

# På besök i medeltiden

**Att levandegöra historien på ett museum**



Matilda Marshall  
Kandidatuppsats  
ETN K01  
Ht-07  
Etnologiska Institutionen  
Lunds Universitet  
Handledare:  
Charlotte Hagström

## **Abstract**

Museums are a part of the cultural sector that over the last couple of years had to compete with the steadily growing consumption of spectacles. New techniques to attract and amaze the visitors have evolved. *Living History Museums* has developed a method to simulate past times by building up an environment with reconstructions. History is a non-definite science, there will never be an exact answer to how it *really* was, for example during the Middle Ages. This essay deals with the difference between reconstructions and authentic artefacts and how they build up an illusion of the past. In what sense does it matter if the artefacts are genuine or not? How do these museums deal with anachronistic phenomena from today's modern world in the historic environment? Additionally I discuss whether or not these reconstructions – of environment, buildings and personal characters – have any influence on the historic narrative given by the museum. Has the living history museums become a part of the *histotainment* in order to respond to the demand of spectacles?

# Innehållsförteckning

<b>1. INLEDNING.....</b>	<b>4</b>
1.1 BAKGRUND .....	4
1.2 SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNING .....	5
1.3 METOD OCH MATERIAL .....	5
1.4 TIDIGARE FORSKNING .....	6
1.5 TEORETISKA PERSPEKTIV .....	6
1.6 INFORMANTERNA .....	6
1.7 DISPOSITION.....	6
<b>2. BAKGRUND .....</b>	<b>7</b>
2.1 LIVING HISTORY .....	7
2.2 DE TVÅ KOGGARNAS MUSEUM .....	7
2.3 UPPLEVELSEINDUSTRIN.....	8
<b>3. ATT ÅTERSKA PA EN TID SOM FLYTT .....</b>	<b>9</b>
3.1 FÖRHÅLLET MELLAN DET AUTENTISKA OCH DET REKONSTRUERADE .....	9
3.2 ENIGHET OCH TVEKAMP.....	11
3.3 KAJEN SOM KULISS.....	13
3.4 FÖRESTÄLLNINGEN OM MEDELTIDEN .....	14
<b>4. EN SANN HISTORIA? .....</b>	<b>18</b>
4.1 MEDELTIDEN – EN SIMULERING.....	18
4.2 FRAMTID MÖTER BAKTID .....	21
4.3 EN KAFFEKOPP PÅ VIFT I MEDELTIDEN .....	22
4.4 GLÖM BORT BEKYMMER, SORGER OCH BESVÄR .....	24
<b>5. SAMMANFATTANDE SLUTDISKUSSION.....</b>	<b>27</b>
<b>KÄLL- OCH LITTERATURFÖRTECKNING.....</b>	<b>29</b>
KÄLLOR .....	29
TIDNINGSARTIKLAR .....	29
INTERNET .....	29
LITTERATUR.....	29
BILDKÄLLA .....	30

## 1. Inledning

När jag gjorde mitt första besök på Koggmuseet i Malmö hade museet redan varit igång i ungefär tre år. Det var under en sommarhelg och i samband med någon slags marknad eller temadag. Jag minns att det demonstrerades historiska skjutvapen och att vi fick hålla för öronen för att det smällde så högt. Många var klädda i medeltida kläder och det såldes kryddor i en av bodarna, och så kunde man gå ombord på det stora skeppet. På kajen, där folk för några år sedan köade för att komma med Flygbåten till Köpenhamn, var det liv och rörelse i medeltida anda.

Det var däremot inte som vikingaslaget vid Trelleborgen, tornerspelet vid Glimmingehus eller ens i närheten av Medeltidsveckan på Gotland. De andra evenemangen är måhända större och mer aktivitetsrika, men inte nödvändigtvis mer historiskt korrekta. Tornerspel i all ära, men att det i Europa under 1990-talet utspelades fler riddartorneringar än under hela medeltiden säger en hel del.<sup>1</sup> Mellan riddarspelen rådde det vardag även på medeltiden. På Koggmuseet har man tagit fasta på det vardagliga, vilket kan ses som en nödvändig motvikt till den riddarromantiska medeltid man möter på annat håll. Förvisso är det intressant att höra kung Valdemar Attedags historia, men även bykerskan Helga har en att berätta, och den är minst lika spännande.

