



**Sten Rentzhog, Ph.D. Lecturer and museum consultant**

## Levande historia på Egeskov

Att Egeskov under 2010 inför rollspel, d.v.s. låter besökarna möta människor som talar och uppträder som om de vore personer från en annan tid, måste sägas vara ett modigt steg.

Framgångsrika besöksanläggningar brukar bygga vidare på det de har, eller följa de senaste trenderna, som i turistbranschen mestadels pekar åt det håll som Michael Ahlefeldt säger att han inte vill gå, " højere, hurtigere og mere larmende forlystelser". Som så många gånger förr kanske han lyckas just genom att vara okonventionell.

Anledning till framgång är den dialogbaserade förmedlingens förmåga att ge en mer levande historisk upplevelse. Genom att möta det förflutna ur samma nu-perspektiv som vår egen tillvaro, med en framtid lika oviss som vår egen, kommer vi historien närmare. Vi kan rentav få en känsla av att själva vara förflyttade till en annan tid, bli som deltagare i en tidsresa.

Ett lyckat rollspel kan vara som att väcka historien ur dess törnrosasömn. Besökarna kan få en erfarenhet för livet, något att tänka på och tala om efteråt, vilket i sin tur kan locka till nya besök. En extra fördel är om inte särskilt många konkurrenter gör seriöst bruk av metoden.

Men det är inte alldeles lätt, för samtidigt måste man undvika att störa äkthetsupplevelsen, som är Egeskovs största triumfkort. Och det är inte den enda svårigheten. Det är därför viktigt att diskutera vad förändringen på längre sikt kan tänkas innebära. Kommer besökarna att lära sig mera och kommer de att göra fler återbesök? Tyvärr saknas undersökningar som entydigt besvarar de frågorna.

Uppträdanden i historiska roller har gamla rötter inom teatern och vid religiösa festligheter, särskilt i den katolska kyrkan. Under 1700- och 1800-talet blev det vanligt att deltagarna i historiska minnesdagar och andra evenemang klädde ut sig

och föreställde historiska personer. I sällskapslivet spelades charader, och på världsutställningarna rekonstruerades historiska miljöer.

Allt detta skede vid enstaka tillfällen. Men kanske var det seden att ordna historiska upptåg som gav upphov till rollspel som en metod för att levandegöra museer och kulturminnesplatser. Ett av de besöksmål som tidigast utvecklade metoden var Plimoth Plantation utanför Boston, en rekonstruerad by på platsen för de s. k. Pilgrimsfädernas landstigning 1620. Här hade ortsborna länge firat historiska festivaler med festtåg där de föreställde historiska personer. Många som arbetade vid Plimoth Plantation hade själva varit med.

En annan inspirationskälla var de många rollspelsföreningar som bildades för att återuppföra historiska händelser på slagfält och andra platser.

I slutet av 1970-talet bestämde Plimoth Plantation att all publik verksamhet inom den rekonstruerade byn skulle ske som rollspel. Ungefär samtidigt infördes metoden vid friluftsmuseet Conner Prairie Settlement utanför Indianapolis och vid flera av National Parks historiska minnesplatser i USA och Kanada (1)

Följden blev en fullkomlig eufori. Metoden lovprisades i tidningar och böcker, och fler och fler historiska besöksmål följde efter. Vill man återvända till den pionjäranda som rådde kan man läsa någon av historikern Jay Andersons böcker om "living history" från mitten av 1980-talet.

I Europa tvekade man, och seriösa museimän anklagade de amerikanska kollegerna för "disneyfiering". Men efter hand började enstaka friluftsmuseer och kulturminnesplatser experimentera med rollspel, och i England bildades rollspelsgrupper som reste runt och uppträdde på olika platser, inte minst slott och herrgårdar.

