

# En alvorlig leg

## Hvorfor arkæologi også skal være sjovt

Den faglige leg har længe været grundlaget for arbejdet på Sagnlandet Lejre (tidligere Historisk-arkæologisk Forsøgscenter Lejre). I artiklen argumenteres for, at legen er et uundværligt og vigtigt element af den arkæologiske praksis. Gennem legen skabes grobund for kreativitet og nye ideer, som er vigtige for udviklingen af faget. I dag er legen dog under pres på Lejre såvel som i den daglige arkæologi, og der opfordres til at finde plads til i højere grad at lukke legen ind. Både for forståelsen af fortiden – og for fremtiden.

I år fejrer Sagnlandet Lejre (tidligere Historisk-arkæologisk Forsøgscenter Lejre) sit 50 års jubilæum. Da Lejre er en vigtig institution i dansk arkæologi, bør det markeres på behørig vis – også i dette tidsskrift. På den baggrund startede denne artikel egentlig ud som en traditionel jubilæumstekst, der skulle fremhæve og hylde den afgørende indsats Lejre har ydet for eksperimentel arkæologien gennem et halvt århundrede. Sådanne præsentationer er dog lavet bedre og mere omfattende andre steder (Madsen 1991; Meldgaard & Rasmussen 1996; Rasmussen 2001; Rasmussen 2007).

I stedet kom artiklen til at handle om en række mere generelle betragtninger om, hvad der gør arkæologi sjovt, og hvorfor det er vigtigt, at arkæologi bliver ved med at være sjovt. For mig personligt startede de overvejelser nemlig i Lejre.

### Skal arkæologi være sjovt?

Det er et rimeligt spørgsmål, om arkæologi overhovedet skal være sjovt – og i så fald for hvem. Siden arkæologiens barndom har faget kæmpet for at blive accepteret som en 'rigtig' videnskab. Vil det ikke udhule arkæologien som videnskab, hvis man også skal fokusere på, at arkæologi skal være sjovt? Nej, snarere tværtom vil jeg argumentere for i det følgende.

Når arkæologi skal være sjov, gælder det om, at den både skal være sjov for den involverede arkæolog og for lægmand. For arkæologen handler det om at have en indholdsrig og afvekslende hverdag, og for lægmand handler det om at blive præsenteret for historier om fortiden på en involverende, underholdende og levende måde. Om arkæologi er sjovt på

dette plan, vil selvfølgelig i sidste ende være defineret af den individuelle oplevelse af, hvad der er sjovt.

En sjov arkæologi handler dog om mere end arkæologens hverdag eller nye, fancy formidlings-tricks. At arkæologi skal være sjovt, handler i høj grad om dybere aspekter af arkæologien som videnskab. For at have det sjovt i en faglig sammenhæng er med til at skabe glæde og entusiasme for sit fag. Og gennem glæde og entusiasme skabes grobund for fantasi, nytænkning og udvikling inden for faget (Thorsted 2013:31). Faglig udvikling er grundlæggende for, at et fag bliver ved med at leve. Eller sagt med arkæolog Martin Mikkelsens ord: *"Udgravningsvirksomhed uden fantasi eller sågar vilde ideer til at forestille sig en række forskellige tolkninger ville ikke bare være intellektuelt kedeligt, men ville også sætte forskningen i stå"* (Mikkelsen 2005:12). Derfor bør arkæologi, som en integreret del af at være videnskabelig, også være sjovt.

Vigtigheden af at arkæologi er sjovt fremhæves i det første bidrag i Antiquity's nye artikelserie 'Archaeological Futures', hvor ordet gives til professor Koji Mizoguchi fra Kyushu University, Japan: *"In order for us to sustain such alliances and facilitate our problem-solving, we also need a sense of fun. The process must be mediated by the sense of fun-sharing so as to avoid the cynicism that might be generated by the level of diplomacy and negotiation that are involved, and to nurture the sense of friendship, respect and mutual understanding."* (Mizoguchi 2015:20-21). Det at have det sjovt sammen ('fun-sharing') ser han som en måde at skabe en platform, hvor arkæologer kan mødes på tværs af kulturelle baggrunde, faglige interesser og økonomiske muligheder og udvikle arkæologien.

