutstyr knyttet til Gildehallen og omkringliggende område.
- Oppdatere landskapsplanen for Gildehallområdet gjennom politiske prosesser.
- Plassere vegetasjon strategisk for å ivareta både estetiske kvaliteter og praktisk skjerming
- Etablere en permanent offerdam som del av den rituelle formidlingen.
- Oppføre nye historiske bygninger for praktisk og pedagogisk bruk:
 - Trearbeidsbygning
 - Mat-/flerbruksbygning
 - Tekstilbygning

Satsingsområde 2: Sikre billettkontroll og redusere tapte inntekter

Mål: Øke fortjeneste og profesjonalisere publikumsstrømmer under arrangement.

- Utrede bruk av museumsverter til aktiv billettkontroll og publikumsflyt.
- Vurdere praktiske tiltak som sikrer inntekt i tilknytning til arrangementer og sesongåpent område.

KOMPETANSE

Satsingsområde 3: Styrke intern kompetanse for høy kvalitet i levendegjøring

Mål: Gi ansatte og samarbeidspartnere faglig påfyll og erfaringsutveksling.

- Arrangere studietur til Sagnlandet Lerje for ledelsen i Vestfoldmuseene, ansatte ved Midgard, samt representanter fra Vestfold fylke, Horten kommune og lokalpolitikken.
- Tilrettelegge for deltakelse på relevante eksterne kurs, seminarer og foredrag.
- Utrede muligheten for å inngå i utvekslingsprogram med andre arenaer for levende formidling, i samarbeid med Destination Viking Association (DVA) eller andre relevante nettverk.

Satsingsområde 4: Utvikle Midgard som kompetansesenter for levendegjøring

Mål: Midgard skal bidra til kunnskapsutvikling og kompetansespredning nasjonalt og nordisk.

- Tiltak konkretiseres videre – kan kobles til konferanser, hospitering, kursprogrammer og nettverksarbeid.)

FRIVILLIGHETSMILJØ

Satsingsområde 5: Øke samspillet med frivilligheten

Mål: Bygge langsiktige relasjoner og styrke organiseringen av frivillig innsats.

- Utarbeide konkret plan for videreutvikling av frivilligheten knyttet til Gildehallområdet og øvrige levende formidlingstiltak.
- Videreføre årlig frivillighetssamling og strukturerte dugnadsdager.

ARRANGEMENTER

Satsingsområde 6: Utvikle en helhetlig og fleksibel tilnærming til levendegjøring i arrangementer

Mål: Sikre kontinuitet, kvalitet og variasjon i levendegjøring under arrangementer.

- Gjennomføre Midgard Vikingfestival som annethvertårig hovedarrangement.
- Utvikle og standardisere levende formidling som del av Midgards årlige arrangementer.
- Etablere vikingspel ved Gildehallen innenfor rammene av Midgards standard for levendegjøring.

Vedlegg 1: Evaluering av Vestfoldmuseenes vurderingskriterier for levende formidling på Midgard vikingsenter

1. Forhold til andre lignende opplevelser: På Østlandet finnes det per i dag få andre aktører som tilbyr helhetlige opplevelser basert på levendegjøring. Det nye Vikingtidsmuseet i Oslo vil rette seg mot samlingsforvaltning og utstillingsbasert formidling, og vil i liten grad konkurrere om det samme publikumssegmentet. Kaupang har rikt kulturhistorisk innhold og høy faglig verdi, men mangler infrastruktur og fasiliteter for gjennomføring av levende formidling i større skala. Vikingodden i Tønsberg har et aktivt miljø knyttet til maritim vikingtid og rekonstruksjon, med spennende håndverksaktiviteter og enkeltarrangementer. Per i dag finnes det imidlertid ikke en fast arena for helhetlig levendegjøring med kontinuerlig programdrift og formidlingsansvar.

Dette gir Midgard et tydelig handlingsrom for å utvikle et tilbud som både skiller seg ut og utfyller andre aktører. Ved å bygge videre på eksisterende styrker – som arrangementer, arena, kompetanse og frivillighet – har Midgard mulighet til å etablere et konseptuelt og metodisk tydelig profilert formidlingstilbud. Samtidig gir fraværet av direkte konkurranse gode muligheter for å utforske samarbeid, felles markedsføring og tematisk arbeidsdeling med nærliggende kulturhistoriske aktører. På den måten kan Midgard bidra til å styrke hele regionens samlede tiltrekningskraft for historieinteresserte besøkende.

2. Geografisk plassering: Midgard ligger kun én time fra både Oslo og Torp Sandefjord lufthavn, noe som gjør det lett tilgjengelig for både nasjonale og internasjonale besøkende. Senteret befinner seg dessuten i et område med stor historisk betydning og høy regional attraksjonskraft, noe som styrker reisemålet som helhet. Dette gjør Midgard til et ideelt knutepunkt for levende vikingtidsformidling i Norge. Med et allerede eksisterende publikum og høy tilrettelegging for formidling i større og mindre skala, har senteret et godt utgangspunkt for å videreutvikle opplevelsesbasert og historisk forankret levendegjøring.

