



Museene for
**KYSTKULTUR OG GJENREISNING
I FINNMARK IKS**

Gjenreisningsmuseet for Nord-Troms og Finnmark, Måsøy museum, Berlevåg havnemuseum, Nordkappmuseet, Gamvik museum, Slettnes fyr og Foldalbruket

Nasjonalt kunnskapssenter for beredskap og gjenreisning av samfunn

Prosjekt Gjesvær 1026 – 2026



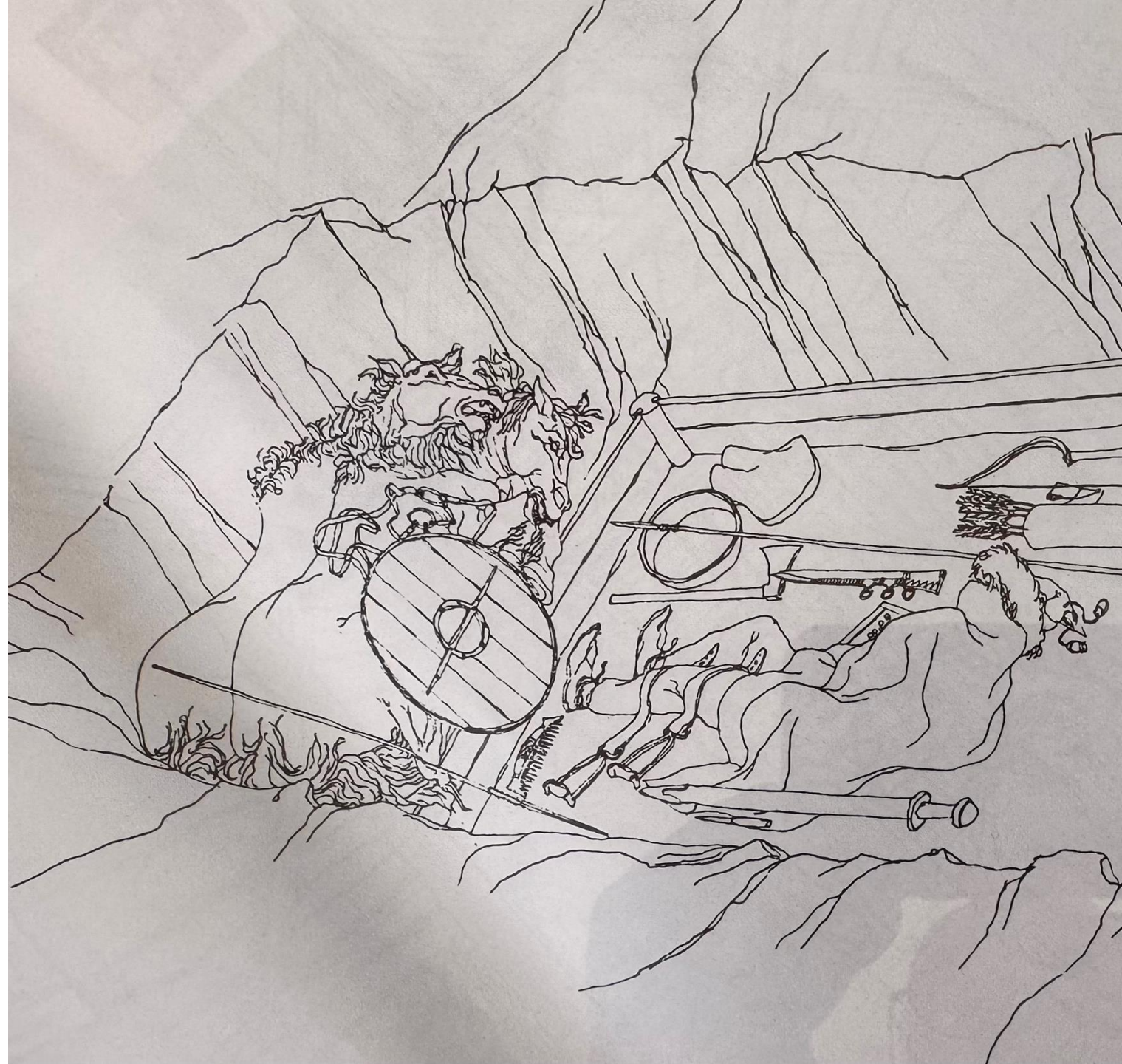


Tore Hund dreper Olav Haraldssons hirdmann Karle på Gjesvær



«Her skal du få kjenne en bjarkøying, Karle»

Hendelsen gir blant annet innblikk i hvor farlig og brutal denne perioden var, der makt, ære og hevn sto sentralt i livet til vikingetidens mennesker.