Taget op på et lidt mere generelt niveau kan man tale om, at det at have det sjovt sammen er en måde at skabe kontakt mellem mennesker (Thorsted 2013:16). At have det sjovt er et med- og mellemmenneskeligt mødested, hvor mennesker kan dele tanker, følelser og ideer på tværs af baggrunde. Så at sikre at arkæologi er sjovt, kan skabe et rum, hvor materiale, mennesker og ideer kan mødes. På den måde kan en arkæologi, der er sjov, skabe muligheder for en ny forståelse af fortiden.

## Når arkæologi er sjovt

Det var sjovt at være på Lejre. Gennem otte år (2000 - 2007) arbejdede jeg der med tilknytning til forskningsafdelingen og formidlingsafdelingen. Derudover har jeg også været med i en række eksperimentelle projekter på stedet (Borake & Beck 2006; Beck et.al 2007; Beck 2011). Det, som især gjorde arbejdet på Lejre sjovt, var, at legen havde en fremtrædende plads i organiseringen af arbejdet.

Det har altid været målet på Lejre at skabe et fordomsfrit mødested mellem arkæologer og håndværkere, mellem medarbejdere og forskere, mellem eksperimentet og den besøgende, hvor der var plads til den faglige leg med fortiden (Hansen 1977; Hansen 1982; Grønnow 1998; Rasmussen 2011). Den faglige leg skete dagligt i den eksperimenterende tilgang til forskellige emner, der berørte fortiden. Hvis der var et emne, man ville vide mere om, kastede man sig – efter grundig faglig research – ud i afprøve ting i praksis. Der blev på den måde opfordret – direkte og indirekte – til at tage udgangspunkt i eksperimentet og legen. Herigennem opstod der både ventede og uventede resultater, som kunne bruges i den videre proces. Og ofte viste det sig at være de uventede resultater, som var de allervigtigste (Schenk 2011; Narmo 2011).

Den faglige leg var på den måde ikke kun en proces som skete inden for de formelle forsknings-eksperimenter – eller noget som blev iscenesat for de besøgendes skyld – men i høj grad en proces som gennemtrængte alt arbejdet på stedet. At give plads til faglig leg er altså en konkret måde at gøre arkæologi sjovt – også i en faglig sammenhæng – og dermed sikre en fortsat udvikling af faget.

## Legen brugt strategisk

På et generelt niveau er legen typisk blevet forbundet med børn og børns aktiviteter. Voksne har dog også brug for at lege, og voksenleg findes i mange afskygninger i form af spil, idræt, historiefortælling mv. Det er gennem legen, at man lærer verden at kende og socialiseres ind i den. Det er en proces, som foregår gennem hele livet, og som er velkendt og veludforsket inden for blandt andet udviklingspsykologien og pædagogikken.

De processer som sættes i gang i legen har fået en status i dag, hvor de bruges strategisk i organisationer med det formål at skabe arbejdsglæde, nytænkning og innovation (og i sidste ende vækst) inden for virksomheder. Det er ud fra dette perspektiv, at jeg vil sammenholde legen med arkæologien i det følgende.

I Ann Charlotte Thorsteds bog *'Den legende organisation. Når livet leger med os'* (2013), baseret på hendes ph.d. om samme emne, bliver legen introduceret som modstykke til den rationelle og løsningsorienterede hverdag, vi kender fra arbejdslivet (Thorsted 2013:24). Der lægges vægt på legen som et andet rum end det formålsstyrede; et rum, hvor det er processen som er i højsædet; et rum, hvor 'alt kan ske'. Brugt strategisk og i sammenspil med den 'almindelige' rationelle arbejdsgang, kan legen være med til at løfte en virksomheds mulighed for nytænkning, produktion og arbejdsglæde.