Vid mer amatörmässigt drivna anläggningar släppte man ibland alla hämningar. I Sverige gick det ett slag så långt att konferensdeltagare nästan vart de än kom undfägnades av utklädda personer som serverade mat på trätallrikar och slängde ur sig snabbt inövade historiska repliker. Innan rollspelsmetoden ens var ordentligt utprövad började den komma i vanrykte.

Även på andra sidan Atlanten blev yran kortvarig. Många försökte en tid och gav sedan upp. Bakslaget hade flera orsaker. Besökarna svek inte, men man stötte på praktiska svårigheter och principiella betänkligheter. Redan försöken att skapa levande miljöer vållade en ström av kritik från akademiker och "museiologer", och rollspel var naturligtvis allra mest provocerande. Bara de mest övertygade förmådde stå emot fördömandet av alla försök till teater och historisk rekonstruktion (2).

Här har vi ett problem med all förmedlande historieverksamhet. Nästan allt som skrivs handlar om vad man bör lära ut och vilka missuppfattningar som kan uppstå. Enstaka gånger beskrivs hur man bör gå till väga, men mycket sällan diskuteras ekonomiska och pedagogiska resultat. Hur ska man då kunna bedöma Egeskovs utsikter? Låt mig utgå från tre var för sig uppmuntrande exempel, valda därför att deras erfarenheter finns bäst redovisade (3).

## En mödosam metod

**Plimoth Plantation** blev världsberömt genom rollspelet, och gjorde rollspel världsberömt. På kort tid blev museet ett obligatoriskt resmål för alla som ville studera detta nya sätt att levandegöra en kulturminnesplats (4).

Vad man gör är att återuppliva året 1627, sju år efter "pilgrimsfädernas" ankomst till det nya landet. Allt ska visa hur det var det året, byggnader, odlingar, arbete och redskap, djur och människor som förställer samhällets dåvarande invånare.

Målet är att göra besöket till en tidsresa. Ingenting ska påminna om nutiden. Människorna man möter avslöjar inte med en min att de vet något om tiden efter 1627, däremot berättar de gärna om tidigare händelser som de varit med eller hört talas om.

Framgångsreceptet har ofta beskrivits. Goda arkivaliska källor har underlättat rekonstruktionen av kolonins invånare. Var och en har sin egen livshistoria och sina personliga egenheter. Stora ansträngningar har gjorts för att varje aktör ska känna sig hemma i sin tid och sin roll. En väldig mängd kunskap måste läras in, inte minst "worldview", det vill säga det tankemönster som vid var tid utgör en ram för människors tankar och handlingar.

Metodiskt arbetar man mycket med kontraster, jämförelser, och olikheter. Det ska vara som en kulturchock", skrev 1970-talets ledare, antropologen James Deetz. Man försöker avsiktligt skapa samma typ av missförstånd och överraskningar som uppstår när man besöker en främmande kultur i sin egen tid. En enstaka replik kan räcka för att besökaren blixtnabbt ska uppleva oanade sammanhang.

Viktigt är att göra dialogen känsloladdad. Rollspelsfigurernas personliga motsättningar och vitt skilda åsikter om sin tids händelser och förhållanden ger besöket liv och spänning. Man talar inte om för besökarna vad de ska tycka, utan de får dra sina egna slutsatser. Varje besök blir en unik upplevelse.

För att det ska fungera krävs en balansgång mellan intellektuellt och känslomässigt, mellan allvar och lekfullhet. Alla klarar det inte, och besöket kan upplevas olika

beroende på vilken dag eller vilken säsong man kommer. Men ett gott betyg för rollspelet är att museet verkar ha drabbats mindre hårt av det senaste årtiondets tillbakagång än de flesta andra amerikanska friluftsmuseer.

Allt bygger på aktörernas improvisationsförmåga. Rollspel är inte teater, understryker man. Manuskript används inte, utan "our interpreters function in something like real time, capable of being surprised by life." (5) Den oupphörliga anpassningen till besökarna gör att verksamheten och de enskilda aktörerna ständigt utvecklas.