Slekt

I vikingtid og middelalder var slekt mer enn biologiske bånd – det var politiske, økonomiske og militære allianser.

Slektshistorien avgjorde arv, rettigheter og status. Man var først og fremst “sønn av” eller “datter av” – individet var underordnet ætten.

Slektsnettverk kunne fungere som både maktbase og beskyttelse, men også som kilder til konflikt når lojaliteter ble satt på prøve.

Ære

Ære var en form for sosial valuta. Den ble opprettholdt gjennom handlinger, anerkjennelse og rykte.

Man kunne vinne ære gjennom gaver, gjestfrihet og strid, men miste den ved feighet, svik eller brudd på normer.

Ære var kollektiv – hele slekten kunne rammes dersom ett medlem mistet ansikt. Derfor ble æresbrudd sett som svært alvorlig.

Hevn

Hevnen var ikke bare personlig; den var en sosial plikt.

Dersom en slektning ble drept eller krenket, måtte familien svare – ellers mistet man ære.

Hevnspiraler kunne vare i generasjoner, og var en viktig drivkraft i sagaene. Samtidig ser vi spiren til rettsstat i forsøk på å kanalisere hevn gjennom bøter (f.eks. blodpenger, *manngjerd*).

Familie

Familien i sagatid var både en privat enhet og en samfunnsmessig institusjon.

Ekteskap ble brukt som strategiske allianser, ikke bare som kjærlighetsforhold.

Barna var arvinger og bærere av slektens ære og eiendom.

Kvinner kunne være sterke aktører i familiestrategier – de ble giftet bort, men kunne også være pådrivere for hevn eller forsoning (jfr. sagaene hvor kvinner egger menn til handling).

Dette setter premissene for vår utvikling av et formidlingsprogram:

Slekt gir rammen: **Tore Hunds handlinger kan ikke forstås uten nettverket rundt ham.**

Ære er motivasjonen: **hvorfor et drap ikke bare er et drap, men et spørsmål om status og rettferdighet.**

Hevn er mekanismen: **en sosialt akseptert måte å balansere krenkelse og makt.**

Familie er grunnlaget: **både som bærere av slektens rykte og som ofre for den politiske strategien.**