I det frirum legen skaber i det daglige arbejde skal der være plads til ikke-linære processer, til refleksioner, fantasi, overraskelser og kreative ideer, så der kan opstå nye erkendelser. Kreativiteten opstår ikke af sig selv. Kun ved at slippe det velkendte, opsøge det fremmede, udforske vildniset og acceptere, at det ikke længere er os, der er i kontrol, opstår kreativiteten (Thorsted 2013:23). Ved at give slip skabes en anden åbenhed for verden, hvor man er lyttende, fuldt til stede og modtagelig for indtryk (Thorsted 2013:16). Her ser Thorsted i øvrigt en tæt forbindelse mellem leg og videnskab. Der findes mange eksempler på kreativitet baseret på elementer af leg, der har bragt videnskaben videre, fordi man undersøgte territoriet ud over de fastlagte rammer.

Legen, som den bruges i denne her sammenhæng, skaber rammer og plads til elementer af eksperiment, udforskning, kreativitet og det ukontrollerede.

## Den vigtige leg

Vi støder ofte på praktiske, metodiske og teoretiske begrænsninger og udfordringer inden for arkæologien. For at finde en løsning til at overkomme disse, kræver det, at man har fantasien til at forestille sig, at tingene kan gøres på andre måder. Det kræver, at man kan tænke alternative muligheder ind i en større sammenhæng, og her er en kreativ tilgang nødvendig. I arkæologien gælder det både inden for metoder, mulighed for tolkninger og i den overordnede filosofiske tilgang til fortiden.

### *Metoder*

Meget arkæologi udføres med brug af de samme argumenter, de samme metoder og de samme resultater som den forrige udgravning gjorde. Derfor taler man om, at den daglige arkæologi på museerne til dels er 'repetitionsarkæologi' – som oftest brugt i en nedsættende tone (Madsen 2005; Rostock 2007). Med repetitionsarkæologi henvises til undersøgelser af den samme type materiale med de samme metoder, der gang på gang leder til de samme resultater.

Jeg vil dog argumentere for, at der ikke er noget galt med at undersøge det samme materiale, de samme hustyper, de samme grubetyper mv. i sig selv. For det er kun gennem at se en hustype eller en anlægstype gentagne gange, at vi reelt kan afgøre, at der er tale om et almindeligt fænomen eller et helt unikt fund. Problemet er ikke i selve materialet, men snarere i måden vi går til materialet og de undersøgelsesmetoder vi bruger (Jensen 2005:22). Hvis vi gik til udgravningen med eksperimenterende øjne, nye metoder og en legende tilgang ville der være mulighed for, at vi ville opnå helt nye resultater – også i et materiale, som vi troede, at vi kendte ud og ind.

### *Mulige tolkninger*

Arkæologien drives frem af de spørgsmål, som vi stiller til datamaterialet. Hvis vi stiller de samme spørgsmål til materialet, får vi også de samme svar. Viften af mulige tolkninger bestemmes på den måde af de spørgsmål, som vi stiller. Kun gennem nye spørgsmål kan vi udfordre den gængse opfattelse af det arkæologiske materiale og udvide vores tolkninger af

det. At komme på nye relevante spørgsmål kræver, at vi har fantasi til at forestille os, at materialet rummer nye aspekter.

Den traditionelle måde at bruge den eksperimentelle arkæologi er gennem at teste en række hypoteser gennem et praktisk forsøg. Det eksperimentel-arkæologiske forsøg kan dog i lige så høj grad bruges til aktivt at finde frem til relevante spørgsmål omkring et emne (Beck 2011:180). I den legende tilgang ligger, at forskellige mulige svarmuligheder afprøves, og at der er en åbenhed for de nye problemstillinger, som forsøget viser, som herefter kan vendes mod det arkæologiske materiale. Hvis man skal kunne forestille sig, hvordan det var i fortiden med al dens 'andethed', kan vi ikke nøjes med at forestille os, hvordan det har været, ud fra de rammer vi kender fra vores egen hverdag, men derimod må vi ud og udfordre disse rammer. En kreativ og legende tilgang til de arkæologiske spørgsmål kan på den måde hjælpe med at pege på nye muligheder for tolkninger og uafklarede spørgsmål, som bør undersøges i fremtiden lige som, at det kan give nye vinkler på kendte tolkninger ved at se dem i nyt lys.