Viktigt att konstatera ur Egeskovs synpunkt är att trots att rollspelet sker som muntligt samspel mellan aktörer och besökare, så klarar Plimoth Plantation att ta emot flera tusen besökare om dagen. Flera bedömare har kommenterat aktörernas skicklighet att anpassa budskap och uppträdande för att passa olika situationer och olika typer av individer och grupper av besökare.

Men samtidigt har man begränsningen att inte kunna berätta och besvara frågor ur vår tids perspektiv. Flera olika försök har gjorts att ge sådan information före och efter besöket i den befästa byn, men varken Plimoth eller någon annan anläggning verkar ha funnit någon riktigt bra lösning.

**Conner Prairie Interactive History Park**, som museet nu kallar sig, är uppbyggt kring en bevarad herrgård. Där har man inte rollspel, utan det sker framför allt i en rekonstruerad by från 1836. Personerna har inte som i Plimoth verkliga förebilder, utan i stället har man använt arkivaliska källor för att rekonstruera tidstypiska personligheter ur olika samhällsgrupper.

Redan från början utgick man från att besökarna kommer inte i första hand för att söka kunskap, utan för att finna förströelse. "Education through entertainment" blev museets ledord.

Man satte som mål att försöka överraska besökarna, att få dem att uppleva "oväntade historiska sanningar". Uttryckligen strävade man också efter känsloladdade situationer och samtalsämnen. Besökarna skulle känna sig personligen berörda.

Efter hand började svårigheterna dyka upp, och med dem en oupphörlig diskussion om hur man skulle gå till väga. Tydligare än i Plimoth fick man brottas med problemet att besöket inte blev tillräckligt spännande. Det vardagsliv man försökte skildra var inte särskilt dramatiskt, och som de flesta nordamerikanska museer hade man en rädsla för konfliktladdade ämnen, inga besökare skulle kunna ta anstöt.

Lösningen blev att just sådana ämnen införlivades i rollspelet, inte minst sådana som än i dag känns angelägna, som rasfrågor och dryckesmissbruk. Successivt tänjde man gränserna. Numera finns till och med ett nattligt program där besökarna själva får uppträda som förrymda slavar.

Men riktigt tydligt såg man inte problemen förrän man under senare år mera metodiskt har börjat studera besökarnas reaktioner. Genom att videofilma rollspelet, intervjua besökarna och banda deras inbördes samtal fick man en rätt skrämmande bild av att ha hamnat i en återvändsgränd. Aktörerna hade blivit alltför inriktade på vad de skulle säga, rollspelet blev som en "föreläsning", utan tillräcklig omsorg om kontakten med besökarna.

Eftersom museet verkar vara det enda som har vågat publicera sådana studier finns här ett viktigt diskussionsmaterial (6). Conners lösning har blivit att förändra aktörernas huvuduppgift till att i första hand försöka aktivera besökarna. Dialogen ska ske så att den stimulerar till samtal mellan besökarna, särskilt i familjegrupperna, både i samband med mötet med aktörerna och när de efteråt går runt på egen hand, ja helst även efter hemkomsten.

**Jamtli Historieland** var mitt eget försök att förändra ett traditionellt friluftsmuseum till en rollspelsanläggning. Målsättningen var ungefär som vid Plimoth Plantation, att ingenting skulle påminna om senare tid.

Med rollspelets införande blev Jamtli en av regionens viktigaste sommarattraktioner, och har så förblivit. För att det ska löna sig med återbesök prövas år för år nya teman och infallsvinklar. Vid sidan av rollspelet har Jamtli satsat mer och mer på barn. Belöningen har blivit en högre andel barn- och familjepublik än vid andra svenska museer. Jamtlibesöket har blivit en social aktivitet, något man gör med familjen, barn och vuxna tillsammans, ofta tre generationer (7).