### 1.1 Bakgrund

Mitt intresse för historia, historiska marknader och museer har följt mig under flera år. Framst har (den romantiserade) medeltiden lockat: riddarspel var bland det mest spännande jag visste, och en sommar utan ett besök på Glimmingehus medeltidsdagar var ingen sommar. Efter studier inom historia och museivetenskap har jag fått en mer nyanserad bild av denna epok och hur den framställs. Samtidigt har ett intresse för hur historia levandegörs vuxit fram, hur den gestaltas på historiska marknader och festivaler, men även på museer.

Gestaltningen och återskapandet av en tid som flytt med museiguider i tidsenliga kläder eller rekonstruktioner av byggnader har ett visst krav av autenticitet på sig. Hur gör man när historien är fylld med luckor och tolkningar? Hur förhåller man sig till saker som ser ”riktiga” och ”autentiska” ut men som i själva verket är skapade i vår moderna tid? Har detta någon inverkan på historieberättelsen? Och ska det ses som en effekt av den växande upplevelseindustrin med krav på autentiska och känslomässiga upplevelser?

---

<sup>1</sup> Linderborg, Åsa, 2005: *Medeltiden och hotet mot framtiden*, s. 31

## 1.2 Syfte och frågeställning

Syftet med denna uppsats är att, med utgångspunkt från Koggmuseet i Malmö, undersöka hur rekonstruktion och autenticitet synliggörs och används på ett *living history museum* (se nedan) av medeltidskaraktär samt hur detta påverkar historiebeseivningen. Frågeställningen lyder:

- Hur används och iscensätts det autentiska och det rekonstruerade på ett *living history museum*?
- Hur påverkar metoden att levandegöra historien museets historiebeseivning?

## 1.3 Metod och material

Fältarbetet bedrevs under november 2007 samt en helg i december samma år. Dessförinnan hade jag inhämtat tillstånd från Koggmuseets ansvariga och även varit på besök för att presentera mig själv och mitt syfte för personalen. Jag har deltagit i tre guidade skolvisningar, en vuxenguidning samt Koggmuseets temahelg ”Julstök på koggen” den 8-9 december. Utöver detta har jag vistats på museet flera dagar i veckan under fältarbetets tid för att observera och samtala med personal. Dessutom har jag haft möjlighet till att besöka en tysk koggrekonstruktion som finns i nordtyska Wismar.

Konkret har detta resulterat i två observationsrapporter, fyra inspelade och transkriberade intervjuer samt en välfylld fältdagbok. Jag har valt att endast göra ett fåtal intervjuer och därmed kunna hålla mig till den kvalitativa metoden istället för att göra ett kvantitativt projekt med ett flertal kortare intervjuer. På detta sätt har jag kunnat ha mer djupgående samtal med mina informanter istället för att endast beröra ämnen på dess yta. Trots detta har jag ändå fått ett väldigt stort material, möjligen för stort då det under bearbetningsfasen emellanåt varit svårt att avgränsa.

I texten nedan har citat från intervjuer och fältdagbok justerats i språkligt syfte utan att ha ändrat innebörden i vad som sagts. Jag har valt att likt Lotten Gustafsson inte använda mig utav några personnamn i texten, dock har jag vid några tillfällen använt medeltida rollkaraktärer vid de namn som de benämns vid på museet.<sup>2</sup> Dessa alter egon används främst för att belysa exempel och ska inte förknippas med informanterna. Medeltidskaraktärerna är endast fiktiva personligheter, roller som spelas och som därmed inte speglar aktören bakom.

Uppsatsen ska inte ses som en kritisk rapport mot *living history museer*, utan skildra hur det kan se ut på ett av dessa.

---

<sup>2</sup> Gustafsson, Lotten, 2002: *Den förtrollade zonen*, s. 35

## 1.4 Tidigare forskning

Bland de forskare som tidigare berört ämnet bör etnologen Lotten Gustafsson nämnas. Hon har studerat Medeltidsveckan på Gotland med fokus på lek med tid, rum och identitet. Gustafsson berör även strävan efter det autentiska både i ramberättelsen och i deltagarnas enskilda upplevelser.<sup>3</sup> När det kommer till rekonstruktioner av arkeologiska lämningar kan Bodil Petersson lyftas fram. Hon diskuterar hur rekonstruktioner kan användas i olika syften, med avstamp i politik, kunskap och äventyr.<sup>4</sup> Peter Aronsson med flera har bidragit på temat om hur pedagogik och upplevelser används i gestaltning av historien.<sup>5</sup>