### *Filosofisk set*

Den filosofiske side af arkæologien er den som beskæftiger sig med de store spørgsmål om menneskets væsen, udvikling og vilkår. Fortiden fortæller os om, hvordan mennesket har ageret i tid og rum, og på den måde også mere om hvem vi selv er. Omvendt kan vores viden og forståelse af fortiden også danne baggrund for vores muligheder i fremtiden.

I sine ønsker til fremtidens arkæologi udtrykker Koji Mizoguchi et ønske om mere arkæologisk fantasi til at forestille sig en anden fortid: "*What we need now is the sense of 'could have been otherwise-ness' of the past, to enable ourselves to imagine that things can be different from what we are making ourselves feel to be inevitable in the future.*" (Mizoguchi 2015:18). Argumentet er at gennem en mere åben tilgang til fortiden – at ting kunne have udviklet sig anderledes, end hvad der førte frem til den nutid, som vi befinder os i i dag – kan vi også langt bedre forestille os en anden (og bedre) fremtid. På den måde bliver en arkæologisk fantasi og kreativitet – faglig leg – også en ting, som kan blive et aktiv i udviklingen af fremtidens verden.

Med nye måder at arbejde med materialet på og nye måder at sætte materialet sammen på, vil vi opnå nye erkendelser. På den baggrund kan man se legen som et vigtigt element i en arkæologisk videnskab, da kreativitet og fantasi næres gennem legen. Legen er således en nødvendighed, hvis vi vil vores fag det bedste – ikke kun for fortidens, men også for fremtidens skyld.

## Legen, der blev væk?

Når legen er så grundlæggende og vigtig for den arkæologiske videnskab, hvor er den så i den daglige arkæologi?

Legen findes blandt andet i udgravningerne. Man møder den som regel ude i skurvognene og felterne, hvor der gerne er friere rammer for fantasien; måske fordi man befinder sig uden for 'de etablerede rammer' af museet og det omgivende samfund. Problemet er dog ofte, at den 'fri leg', som der er plads til i skurvognen, ikke sættes særlig højt i den videre proces. Der er ikke afsat tid eller rum til dokumentation af legen. Lige som eksperimenter, fejltagelser, vilde tanker og ideer kun sjældent får plads i rapporter og præsentationer af materialet. Traditionen i dansk arkæologi er kun at fremlægge resultaterne, når man er 110% sikker (Mikkelsen 2005:10-11).

I dag er den daglige arkæologi på museerne ofte koncentreret om udgravningerne inden for kapitel 8 – at få dem argumenteret igennem, at få dem udført så hurtigt og effektivt som muligt og at få udgravningerne bearbejdet og afrapporteret inden for det givne budget. Det er så at sige nøddudgravningen, som i høj grad sætter dagsordenen for måden udgravningerne afvikles på (Madsen 2005:13).

På den måde er en stor del af den daglige arkæologi kommet til at kredse om at udfylde de museale og fælles databaser korrekt. Når felterne er udfyldt, og materialet på den måde endelig afrapporteret, anses arbejdet på udgravningen ofte for afsluttet; at udfylde databaserne er blevet målet i sig selv. Databaserne sørger for, at det kun er det, man er sikker på, som kommer med, hvorimod al tvivlen, de skøre og vilde ideer og diskussionerne – det vil sige legen – udelades.