**Hvordan skal et museum,
som bygger på vitenskap
og etterprøvbarhet:**

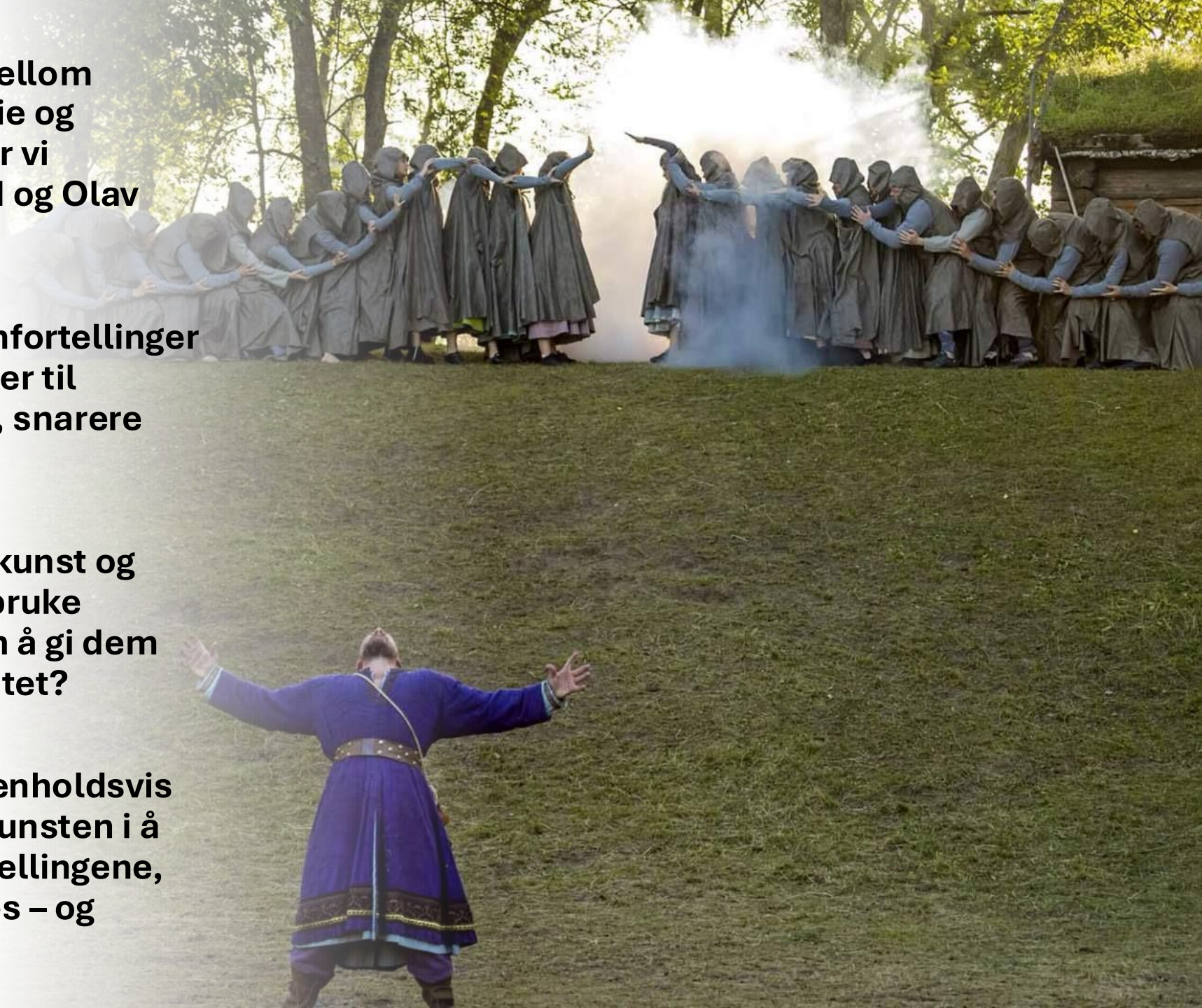
- formidle en historisk hendelse der samtid og ettertid er preget av myter, religiøse fortellinger og kunstneriske bearbeidelser
- uten å forveksle, men heller bevisstgjøre forskjellen mellom kilder, tro og fortolkning?

Hvor går grensen mellom dokumentert historie og kirkelig tradisjon når vi formidler Tore Hund og Olav Haraldsson?

Kan myter og helgenfortellinger behandles som kilder til mentalitetshistorie, snarere enn som fakta?

Hvordan kan scenekunst og museal formidling bruke mytene aktivt – uten å gi dem vitenskapelig autoritet?

Hvilken rolle har henholdsvis museet, kirken og kunsten i å holde liv i disse fortellingene, og hvor bør de møtes – og skilles?





**«Vi må gå bort
fra bildet om
Nord-Norge
som noen
forblåste
falleferdige
naust i et
mørkt isøde»**



– Ungdomspanelet til
nordområdemeldingen



**«Vi må snakke om
det samiske som en
selvfølgelig del av
Norges identitet»**

– Ungdomspanelet til
nordområdemeldingen

**«Krigshistorien bør skrives slik at
Nord-Norges rolle og påkjenningene for
folket i nord kommer tydeligere frem»**

– Ungdomspanelet til
nordområdemeldingen

De etablerte forestillingene om Tore Hund som Olavs banemann og sagaens skurk, har bidratt til å marginalisere Nord-Norge i rikshistorien.

Ved å redusere Tore Hund til et symbol på vold og hevn, er landsdelens reelle politiske betydning og internasjonale forbindelser i vikingtid og middelalder skjøvet ut av den nasjonale fortellingen



Offentlig rettergang – 1000 år etter. Tore Hund – skurk eller helt ?

En iscenesatt **gransking**. En «kommisjon» som kaller inn vitner fra 1026-1030 og en rekke fagfolk fra vår samtid....

Publikum deltar som jury og avgjør dommen:
Var Tore Hund en skurk, en helt, eller.....

Håløygene - «de sambudne i strid».