3. Arena: Midgard Vikingsenter har en unik arena som gir svært gode rammer for levende formidling. Arenaens fysiske utforming og atmosfære er avgjørende for at levendegjøring skal oppleves som troverdig og engasjerende. Historiske bygninger, rekonstruksjoner og stemningsskapende omgivelser gjør det mulig for publikum å “tre inn” i en annen tid, og skaper en opplevelse som både er sanselig og fortellende. Midgard har allerede et vikingtidsmiljø etablert i form av Gildehallen og området rundt, som til sammen utgjør en autentisk og fleksibel ramme for levendegjøring. Gildehallen fungerer som en fysisk og visuell kjerne, og gir et sterkt bakteppe for både fortelling, håndverk, rollespill og publikumsaktiviteter. Det tilhørende uteområdet muliggjør større arrangementer og aktiviteter i naturlige omgivelser som forsterker den historiske stemningen.

At de nødvendige fasilitetene allerede er på plass – og i aktiv bruk – gir Midgard et betydelig fortrinn. Det kreves dermed ingen umiddelbare store nyinvesteringer for å tilrettelegge for levendegjøring. Samtidig er det rom for videre utvikling og styrking av arenaen gjennom tilpasninger, oppgraderinger og bruk av nærliggende arealer. Dette gir Midgard et fleksibelt og bærekraftig utgangspunkt for å satse videre på levende historie som formidlingsform.

4. Kompetanse: Midgard drar nytte av kompetansemiljøet i Vestfoldmuseene, som allerede har lang erfaring med levendegjøring som metode. Innenfor organisasjonen finnes det kompetanse innen dramapedagogikk, reenactment-miljøer og praktisk erfaring med levende historie, noe som gir verdifull innsikt i formidlingens kroppslige og håndverksmessige dimensjoner. Gjennom en årrekke har Midgard også utviklet og gjennomført arrangementer hvor levende formidling har vært en sentral del av opplevelsen. Dette har gitt ansatte praktisk erfaring i alt fra historiefortelling og kampdemonstrasjoner til formidling av håndverk, noe som utgjør et viktig grunnlag for videre satsing. Kompetansen finnes altså allerede i organisasjonen, og gir Midgard et klart fortrinn i arbeidet med å profesjonalisere og utvikle levende historie som formidlingsform.

5. Frivillighetsmiljø: Midgard har allerede etablert solide strukturer for samarbeid med frivillige – blant annet gjennom en egen venneforening og et langvarig partnerskap med hærkampgruppen Borrefylkingen, som spiller en sentral rolle under arrangementer og kampdemonstrasjoner. I tillegg har Midgard sporadisk samarbeidet med flere vikingrelaterte grupper i Horten og ellers i Vestfold, noe som gir et bredt kontaktnett og potensiale for videre utvikling av frivillighetsbasert formidling. Det finnes dermed både en eksisterende ressursbase og et godt grunnlag for å utvide og systematisere samarbeidet med frivillige aktører. Vestfoldmuseene har også utviklet egne retningslinjer og rutiner for samhandling med frivilligheten. Disse bør inngå som en naturlig del av planarbeidet for å sikre forutsigbarhet, god oppfølging og bærekraftig utvikling av frivillig innsats i formidlingen.

6. Arrangementer: Arrangementer som Midgard Vikingfestival, Vikingdager, håndverksaktiviteter og ulike kurs har allerede etablert senteret som en viktig aktør innen formidling av vikingtid gjennom opplevelsesbaserte metoder. Disse arrangementene gir rom for å levendegjøre historiske temaer på en engasjerende og strukturert måte – fra dramatiseringer og kampshow til praktisk håndverk og historiske matopplevelser. Gjennom tematiske opplegg kan publikum få innsikt i både dagligliv, tro, teknologi og sosiale strukturer i vikingtiden, og arrangementene legger til rette for direkte deltakelse og læring gjennom sansene. Midgards eksisterende arrangementsportefølje viser et stort spenn – fra store publikumsarrangementer til mindre, fordypende kurs – noe som gir fleksibilitet og mange innganger til videre utvikling av levende formidling. I tillegg til å trekke et bredt publikum, skaper arrangementene muligheter for samarbeid med frivillige, håndverkere og historiske utøvere, og gir verdifulle synergier både faglig og organisatorisk. Det er derfor særlig innen arrangementsvirksomheten at Midgard har et sterkt grunnlag for å videreutvikle levendegjøring som formidlingsstrategi.



Foto: Oversikt over relevante vikingtidsopplevelser i Norge