Hvis man på den måde konsekvent udelader legen fra afrapporteringen, giver man mere eller mindre indirekte et signal om, man skal holde sig inden for de gængse rammer, værktøjer og tolkninger. Der bliver meget lidt plads og mulighed for nytænkning, leg og kreative indslag - og dermed for videreudviklingen af faget. Eller med Thorsteds ord: *"Uden begejstring, glæde og følelsen af, at vi kaldes til og af noget, er vi hverken i stand til at håndtere det arbejdspress, den kompleksitet og den usikkerhed, vi konstant er underlagt i organisationer, ligesom kreativiteten og innovationen ikke har noget at næres af."* (Thorsted 2013:31). Uden rum til sjov og leg opstår der altså en fare for, at faget gror fast i bestemte metoder, teorier og forestillinger om fortiden. For at undgå dette må legen anerkendes, værdsættes og lukkes ind i det daglige arbejde i højere grad end det gør i dag.

## En legende tilgang

Man kan ikke være kreativ på kommando, så hvis man vil legen, er man nødt til at skabe de praktiske rammer for legen i dagligdagen for at hjælpe kreativiteten på vej. Det kræver veldefinerede tidspunkter, hvor legen er i højsædet, hvor det er 'ok' at have det sjovt, og hvor man kan slippe kontrollen. Det handler i sidste ende om at lave de rigtige rammer for legen fra organisatorisk hold – at det ikke kun er en enkelt arkæologs kæphest, men at det også er afspejlet i den arkæologiske ledelses beslutninger (Berggren & Nilsson 2005:19). Det skal selvfølgelig ikke omvendt forstås som, at alt i hverdagen pludselig skal være en leg men, at legen skal bruges som konstruktivt element i hverdagen til at lukke kreativiteten ind i arkæologien og dermed åbne nye muligheder.

Ifølge Thorsted kan man lukke legen ind på flere niveauer: Leg som 'mellemrumsleg', leg som del af en proces eller ved at skabe en legende organisation, hvor legen er en integreret del af hverdagen (Thorsted 2013:175). Hvor legen som 'mellemrumsleg' peger på legen, som et pusterum i hverdagen, er både 'leg som en del af processen' og udviklingen af en decideret legende organisation mere grundlæggende. Det er derfor de elementer, jeg ser som mest relevante i sammenhæng med den daglige arkæologi. For udviklingen af begge kræves det, at legen anerkendes, legaliseres og respekteres i forhold til de præmisser, som legen selv sætter op.

For at legen skal fungere er der nogle grundpræmisses, som skal være på plads (Thorsted 2013:175-177; 181): Leg skal være frivilligt. Man kan ikke tvinge folk til at lege, så man må respektere dem som ikke ønsker at deltage i legen. Leg skal faciliteres og foregå inden for nogle aftalte rammer, men ikke styres. Det betyder blandt andet, at der skal afsættes den fornødne tid og rum til, at legen kan udfolde sig. Mulighederne for at legen kan udvikle sig kræver en klar stillingtagen fra ledelsens side om legens placering og betydning i processen. Det kræver blandt andet at en forståelse af legens fordele og betingelser skal bredes ud til alle deltagere. Endelig mere specifikt for arkæologien kræver en succesfuld inkludering af legen også, at legen skal have en plads i afrapporteringen, så legen reelt bliver en integreret del af (hele) den arkæologiske proces – og ikke blot et pusterum, en 'mellemrumsleg'.

Man kunne forestille sig, at man i udgravningerne kunne afsætte aftalte tidsrum, hvor legen har frit spil og hvor der skabes rum til alle skøre ideer og kreative indfald, som måtte relatere sig til de emner, som udgravningen berører. Legens omdrejningspunkt kunne være metoder, teori eller tolkninger, og alle er indbudt til at deltage i processen.