- Hålogaland kan rimeligvis bli sett på som en selvstendig fristat før Norge var fullstendig samlet utover 1000-tallet. men Hålogaland var ingen politisk enhet. De ulike høvdingene slåss innbyrdes for å utvide sine maktområder og allierte seg med kongen i sør om de oppportunsk så fordeler av det, og brøt alliansen med kongen tilsvarende.
- For Tore Hund og andre betydningsfulle høvdinger var det ingen grunn til å akseptere det overherredømmet, til dels bygget på vold og brutalitet, som først Olav Tryggvasson og siden Olav Haraldsson sto som representanter for.
- Tore Hund ble født i en tid preget av nye og gamle konflikter. Både Olav Tryggvason og Olav Haraldsson sto for kristning av landet, men kristningen var ikke spørsmål om tro alene. Kristendommen var også et mektig politisk redskap for å rive gamle høvdingsystemer over ende.



Det kystsamiske perspektivet

Tore Hund hadde på seg en reinskinnskofte han hadde fått av samene for å gi magisk vern.

- I vikingtiden var samene (finnene) et veidefolk som levde langs kysten av Nord-Norge, spesielt i Nord-Troms og Finnmark. Adam av Bremen nevner allerede rundt år 1070 at det var to forskjellige grupper av finner: én gruppe som levde i innlandet som reine veidefolk, og en annen gruppe som holdt til langs kysten og drev med blant annet kvalfangst, tranproduksjon og handel med pelsverk
- Det samiske samfunnet var derfor på ingen måte isolert i vikingtiden, men hadde tette økonomiske, politiske og sosiale forbindelser med det norrøne samfunnet.
- Samene var både leverandører av viktige handelsvarer og spesialister på magi og trolldom, noe som ga dem en unik og innflytelsesrik posisjon i det nordlige Skandinavia i vikingtiden



Religion og tro

- Den norrøne religionen skilte seg ut fra monoteistiske trosretninger som kristendommen og islam. Den hadde ingen dogmatisk lære eller hellige tekster, men var en levende tradisjon der gudenes eksistens og makt var uløselig knyttet til daglige ritualer og kultiske handlinger. Tro var ikke en personlig sak, men en kollektiv praksis som knyttet samfunnet sammen.
- Den samiske religionen var animistisk, noe som betyr at alt i naturen – fjell, elver, dyr og trær – hadde ånder eller guddommelige krefter. Samene trodde at menneskene levde i en balanse med disse åndene, og at man måtte vise respekt for naturens krefter for å sikre harmoni og overlevelse.
- Samene utførte ritualer og ofringer for å blidgjøre åndene og gudene. **Seider** var hellige steder i naturen – ofte spesielle steinformasjoner – hvor samene la frem gaver som reinsdyrbein, metall eller blod. Slike ofringer ble gjort for å sikre gode jakt- og fiskeår, beskytte mot sykdom og styrke samfunnet.

Runebommen ble tradisjonelt brukt av noaiden, den religiøse spesialisten, for å komme i transe eller for å spå.