Men det dröjde innan verksamheten fungerade. Erfarenheten lärde oss samma sak som vid Plimoth och Conners, ska rollspelet fungera måste man ha en viss distans till det. Om besökarna ställs inför en person som gör gällande att det är 1785, kan de bli rätt förvirrade. Bättre är att försöka inge en känsla att det är en lek som besökaren inbjuds att delta i.

Vi fann också andra vägar att möta svårigheterna. Det livliga samspråket under "Historievandringar", då en av aktörerna leder besökare runt i de olika gårdarna och samspekar både med dem och med andra aktörer, har blivit ett effektivt sätt att få publiken att känna sig hemma. Frivilligarbete och en numera nedlagd ungdomsförening har gjort att besökarna fått möta aktörer i alla åldrar från barn till gamla.

Genom utmaningar som att sticka en lie i händerna på dem, eller fråga hur många hästar de reser med, genom att bemöta besökarna som om de är allt från svältande arbetssökande till kringresande överhetspersoner, har aktörerna lyckats få dem att ta steget in i leken. Om det samtidigt leder till att de kringstående börjar skratta är isen bruten och aktörerna kan gå djupare in i handlingen.

En erfarenhet vi delar med andra är att publiken lättast spelar med om två eller flera aktörer samspekar. Är aktören ensam blir hon eller han mer beroende av sin individuella förmåga, och det krävs mycket mer för att få besökarna att slappna av. Vill det sig illa kan det till och med hända att besökarna bara stannar och lyssnar en stund av ren artighet.

Hur mycket historia vi lär ut har vi aldrig lyckats mäta. Däremot har det gjorts studier av vad publiken upplever, och hur besöket påverkar synen på människor i det förflutna. Glädjande är att ökad respekt för människor i det förflutna verkar vara den viktigaste behållningen (8).

## **Egeskovs möjligheter**

Vad som skiljer Egeskov från framför allt de amerikanska exemplen är att rollspelet bara är tänkt som en av flera metoder nå publiken. Men det är sannolikt enbart en fördel. På så sätt undviker man två vanliga invändningar, att rollspel bara passar somliga människor och inte andra, och att bara vissa sorters kunskap kan förmedlas som historisk dialog.

Mycket talar för att historiska besökanläggningar vinner på att erbjuda många olika typer av upplevelser. Förutsättningen är dock att de rumsligt hålls i sär. I djurparkernas och temaparkernas efterföljd har det blivit vanligt att indela området i tydliga delområden för olika slags verksamheter.

En annan skillnad är att förebilderna arbetar med rollspel i rekonstruerade miljöer. Egeskov är äkta. Rollspel i rum med montrar och museiföremål prövas ibland, men är inte tillrådligt. Upplevelserna kolliderar. I Egeskovs originalmiljöer bör det vara lättare, men ändå inte alldeles utan problem. Kanske blir det därför särskilt viktigt att klargöra att rollspelet är en ömsesidig lek.

Den första säsongen har stora möjligheter att bli en framgång. Nyheten, det oväntade, möjligheten att känna sig som besökare i en annan tid, kan väcka glädje och förtjusning. Men vad behövs på längre sikt? Jag tror att Egeskov står inför fyra utmaningar.

För det första gäller det att kunna utveckla och variera verksamheten. För återbesökare behövs regelbunden förnyelse, åtminstone nya teman. En frestande lösning är att växla tiden 1875 och 1935 med rollspel om andra delar av slottets historia, kanske ända tillbaka till byggnadstiden. Men för varje ny tid man lägger till ökar svårigheterna, mer kunskap att ta fram och lära in, mer kläder och rekvisita att tillverka, samtidigt som besökarna lätt förvirras och får svårt att hålla dem i sär.

Så den bästa vägen för Egeskov kan vara att hålla fast vid den tid man nu börjat med, och dra in slottets äldre historia genom att låta aktörerna berätta om den. Kanske kan de till och med hålla visningar som om det vore 1875. På så sätt skulle man kunna uppnå ett spännande historiskt dubbelperspektiv, där besökarna kan jämföra sin egen upplevelse av det förflutna med hur det då tedde sig.