Nogle ideer til konkret inkorporering af legen i udgravningerne kunne være:

- At have en dag med andre aktiviteter end udgravningsaktiviteter på feltet. Det kunne være bål, musik, spil. Det ville være en måde at give en anden oplevelse af stedet end det rent arbejdsmæssige og meget formålsstyrede.
- At der indenfor den enkelte udgravning gives rum til afprøvning af nye metoder og at erfaringerne – både gode og dårlige – præsenteres som en ligeværdig del af resultatet i rapporten.
- At have indlagt en inspirationsdag, hvor man enten søger i biblioteker, tager på ekskursion eller laver praktiske eksperimenter, hvor der hentes ny – og måske uventet – inspiration til udgravningen.
- At man altid skulle give mindst to mulige tolkningsmodeller af en udgravning i rapporten og diskutere disse op ad hinanden

Dette er blot eksempler på konkrete tiltag. Hvad der vil være relevant i det enkelte tilfælde, vil selvfølgelig altid blive bestemt af materialets karakter og udgravningens tidsramme.

En legende tilgang til arkæologien ligger i direkte forlængelse af den reflektive feltarkæologi (fx. Berggren & Burström 2002; Chadwick 2003; Jensen 2005; Madsen 2005; Mikkelsen 2005). Grundforståelsen af udgravningen som en kreativ proces, hvor data ikke blot registreres men skabes i processen, er den samme, og mange af de afprøvede metoder i den reflektive feltarkæologi rummer elementer af legen. En legende tilgang sætter dog specifikt fokus på den kreative proces ved eksplicit at give rum til legen i det arkæologiske arbejde. Derudover behøver en legende tilgang ikke alene begrænses til den feltarkæologiske del, som har været i fokus her. Legen og kreativiteten som del af forsknings- og tolkningsprocessen er mindst lige så vigtig.

## Konklusion

I det foregående har jeg argumenteret for, at legen er vigtig for arkæologien. For gennem den faglige leg opstår kreativitet og nye ideer, som er det som den faglige udvikling næres af. Legen findes som sådan allerede i den arkæologiske hverdag, men tages ikke alvorligt og finder ikke vej til hverken dokumentation eller afrapportering. Legen er på den måde under pres. Den form som registreringerne har i fællesdatabaser og rapport levner ikke meget plads til kreativitet og 'fri leg'.

Det er dog ikke kun i den daglige arkæologi på museerne, at legen er under pres. Også på Lejre, som ellers var udgangspunktet for artiklen, har tilgangen til legen ændret sig. Over de seneste år er der skruet kraftigt ned på den forskningsrelaterede eksperimentelle aktivitet. Der findes ikke længere et forskningslegat, og der kommer ikke længere forskere med egne projekter til stedet. Den eksperimentelle forskning som tidligere var stærkt repræsenteret på Lejres hjemmeside med præsentationer af de enkelte projekter er ikke længere tilgængelige på stedets nye hjemmeside ([www.sagnlandet.dk](http://www.sagnlandet.dk), lanceret 26.11.2014). På den måde bliver legen på Lejre – som andre steder – i højere og højere grad en aktivitet, som kun er forbeholdt de besøgende, og medarbejderne er i højere grad ansat til at servicere denne leg end til selv at deltage. Kort sagt bliver legen oftere brugt i forbindelse med formidlingen af fortiden end udforskningen af den – et valg som på den lange bane kan vise sig at få alvorlige konsekvenser for arkæologien som felt.

Lad os i stedet lukke legen ind, slippe kontrollen engang imellem og glædes og begejstres over det vi finder. Det vil gøre os bedre til at tænke ud af (database-) boksen. Gennem at give plads til den professionelle og faglige leg med materialet skabes der

et særligt kreativt rum, hvor nye tilgange til det arkæologiske materiale kan opstå. På den baggrund er steder som Lejre fortsat vigtige, hvis de formår at holde fast i og videregive den uundværlige faglige leg – det er alvorlige sager!

## Litteratur

Beck, A. 2011

Working in the Borderland of Experimental Archaeology. On theoretical perspectives in recent experimental work.

I: B. Petersson & L. E. Narmo (red.): *Experimental Archaeology. Between enlightenment and Experience*. Acta Archaeologica Lundensia Series in 8' 62. Lund: Lund Universitet. s. 167-194.

Beck, A., L. M. Christensen, J. Ebsen, D. Larsen, R. B. Larsen., N. Møller, T. Rasmussen, L. Sørensen & L. Thofte 2007

Reconstruction and then what? Climatic Experiments in Reconstructed Iron Age Houses During Wintertime.