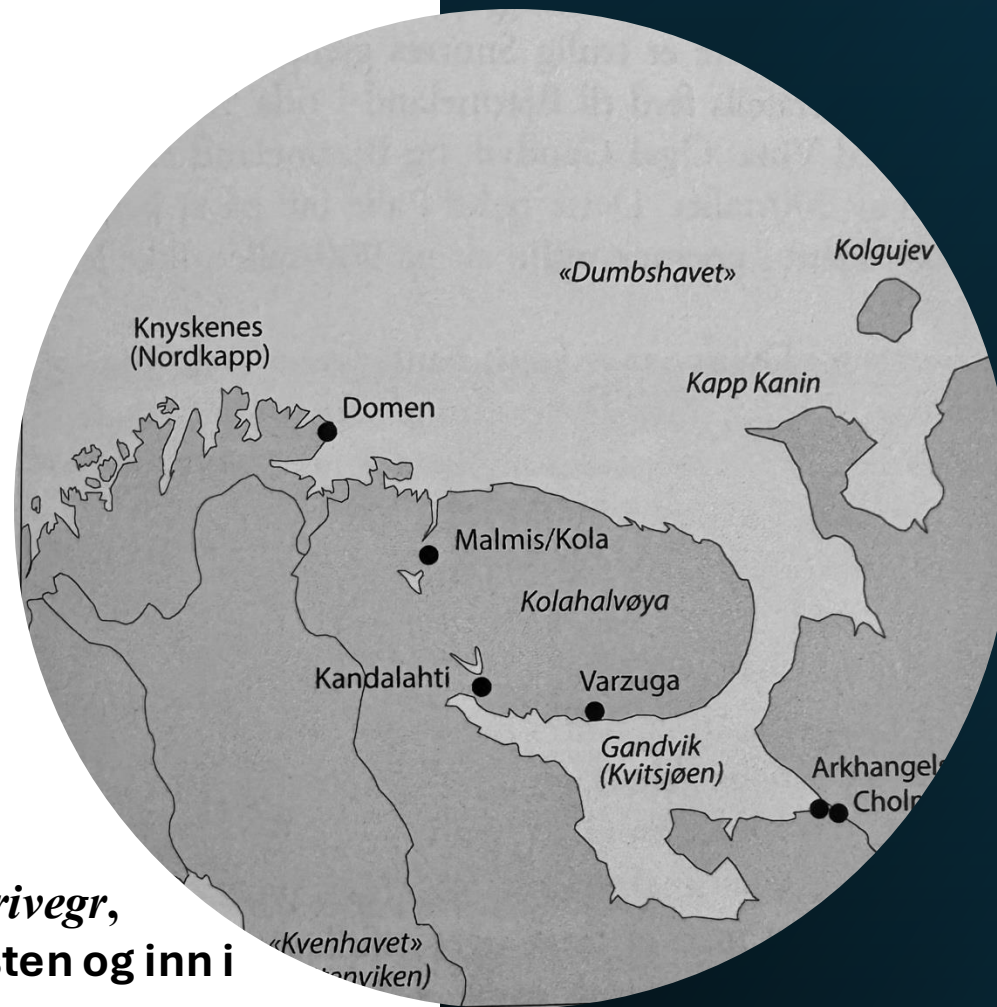
Bjarmelandsferdene var viktige handels- og plyndringsekspedisjoner som nordmenn foretok til Kvitsjøen og områdene ved Dvina-elva på 900- og 1000-tallet. Formålet med disse ferdene var først og fremst handel med pelsverk, spesielt skinn fra ekorn, bever og sobel, samt ettertraktede varer som olje, tran, voks og honning. Kvalrosshvalfangst var også sentral, siden hvalrosstennene ble brukt til å lage skip og religiøse gjenstander.

Ferdene var en utvidelse av høvdingenes økonomiske interesser, og de bidro til å styrke den norske tilstedeværelsen i nordområdene. De norske høvdingene monopoliserte etter hvert denne handelen, som ga dem stor rikdom og politisk makt..

Bjarmelandsferdene hadde stor betydning for norsk økonomi og maktforhold i vikingtiden. De skapte grunnlag for handelsnettverk med både Øst-Europa og Midtøsten, og bidro til å styrke Norges rolle som en viktig aktør i det norrøne handels- og maktsystemet.

Bjarmelandsferdene 850 - 1250

Disse ferdene fulgte tre hovedveier: *Austrvegr*, *syðrivegr*, og *Norðrivegr*: veien mot nord rundt Finnmarkskysten og inn i Hvitsjøen, som er den vi egentlig forbinder med de norrøne Bjarmelandsferdene



Karle og Tores reise til Bjarmeland i 1026

I *Olav den hellige saga* finnes den mest kjente av alle Bjarmelandsferdene, gjennom fortellingen om Karle og Tore Hunds seilas og stridigheter i 1026.

