



SE ÅLDERN FATABUREN

SE ÅLDERN

FATABUREN

2015

2015



SE ÅLDERN

Red. Anders Carlsson

Nordiska museets och Skansens årsbok

FATABUREN – Nordiska museets och Skansens årsbok – är en skatt av kulturhistoriska artiklar som har publicerats under mer än ett sekel.

Årsboken började som ett häfte med rubriken »Meddelanden«, redigerat 1881 av museets grundare Artur Hazelius för den stödjande krets som kallades Samfundet för Nordiska museets främjande. 1884 publicerades den första kulturhistoriska artikeln och när publikationen 1906 bytte namn till »Fataburen. Kulturhistorisk tidskrift« kom de vetenskapliga uppsatserna att dominera innehållet. Från och med 1931 fick årsboken en mer populär inriktning och i stora drag den form som den har i dag. Fataburen har sedan dess förenat lärdom och sakkunskap med syftet att nå en stor publik.

Fataburen är också en viktig länk mellan Nordiska museet och Skansen, två museer med en gemensam historia och en gemensam vänförening. Varje årsbok har ett tematiskt innehåll som speglar insatser och engagemang i de båda museerna, men verksamhetsberättelserna trycks numera separat och kan rekvideras från respektive museum.

Ekonomiskt stöd från Samfundet Nordiska museets och Skansens Vänner gör utgivningen av Fataburen möjlig.

NORDISKA MUSEET



SKANSEN



Fataburen 2015

Nordiska museets förlag

Box 27820

115 93 Stockholm

www.nordiskamuseet.se/förlag

www.nordiskamuseet.se/fataburen

© Nordiska museet och respektive författare

Redaktör Anders Carlsson

Bildredaktör och bildbehandling Karolina Kristensson

Omslag och grafisk form Lena Eklund, Kolofon

Översättning Alan Crozier

Omslagsfoto »Fotografens dotter Tove dansar med sin farfar i trädgården.«

Foto: Sten Didrik Bellander, © Nordiska museet (NMA.0056089).

Pärmens insida Foto: Erik Liljeroth, © Nordiska museet (NMA.0029567).

Tryckt genom Italgraf Media 2015

ISSN 0348 971 X

ISBN 978 91 7108 577 1

Livets åldrar, från födelse till död, har sedan medeltiden varit ett vanligt motiv inom konsten och återfinns också på kistebrev och i spel. Lekfulla aktiviteter har alltid varit ett sätt att skapa gemenskap och mötas över ålders- och könsgänser och har också gett möjligheter att pröva idéer och roller för framtida bruk. Genom sagor, lekar och spel överförs värderingar, föreställningar och kunskaper från en generation till nästa. Det kan handla om vänskap, kärlek, pengar, makt, olyckshändelser – och död.

Motiv med sedelärande innehåll har varit vanliga i spel från slutet av 1700-talet i de högre samhällsklasserna. I London utgavs 1790 ett spel kallat *The Game of Human Life*, som består av 84 rutor, en för varje levnadsår, och skildrar människans utveckling från ungdomens livsaptit till åldringens visdom och trötta gestalt. Glädjen i ett dygdigt liv ställs mot de fatala konsekvenserna av omoraliska handlingar. På den första rutan syns ett barn i färd med att lära sig att gå och på den sista »den odödliga mannen«, en åldring som har uppnått evig berömmelse. Intressant nog varar barndomen och ungdomen bara från 1–12 år. Som 13-åring har man uppnått vuxen ålder, efter 25 står man på höjden av sin levnad och redan vid 49 hör man till de äldre. I åldern 61–72 år räknas man som skröplig och från 73–84 år som senil.

Det engelska spelet om människans livscykel är en variant av det klassiska gässpelet, ett spiralformat tärningsspel som spelades inom adliga kretsar på 1600-talet och senare blev ett familjespel för alla åldrar. I Nordiska museets samlingar finns en modern version från 1930-talet som handlar om »Pojken som vandrade ut för att söka landet där solen alltid lyser«. På första rutan ger han sig ut på sin resa och längs vägen stöter han på hinder och faror som även förekommer i de äldsta gässpelen: värdshuset, brunnen, bron, labyrinten och döden, här symboliserad av lie och timglas. Förutom dessa återkommande symboler för hinder och villovägar finns bilder av moderna nöjen som idrott och strandliv. Lyckans land är slutmålet för den långa vandringen.

Livets spel i dag? *The Sims* är sedan början av 2000-talet ett populärt datorspel som handlar om livsstilar och individuella vägval och går ut på att bygga upp en virtuell värld med hus, familj och vänner. Rollfigurerna åldras under spelets gång och när liemannen framträder vet man att döden är nära. Men åldrandet kan fördröjas genom en magisk dryck. Se där ett uttryck för vår tids önskan om evigt liv.

KARIN DERN är intendent vid Nordiska museet.

Gåsspelet