## 1.5 Teoretiska perspektiv

Mina teoretiska ingångar är hämtade från ett väldigt eklektiskt material. Jag vill här lyfta fram två teoretiker som jag har inspirerats av, sociologerna George Ritzer och Erving Goffman. Ritzer har analyserat hur dagens konsumtionssamhälle iscensätts och utvecklas. Han diskuterar hur *katedraler av konsumtion* är uppbyggda och hur de påverkar konsumenterna, exempelvis vilka tekniker Disneyworld använder sig av för att få oss att stanna längre och konsumera mer.<sup>6</sup> Jag har inspirerats av Ritzers resonemang för att se hur living history museer tar plats i dagens samhälle. Vidare har jag hämtat termen *framträdande* från Goffman som studerat människans beteenden och identiteter utifrån ett dramaturgiskt perspektiv.<sup>7</sup>

## 1.6 Informanterna

Mina informanter består av två ur museipersonalen som har olika bakgrund. En grundskolelärare med historia som huvudämne, som vid ett tillfälle har varit på museet med sina elever på guidad visning. Och en historiker vid ett svenskt högre läroverk med medeltid som forskningsinriktning som har besökt Koggmuseet några gånger, dock utan att ha deltagit i någon guidning.

## 1.7 Disposition

Kapitel två består av en kort översikt av Koggmuseet i Malmö och vad living history innebär. Därefter följer ett kapitel om förhållandet mellan autenticitet och rekonstruktion på museet. I fjärde kapitlet fokuserar jag på den historieberättelse museet förmedlar. Sist kommer en sammanfattande diskussion.

---

<sup>3</sup> Gustafsson, 2002

<sup>4</sup> Petersson, Bodil, 2003: *Föreställningar om det förflutna*

<sup>5</sup> Aronsson, Peter och Larsson, Erika (red.), 2002: *Konsten att lära och viljan att uppleva*

<sup>6</sup> Ritzer, George, 2005: *Enchanting A Disenchanted World*

<sup>7</sup> Goffman, Erving, 2000: *Jaget och maskerna*

## 2. Bakgrund

I en tid där det ständigt talas om upplevelser och där kultur- och nöjesutbud är stort har museerna allt svårare att konkurrera. Rapporterna om att museerna förlorar besökare tyder på att det behövs en förändring för att de ska kunna fortsätta tilltala publiken.<sup>8</sup> Trängseln som uppstått i turist- och upplevelseutbudet kan enligt Orvar Löfgren leda till krav på ännu starkare upplevelser.<sup>9</sup> I denna upplevelseindustris era har en ny sorts museer klivit fram, living history museer, där kunskapsförmedlingen går i hand med upplevelser. Ett sådant är Koggmuseet i Malmö.

### 2.1 Living history

Att på museum levandegöra historia är en metod för att få besökaren att genom subjektiva upplevelser identifiera sig med historien. För att uppnå detta används rollspel och dramatiseringar. Uttrycket är inspirerats av det engelska *living history*.<sup>10</sup> Lotten Gustafsson definierar living history museum som ”*friluftsmuseer där de anställda uppträder i historiska roller och försöker bemöta besökarna utifrån den iscensatta tidens tänkta världsbild och mentalitet*”.<sup>11</sup>

### 2.2 De två koggarnas museum

Fotevikens museum (även känt som Fotevikens vikingareservat) och Malmö Stad drog i slutet av 1990-talet igång ett projekt för att minska arbetslösheten i Malmö. Projektet gick ut på att rekonstruera medeltida koggar. Först ut blev koggvraket man flera år tidigare funnit utanför Skanör, den så kallade Skanörskoggen som förmodas varit ett piratskepp. 2001 sjösattes detta under namnet *Tvekamp af Elbogen*. Året därefter sjösattes en mindre kogg gjord efter holländska fynd, *Enighet af Elbogen*. Projektet kritiserades för att ha kostat för mycket. 2004 öppnades *Koggmuseet i Malmö* vid den gamla svävarterminalen ute vid Skeppsbron. Museet drivs av Foteviken AB medan skeppen ägs av Malmö Stad. Framtiden för museet är oviss då området ska bebyggas med bostäder inom några år.<sup>12</sup>

På museet använder de sig av living history som pedagogisk metod och de har öppet året om för skolgrupper och besökare. Museet består av en traditionell del med utställning,