Den andra utmaningen är att försöka få en kärna av aktörer som återkommer år efter år, som lär sig mer och mer om denna speciella förmedlingsform, och mer och mer om den tid de ska visa. Eftersom dialogen bör bygga på improvisation måste kunskapen långsiktigt övas in, så att aktören känner sig alltmer hemma i hur man uppträdde, tänkte och talade, i praktiska sysslor, och kanske också i något yrke.

Inget av detta lär man sig över en natt, och inget av detta lär man sig vid ett teater eller ett universitet. Kanske kommer Egeskov att finna att professionella skådespelare inte enbart är en fördel. Besöksmål som på allvar prövar rollspel brukar komma fram till att de behöver medarbetare med olikartad bakgrund och erfarenhet. Bara på så sätt kan man få kompetens med tillräcklig bredd.

Alla behöver lära sig att agera inför och med publiken, men de måste också vara beredda att skaffa sig de djupa kunskaper som verksamheten förutsätter. Vid framgångsrika besöksmål, där jag studerat utbildning och rekrytering, har jag nästan alltid fått höra hur man försöker handplocka aktörer (eller guider) med olikartad bakgrund. Utslagsgivande brukar vara deras personlighet och om de kan tänkas känna den entusiasm att lära och dela med sig som förutsätts.

Den tredje utmaningen blir, som exemplen visar, att klara balansgången mellan allvar och underhållning. Om aktörerna alltför mycket koncentrerar sig på den kunskap de ska förmedla blir spelet livlöst och kontakten med besökarna riskerar att gå förlorad. Om de å andra sidan alltför ensidigt koncentrerar sig på att roa besökarna töms upplevelsen på innehåll. Aktörerna måste klara både och.

Många besöksmål gör felet att ställa upp orealistiska mål om vilken kunskap man vill förmedla. Man har svårt att inse att precis som alla andra förmedlingsformer, inklusive guidning, utställningar, film och böcker, så har rollspelet sina begränsningar.

Rollspelets egenart är att det vänder sig till känsla och inlevelse, kan göra besöket till en starkare upplevelse. Man kan inte lära ut hur man levde 1875, men man kan ge glimtar av det, med enstaka repliker förmedla de plötsliga och överraskande upptäckterna, "aha-upplevelserna" som besökarna sedan minns och talar om.

I denna balansgång är humor ett av de viktigaste redskapen. Det är den som kan övervinna besökarens betänkligheter: Men det måste vara en underfundig humor, en som ingår i den historiska illusionen. Så snart skämtet blir ett självändamål bryts förtrollningen. Det vi i Sverige kallar "bondkomik" har inget vid seriösa besöksmål att göra. Balansgången är därför ingen lätt sak utan kräver oavbruten övning och oavbrutet experimenterande.

För det fjärde gäller det att man lyckas engagera aktörerna i fortlöpande utveckling av verksamheten. En grund kan man få genom att under och efter säsong ordna utvärderingsmöten, då sommarens aktörer gemensamt med ledningen diskuterar bra och dåliga erfarenheter, och förslag till förbättringar. Av samma skäl är det viktigt att odla gemenskapen inom gruppen, kanske till och med organisera aktörerna som en förening, dit man också kan knyta ideellt eller halvideellt arbetande medarbetare.

Om Egeskov med tiden får fler aktörer än de fem man nu börjar med kommer det att behövas en året runt-verksam ledare, som vintertid planerar och tar fram underlag, sommartid deltar och iakttar. En klok åtgärd vore också att redan från början följa Conner Prairies exempel att fortlöpande studera och diskutera besökarnas reaktioner.

## **Rollspel och barn**

En ytterligare utmaning är Egeskovs mål att använda metoden för att göra slottet och regionen attraktivt för barn (9). Här är förutsättningarna delvis annorlunda.