I: M. Rasmussen (red.): *Iron Age Houses in Flames. Testing house reconstructions at Lejre*.

Studies in Technology and Culture 3. Lejre: Historisk-Arkæologisk Forsøgscenter. s. 134-173.

Berggren, Å. & M. Burström 2002

*Reflexiv fältarkeologi? Återsken av ett seminarium*. Stockholm/Malmö: Riksantikvarieämbetet/Malmö Kulturmiljö.

Borake, T. & A. Beck 2004

Refleksiv arkæologi - praktisk talt!  
*Arkæologisk Forum* 14. s.19-24.

Grønnow, B. 1998

*Lejre Forsøgscenter*.  
Forsøg med Fortiden 5.  
Lejre: Historisk-arkæologisk Forsøgscenter Lejre.

Hansen, H. O. 1977

*The Prehistoric Village at Lejre*.  
Lejre: Historisk-arkæologisk Forsøgscenter Lejre.

Hansen, H. O. 1982

Lejre Research Center.  
Lejre: Historisk-arkæologisk Forsøgscenter Lejre.

Jensen, C.K. 2005

Refleksiv feltarkæologi. Postprocessuel arkæologi i praksis.

*Arkæologisk Forum* 12. s. 21-24

Madsen, B. (red.) 1991

*Ekspertimentel Arkæologi - studier i teknologi og kultur*.  
Studier i teknologi og kultur 1.

Lejre: Historisk-arkæologisk Forsøgscenter.

Madsen, L. 2005

Tvivlen og det målbare – må arkæologen tænke sig om under en bygherrebetalt udgravning?

*Arkæologisk Forum* 12. s. 13-16

Meldgaard, M. & M. Rasmussen (red.) 1996

*Arkæologiske Eksperimenter i Lejre*.  
Humblebæk: Rhodos.

Mikkelsen, M. 2005

Teori, praksis og kvalitet i (få) danske museers udgravningsvirksomhed.

*Arkæologisk Forum* 12. s. 10-12.

Mizoguchi, K. 2015

A future of archaeology.  
*Antiquity* 89:343. s. 12-22

Narmo, L. E. 2011

The Unexpected.

I: B. Petersson & L. E. Narmo (red.): *Experimental Archaeology. Between enlightenment and Experience*.

*Acta Archaeologica Lundensia Series in 8' nr. 62*.  
Lund: Lund Universitet. s. 195-226.

Rasmussen, M. 2001  
Experiments in Archaeology - A view from Lejre, an  
'Old' experimental centre.  
*Zeitschrift für Schweizerische Archäologie und  
Kunstgeschichte* 58:1. s. 3-10.

Rasmussen, M. (red.) 2007  
*Iron Age Houses in Flames. Testing house  
reconstructions at Lejre.*  
Studies in Technology and Culture 3.  
Lejre: Historisk-Arkæologisk Forsøgscenter.

Rasmussen, M. 2011  
Under the Same Roof. Experimental Research and  
Interpretation with Examples from the Construction of  
House Models.  
I: B. Petersson & L. E. Narmo (red.):  
Experimental Archaeology. Between enlightenment  
and Experience.  
*Acta Archaeologic Lundensia* Series in 8' 62. Lund:  
Lund Universitet. s. 147-166.

Rostock, J. 2007  
Arkæologi som forretning – om en diskurs med  
uheldige konsekvenser.  
*Arkæologisk Forum* 17. s. 33-39.

Schenck, T. 2011  
Experimenting with the Unknown.  
I: B. Petersson & L. E. Narmo (red.):  
Experimental Archaeology. Between enlightenment  
and Experience.  
*Acta Archaeologic Lundensia* Series in 8' 62.  
Lund: Lund Universitet. s. 87-98.

Thorsted, A,C. 2013  
*Den legende organisation. Når livet leger med os.*  
København: L&R Business.

\* Fagfællebedømt artikel