



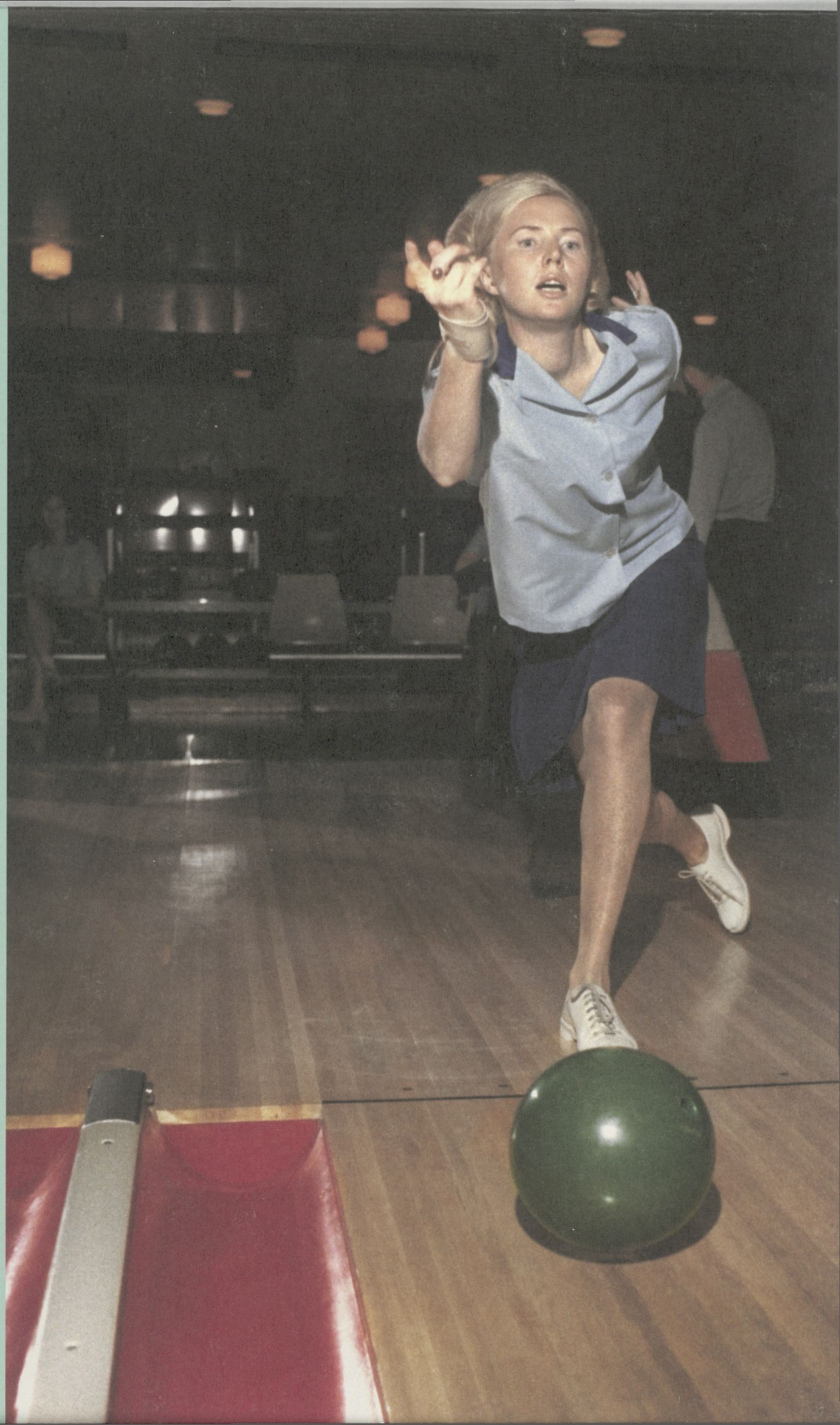
LEKAR OCH SPEL FATABUREN

LEKAR OCH SPEL

FATABUREN

2014

2014



LEKAR OCH SPEL

Red. Dan Waldetoft

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 rekvireras från respektive museum.

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

Fataburen 2014
Nordiska museets förlag
Box 27820
115 93 Stockholm
www.nordiskamuseet.se

© Nordiska museet och respektive författare
Redaktör Dan Waldetoft
Medredaktör Kristina Lund
Bildredaktörer Jonas Hedberg och Marie Tornehave
Översättning till engelska Alan Crozier
Omslag och grafisk form Lena Eklund, Kolofon
Omslagsfoto KW Gullers, © Nordiska museet

Tryckt hos Göteborgstryckeriet 2014
ISSN 0348 971 X
ISBN 978 91 7108 572 6



Ung k mpe med sv rd p  Ale vikingamarknad 2012. Foto: Tora Wall.

Vikingareenactment

En lek med tiden och verkligheten

TORA WALL är folklorist vid Nordiska museet.

Doft av brända mandlar och lägereldsrök. Krigsrop från slagfältet och barn som skrattar. Vikingar, besökare och en och annan fantasyprinsessa bland marknadsstånden. I dem kan man köpa honung, smycken och karameller. Eller handsydd vikingakläder, slöjd och rekonstruktioner av vikingatida smide. Vill man inte handla kan man strosa ner till slagfältet och se på när vrålande vikingar drabbar samman med spjut och svärd. Eldjonglörer och sagoberättare finns också på plats för att roa och förundra deltagare och besökare i alla åldrar.