Duktiga aktörer lär sig snabbt att dra in barn i konversationen och ofta vänder de sig till barnen först, för att bryta isen till de vuxna. Barn blir inte lika lätt generade och är snabbt med på leken. De vuxna slappnar av och börjar delta. Men när samtalet väl kommit i gång utvecklas det lätt till ett samspel mellan vuxna, över barnets huvud.

Barn har sällan tillräckligt stor referensram för att följa med. Eftersom de litterära förebilderna är lika välbekanta för barn som för vuxna kan man ha rollspel vid Astrid Lindgrens värld och andra sagoland, men på museer brukar budskapet förenklas och tillrättaläggas för den åldersgrupp man vänder sig till. Vad jag förstår är det så Egeskov avser att göra bland annat i automobilmuseet.



Ofta används rollspel i skolprogram, och på Jamtli förekommer särskilda tidsresor för barn 5-12 år. Utanför museerna finns populära rollspelsföreningar för ungdom, men de ägnar sig oftast åt "fantasy" eller någon gång åt medeltid, som ger mer utrymme för fria fantasier än historia från senare tid.

Trots dessa begränsningar kan projektet Leg og Lærings målsättning ändå nås. För även om rollspelet inte direkt tillrättaläggs för barn kan det bli en upplevelse för barn och vuxna tillsammans. Conner Prairies medvetna försök att få i gång samtal inom familjerna bör vara en lämplig förebild. En lyckad tidsresa tillsammans med föräldrarna kan bli en annorlunda och intresseväckande erfarenhet som ger mersmak på historiska upplevelser och ett förtrollande skimmer åt Egeskovsbesöket.

Och detta är vad som verkar viktigt i dagens samhälle. Familjer behöver saker att göra gemensamt, och gemensamma samtalsämnen. Det finns mängder av platser för gemensamt utövande av kroppsliga aktiviteter, som badstränder, skidbackar och nöjesfält med hisnande åkattraktioner. Däremot finns det inte så många riktigt stora och "häftiga" intellektuella familjeförströelser.

Här har Egeskov kanske sin nisch. Vill man gå den vägen kan det vara värt att bredda utbudet och studera alla typer av aktiviteter för barn och barnfamiljer som förekommer vid friluftsmuseer med liknande målsättning. Är man djärv nog finns kanske också möjlighet för en anläggning med Egeskovs storlek att genom successiva initiativ få en nationell roll när det gäller barn och historia, inte minst inom skolan.

Men det är inte storleken som är avgörande för ett lyckat rollspel. Förutsatt att man har tillräcklig kraft för den kvalitet som krävs, är det en tänkbar metod även för mindre besöksmål.

- 1) Om metodutveckling inom National Parks se Knudson-Cable-Beck 1999.
- 2) Anderson 1991 är en samlad utgåva av viktiga artiklar för och emot rollspel. En sammanfattning av diskussionen finns i Roth 1998, p.21.
- 3) För källor och litteratur utöver här angivna. se i första hand Rentzhog 2007. Där finns också ett sammanfattande avsnitt om rollspel som metod.
- 4) Om Plimoth Plantations tillkomst och utveckling se bl.a Baker 1997 och Deetz & Deetz 2000.
- 5) Yellis 1989. I samma artikel finns en bra sammanfattning av rollspelets principiella uppläggning. Hur aktörerna arbetar och upplever verksamheten framgår bland annat av Snow 1993 och Roth 1998.
- 6) Rosenthal&Blackman-Hetrick 2002, Rentzhog 2007:356. På museets hemsida finns periodvis artiklar om samma ämne, bland annat av Ken Bubp.
- 7) Sandström 2005. Samma iakttagelse har gjorts i andra akademiska studier av Jamtlis verksamhet, och bekräftas av museets egna publikundersökningar.
- 8) Sandström 2005 sid.149.
- 9) Om levande historia för barn se bland annat Roth 1998 chapter 13, och Rentzhog 2007 kapitel 16. I det senare skisseras också tänkbara verksamhetsmöjligheter.