---

<sup>8</sup> ”Museerna förlorade var tredje besökare”, *Dagens Nyheter*, <http://www.dn.se/DNet/jsp/polopoly.jsp?a=620505>

<sup>9</sup> Löfgren, Orvar, 1999: *Rum för resande*, s. 45

<sup>10</sup> Gustafsson, s. 76

<sup>11</sup> *Ibid.*, s. 77

<sup>12</sup> Rosborn, Sven, 2005: *Fotevikens Museum*, Fältdagbok samt ”Stormen över – koggarna seglar vidare”, *Sydsvenskan*, <http://sydsvenskan.se/malmo/article182410.ece>

filmvisning och butik samt en del som finns utomhus vid kajen där koggarna är förtöjda. Där har man byggt upp en medeltida miljö från slutet av 1300-talet med små bodar där det bedrivs olika hantverkssysslor. I museet finns även lunchrestaurangen Lönnkrogen som drivs av en fristående krögare. Det finns möjligheter åka ut på havet med koggarna eller hålla festligheter så som bröllop och barnkalas här.<sup>13</sup>

På helger och vid större arrangemang kommer olika medeltidsföreningar hit och håller möten och bedriver hantverk i bodarna. Flera i personalen är engagerade i dessa föreningar och i Skeppslaget (den grupp frivilliga som utgör skeppets besättning). Under den tid fältarbetet gjordes (november-december) var det lågsäsong med få turister bland besökarna. Andra museum inom denna genre håller oftast stängt under denna period, så som Middelaldercentret i danska Nykøbing Falster.<sup>14</sup>

### 2.3 Upplevelseindustrin

Bengt Wahlström försöker sig på att ge en definition av vad upplevelseindustrin är för något. Han skiljer mellan en traditionell (film, mode, journalistik, performing arts, etc.) och en ny upplevelseindustri. I den senare ingår bland annat new performing arts, edutainment, dator-/tv-spel, nya medier och upplevelseturismen ”inkl. mat, konsthantverk, natur, evenemang”.<sup>15</sup> Kort sagt: en industri som producerar underhållning i form av upplevelser.

Dock nöjer sig konsumenterna inte med vilka sorters upplevelser som helst. De letar efter upplevelser som ger en autentisk känsla av ”annorlundahet”. Detta har lett till en stor fokusering på kulturarv, något som ses som regionalt och kulturellt åtskiljande.<sup>16</sup> Gemensamt för upplevelser av olika slag är att de alla produceras, iscensätts och konsumeras på olika sätt.<sup>17</sup> Detta har även influerat museer vilka, enligt Eva A. Persson, börjar närma sig ett marknadsdrivet koncept. Genom att använda dramatiseringar och tekniker som influerar besökarens alla sinnen görs utställningarna mer spännande genom dessa ”känslomässiga upplevelser”.<sup>18</sup>

---

<sup>13</sup> Koggmuseet i Malmö, [www.medeltidsskeppen.se](http://www.medeltidsskeppen.se), 2007-12-19

<sup>14</sup> Middelaldercentret, <http://www.middelaldercentret.dk>, 2007-12-17

<sup>15</sup> Wahlström, Bengt, 2002: *Guide till upplevelsesamhället*, s. 39

<sup>16</sup> O'Dell Tom, 1999: *Turism i upplevelsens tecken*, s 34

<sup>17</sup> Ibid., s. 37

<sup>18</sup> Persson, Eva A., 1999: *Queenstown – Cobh, tur och retur*, s. 68



### 3. Att återskapa en tid som flytt

Besöker du Koggmuseet i Malmö kliver du in i Malmöya, år 1399. Drottning Margareta är regent och ute på havet råder det ett krig mellan piraterna och Hansan, det mäktiga handelsförbundet. Här i Malmöya bor bland annat bykerskan Helga vars man blev avrättad efter att ha blivit beskylld för att ha förfalskat mynt. Den nye myntslagaren går under namnet Torben Ölhane och sägs dricka alldeles för mycket öl. Passa er förresten för Silla-Sara, hon är bra på att vakta era tillhörigheter, möjligen lite för bra...