VARJE ÅR ANORDNAS hundratals vikingamarknader runt om i Sverige. Ofta är de knutna till ett museum eller en forntidsby och alltid är ideellt engagemang från många människor under lång tid en förutsättning för att de skall komma till stand. Till marknaderna kommer vikinga-reenacters, som bor i tältläger i anslutning till marknadsplatsen. En del av dem är yrkesverksamma hantverkare eller knallar på hel- eller halvtid men de flesta gör det mest för nöjes skull. Att återskapa olika tidsperioder och hur det var att leva då, är en hobby som för den utomstående kan vara svår att förstå. Oändligt många timmars arbete och mycket pengar ligger bakom



Anakronistisk viking i linnekjortel
och solskyddsdräkt. Fotevikens
vikingamarknad 2009.

Hur tungt är ett vikingasvärd?
Runrikets dag 2012.





Att försöka rekonstruera vikingatida matkultur är svårt men roligt. Ale vikingamarknad 2012.

Johan Davidsson, traditionell slöjdare, visar hur man svarvar träskålar på Runrikets dag 2012.

Foton: Tora Wall.



dräkter, tält, rustningar, vapen och husgeråd som används för att göra upplevelser och miljöer så levande som möjligt.

Varför? Det är en fråga som jag ofta fått och ofta ställt till mig själv och andra. Varför lägga ner allt detta arbete och all den tid det tar att förbereda för att åka iväg på vikingaevenemang? Det finns naturligtvis inte ett entydigt svar på detta (antagligen är svaren lika många som det finns vikinga-reenactors). Några som återkommer är: intresse för arkeologi, forntid och/eller hantverk, spänningen på slagfältet, gemenskap, lägerliv, önskan om att »återta« forntiden från nazistiska och rasistiska organisationer. Men det vanligaste svaret är kanske det mest uppenbara – det är roligt. Det är en lek med tiden, där fantasi och kreativitet får utrymme på ett sätt som är svårt att hitta i något annat sammanhang.

Det finns flera intressanta akademiska studier kring *reenactment* och närliggande subkulturer, som belyser deras betydelse och funktion i kultur, samhälle och kulturarv. I *Den förtrollade zonen. Lekar med tid, rum och identitet under medeltidsveckan på Gotland* reflekterar etnologen Lotten Gustafsson över de lekfulla inslagen i fenomenet Medeltidsveckan. I diskussioner kring samspelet mellan leken, sagan och förmedling av medeltidens historia berör hon bland annat hur inslag av fantasy, lajv och rollspel färgar »upplevelsen« av medeltiden på Medeltidsveckan. Bilden av medeltiden som en sagotid – en föreställning som föddes under nationalromantikens dagar – förstärks i evenemang som Medeltidsveckan och påverkar därmed vårt sätt att se på det förflutna.

Reenactment är inte detsamma som lajv, även om de ibland förväxlas av utomstående. I reenactment är målet att återskapa en förfluten tidsperiod, i lajv att tillsammans skapa och spela upp en berättelse utifrån vissa givna ramar. Lajvet har inga åskådare eller besökare, det är en aktivitet som görs enbart för deltagarnas egen skull. Reenactment är, åtminstone delvis, till för åskådarnas skull. Men både lajv och reenactment tillåter oss att leka med tanken på en annan sorts verklighet.

I reenactment är strävan att, så noga och detaljrikt som möjligt, återskapa en förfluten tidsperiod. Utifrån arkeologiskt fyndmate-

rial och de skriftliga källor som finns, försöker man rekonstruera den materiella kulturen. Samtidigt söker man efter ett immateriellt kulturarv, som till största del sedan länge fallit i glömska. Men hur seriösa och kunniga utövarna än är, är denna strävan omöjlig att uppnå. Det går inte att återskapa en tid som försvunnit. Gränsen mellan verklighetens förflutna och fantasins sagotid är otydlig. Detta är alla deltagare (eller i alla fall nästan alla) också medvetna om. Sökandet efter kunskap och förståelse, det lekfulla i att hela tiden lära sig mer och prova nya saker, är kanske det verkliga målet med reenactment.

Ett samhällskritiskt drag finns invävt i subkulturens kärna. Kanske kan man se reenactment som uttryck för en längtan efter en annan sorts verklighet. En verklighet som dock aldrig har funnits, för att återknyta till Lotten Gustafssons tankegångar kring Medeltidsveckan. Tid, gemenskap och närhet till naturen är saker som många människor i dag upplever som bristvaror i ett allt mer urbaniserat och tidseffektivt samhälle. Det är kanske lätt att projicera denna längtan på det förflutna, på samma sätt som det är lätt att i fantasin göra det förgångna till en sagotid.

Paradoxalt nog skapar reeancers, om än för begränsade tidsperioder, ett slags minisamhällen, där tid, gemenskap och natur är självklara beståndsdelar. Ett omöjligt sökande efter en förfluten tid blir till en annan verklighet i nuet.

Artikelförfattaren har själv varit aktiv inom vikingareenactment i många år. Denna artikel bygger på tankar som vuxit fram ur samtal och iakttagelser på marknader och i andra sammanhang.