## Citerad litteratur

För komplettering och överblick hänvisas till Rentzhog 2007 och där citerade källor.

Värdefulla artiklar har under åren publicerats i *ALHFAM Proceedings, Papers from the ALHFAM annual conferences* (se ALHFAM:s hemsida).

Anderson, Jay, *Time Machines. The World of Living History*. Nashville 1984.

Anderson, Jay, *The Living History Sourcebook*, Nashville 1985

Anderson, Jay, *A Living History Reader*, Nashville 1991.

Baker, James, *Plimoth Plantation. Fifty Years of Living History*, Plymouth 1997.

Deetz, James & Deetz, Patricia Scott, *The Time of Their Lives. Life, Love and Death in Plymouth Colony*, New York 2000.

Knudson, Douglas M - Cable, Ted T – Beck, Larry, *Interpretation of Cultural and Natural Resources*, State College, PA, 1999

Rentzhog, Sten, *Friluftsmuseerna. En skandinavisk idé erövrar världen*, Srockholm 2007.

Rosenthal, Ellen & Blackman-Hetrick, Jane, *Conversations Across Time*, in G.Leinhard-K.Crowley-K.Knutsen (ed), *Learning Conversations in Museums*, Mahwah, New Jersey, 2002.

Roth, Stacy F, *Past into Present, Effective Techniques or First-Person Interpretation*, The University of North Carolina Press, 1998.

Sandström, Erika, *På den tiden, i dessa dagar. Föreställningar om bruk av historia under Medeltidsveckan på Gotland och Jämtli Historieland*. Östersund 2005.

Snow, Stephen Eddy, *Performing the Pilgrims*, University Press of Mississippi, 1993.

Yellis, Ken, *Not Time Machines, But Real Time*, in *ALHFAM Proceedings* 1989.



Sten Rentzhog  
Ph.D.  
Lecturer and museum consultant

Author of the first comprehensive history of open air museums worldwide, including several chapters on the challenges and opportunities in the world of today and tomorrow:

"Open Air Museums. The history and future of a visionary idea", 532pp, Jämtli Förlag 2007, published in cooperation with ALHFAM and The Association of European Open Air Museums.

---> Read some example from the book here: [Open\\_Air\\_Museums\\_example.pdf](#)

Studied at Uppsala University (history) and University of Oregon (economics, BA 1960). Ph.D. and docent in art history at Uppsala, 1967. Books and articles mainly on

building history, cultural history, and museum theory.

Museum director 1968-2002. active in the significant development of the Swedish regional museums, in particular as director of Jamtli / Jämtlands läns museum and as strategist within their national organisation.

Has also held positions within The Swedish National Council for Cultural Affairs, and been troubleshooting director of the Nordiska Museet, developing its national role. At present he is the working chairman of a national research school at the Nordiska Museet, which he has initiated.

Sten Rentzhog has been an innovator and organiser of nationwide cooperation in fields such as open air museums, documentation, exhibitions and the adaption of museums and heritage sites to children and families.

Other special fields of interest are role play and interpretation, education, cultural heritage tourism, and analysis of future trends.

For many years he has travelled in both North America and Europe, establishing contacts and studying the development of museums and open air museums in an international perspective.

His experience might also be of interest in other fields where the ability to see problems and opportunities in a broader time perspective may give rise to fresh ideas, for example in business development and entrepreneurial management, tourism and education.

How to make use of his experience:

- Lectures
- Advisor to committees and managerial groups
- Guest partner in planning discussions
- Analyses and recommendations
- Training
- Mentorship

Suggestion for effective use of a visit to a museum or tourist attraction.

Day 1: Analysis of the museum. Public lecture.

Day 2: Seminar with staff and/or board members. + lecture or discussion on future strategies.

Languages: preferably English or Swedish