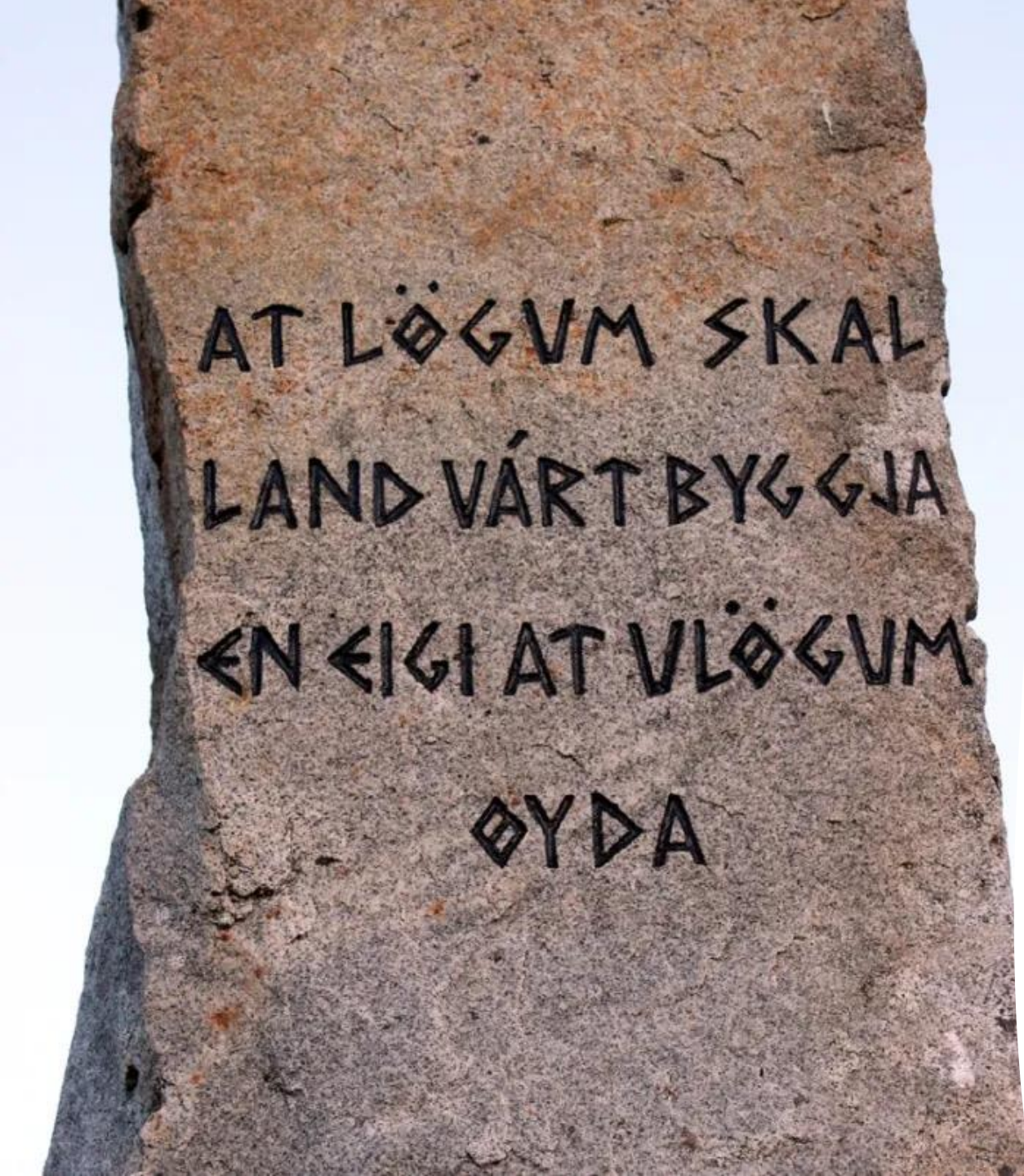
Kong Olav Haraldsson ordnet et godt skip og framskaffet det hans hirdmann Karle trengte for en ferd nord til Bjarmeland i *ærendene* sine. Avtalen var at Karle skulle ha *félag* (fellesforetak) med kongen. Mannskapet fikk ha sine egne handelsvarer. Lendmann Tore Hund fra Bjarkøy mente å ha rett til å følge med Karle og ta del i fangsten. I Bjarmeland la de til ved *kjøpstaden* hvor det ble holdt *kjøpstevne* og de handlet mye skinnvarer.

Havnebyen ved Dvinas munning omtaler Omeljan Pritsak som det viktigste handelssenteret i nord på 800-tallet, på grunn av dets forbindelser til Østen.

Om varene de framskaffet, sier Snorre:

«Der ble det nå *kjøpstevne*, og de mennene som hadde med seg gods, fikk alle fullt av varer. Tore fikk mye gråverksskinn (ekornskinn), bever og sobel. Karle hadde også mye gods som han kjøpte skinnvarer for».





AT LÖGVM SKAL
LAND VÁRT BYGGJA
EN EIGI AT VLÖGVM
ØYDA

Faglig samtale og samfunnsrefleksjon

Prosjektet vil inkludere **faglige samtaler** hvor forskere, historikere og samfunnsdebattanter belyser æreskulturens utvikling og relevans i dagens samfunn.

- Historisk æreskultur og normer
- Overgangen til rettsstat og modernisering av samfunnsverdier
- Digitale æreskulturer og sosiale medier
- Konfliktløsning i fortid og nåtid

Samtalene vil legges opp som åpne arrangement og bli sendt «live digitalt» og utgitt som podkast for bred formidling.



Folkelig involvering og formidling

- **Rekonstruksjon av vikingmiljø** – Gjesvær vil bli forvandlet til et levende historisk miljø.
- **Mat, håndverk og tradisjoner** – Opplevelser hvor besøkende kan delta aktivt.
- **Samarbeid med Lofotr Vikingmuseum** – En fullskala kopi av Gokstadskipet vil være en del av markeringen.



Lofotr Vikingskip

Skipet er et fullskala kopi av Gogstad skipet. Skipet er 23,3 meter langt og 5,4 meter breit og har et lin seil på 120 kvm.

Skipet vil være rigget med et mannskap på 8 personer. Disse vil være bekledd i kopi vikingtids Klær når det er forhold for dette. Lofotr er rigget med en løfting som det heter. Det er et hus som står bak masten. Dette er for matlaging, soving og toalett alt av den primitive sorten.

Den er utstyrt med alle påbudte installasjoner som VHF, GPS /KARTMASKIN , EKKOLODD,AGREGAT ,mm.

Alt nevnt utstyr vil være skjult, skipet ser ut som det er kommet rett ut av viking tiden. Det er nok første gang, etter viking tiden at et slikt skip er i Finnmark og Gjesvær dermed skapes det historie.

Høvedsmann halskar og øvrig mannskap skal kunne spille ut en rolle ved kai og eventuelle andre steder under jubileet.

Deltakelse i håndverk og forberedelser

For å styrke lokalsamfunnet og inkludere flere i markeringen, inviteres folk til å delta aktivt i planleggingen og gjennomføringen:

- **Søm og håndverk:** Deltakere kan bli med på å sy historiske drakter og rekvisitter under veiledning av erfarne håndverkere.
- **Båtbygging:** Lokalbefolkningen kan være med på å restaurere eller bygge små båter basert på historiske modeller, som vil bli brukt under markeringen.
- **Marked:** Lokale produsenter og håndverkere kan bidra med tradisjonelle varer, som ullprodukter, keramikk og trearbeid, til et "vikingmarked."





Musikk og dans

Musikalske bidrag vil stå sentralt i å formidle stemningen fra 1026:

- **Tradisjonelle instrumenter:** Musikere vil bruke rekonstruksjoner av historiske instrumenter, samiske og norske, som runeboom, lur, bukkehorn og lyre, for å skape autentisk musikk.
- **Dans og folkefest:** Publikum og deltakere inviteres til å delta i tradisjonell dans og festlige aktiviteter inspirert av vikingtidens samlinger, norrønt og samisk.

Folkefest à la 1026

Hele markeringen legges opp som en folkefest der alle kan delta og bidra. Gjennom interaktive aktiviteter og kulturelle innslag vil både lokalbefolkning og tilreisende få en opplevelse som kombinerer læring og underholdning.

- **Sosialt fellesskap:** Måltider, håndverksverksteder og fortellerkvelder vil skape en arena for samhold og kulturell utveksling.
- **Mangfold av deltakere:** Både barn, voksne og eldre oppfordres til å være med og bidra, slik at markeringen blir en kollektiv og inkluderende feiring av historien.



Gjesvær bygdelag – Hovedansvarlig for prosjektet.

Museene for kystkultur og gjenreisning i Finnmark IKS – Faglig og finansiell partner.

Nordkappmuseet – Aktiv faglig og formidlingspart.

Gjesvær historielag – Samarbeidspartner

Gjesvær Helselag – Samarbeidspartner

Nordkapp kommune – Samarbeidspartner og lokal tilrettelegger.

Nasjonaljubileet 2030 – Overordnet koordinering.

Lofotr Vikingmuseum – Bidrar med fullskala kopi av Gokstadskipet.

Nordkapp Historielag – Samarbeidspartner

Prosjektet er et samarbeid mellom flere aktører



Oppsummering

Gjesvær 2026 er et
prosjekt som kobler
fortid og nåtid
gjennom tverrfaglig
forskning, nytenkende
dramatisering, relevant
museumsformidling og
folkelig medvirkning





Nasjonaljubileet 2030

Gjesvær 1026 – Stiklestad 1030