#### 3.1 Förhållandet mellan det autentiska och det rekonstruerade

Begreppen *autenticitet* och *rekonstruktion* kan ibland tolkas på olika sätt, därför vill jag inleda med en kort definition av dessa termer. Begreppet *rekonstruktion* definierar jag likt arkeologen Bodil Petersson som återskapandet av något ur förfluten tid.<sup>19</sup> Detta behöver inte endast handla om byggnader och föremål utan även persongestaltningar och historiska händelser. Att något är *autentiskt* syftas här på det ursprungliga, genuina, äkta.<sup>20</sup> Rekonstruktionen kan alltså ses som en kopia av det autentiska. Under fältarbetets gång insåg jag att många använder sig av ordet ”autentiskt” för att beskriva något som är så nära det ursprungliga som möjligt, det vill säga att något ger en känsla av att vara korrekt även om det handlar om hur vi *tror* något har varit.<sup>21</sup>

I museets utställning återfinns endast ett fåtal autentiska artefakter funna på vrakplatsen för Skanörskoggen. För att nämna några: en tennkanna, kanonkulor, en käke från en människa samt en betabalk, en skeppsdel som är karaktäristisk för en kogg. Däremot är rekonstruktionerna fler och bortsett från de två fullskalekoggarna kan tilläggas exempelvis en stenkanon, ett ankarspel och olika klädesdräkter för olika stånd och tidsperioder.<sup>22</sup>

Hos informanterna fann jag en övervägande positiv inställning till användandet av rekonstruktioner i stället för autentiska ting i museala sammanhang. En person ansåg att artefakter visserligen kunde förstärka vad ett museum vill förmedla, men att det inte nödvändigtvis behövdes. Däremot, menade personen, finns det tillfällen när det är mer lämpligt att använda sig utav de äkta föremålen, så som på Historiska Museet i Lund där föremålen ligger på rad och ger en bild över hur det har förändrats genom årens lopp. Dock tyckte personen att konstverk kan ersättas av kopior:

---

<sup>19</sup> Petersson, s. 17ff

<sup>20</sup> Nationalencyklopedin, [http://www.ne.se/jsp/search/article.jsp?i\\_art\\_id=O108824](http://www.ne.se/jsp/search/article.jsp?i_art_id=O108824), 2007-12-17

<sup>21</sup> Intervju A s. 8, Intervju B, s. 9 samt Fältdagbok, s. 27

<sup>22</sup> Fältdagbok, s. 15ff

*”Jag såg om ett underjordiskt konstmuseum i Japan som har fullt med kopior av alla kända konstverk, och det tycker jag är rätt okej. Då kan man se alla Picassos målningar om man vill då. Personligen hade jag inte brytt mig om att det inte är originalet som hänger där. Men konstupplevelsen blir den samma”<sup>23</sup>*

En annan sade sig inte tycka det är något fel med att ha kopior, under förutsättning att de är så exakta som möjligt. Personligen var informanten kanske lite mer förtjust i originalen, men menade att detta inte är möjligt att ha i en öppen miljö som ett living history museum, där risken är stor att de försvinner eller förstörs.<sup>24</sup> En i personalen poängterade dock att i och med att det är just ett living history museum behöver de inte ha autentiska föremål, men att de gör så gott de kan och att de definitivt inte försöker ge sken av för besökarna att kopiorna skulle vara något annat än kopior. Dessutom innebär det ett visst ansvar att ha äkta föremål:

*”... vi har dräkterna som inte är autentiska. Det finns kanske femton sådana (dräkter bevarade från den tiden), skulle vi slåss med andra museer om att ha dem? Vi har ingen möjlighet att konservera dem som många av museerna har. Då är det viktigare att de bevaras till framtiden och att ha dem på de platser där de kan bevara dem. För vi försöker ju inte inbilla folk i att de dräkterna är sydda på den tiden.” (min anm. i parantes)<sup>25</sup>*

Sammanhanget verkar vara avgörande för ifall autentiska föremål kan ersättas med rekonstruerade. Historikern som jag intervjuade pekade på det faktum att autentiska föremål inte behöver säga någonting alls för betraktaren, om han eller hon inte besitter specifik sakkunskap. För att få ut information ur några krukskärvor behöver man kanske vara professionell arkeolog. Dock föredrog historikern, som kallar sig själv för *”en ohygglig medeltidsfantast och historieintresserad människa”*, de autentiska föremålen i kombination med rekonstruktioner och menar att endast modeller och rekonstruktioner troligen inte räcker för att skapa en känsla av det förflutna utan att där behövs det autentiska.<sup>26</sup>

Några av informanterna talar om en särskild känsla av att få hålla i ett riktigt gammalt och äkta föremål, och om hur barn kan bli fascinerade över att höra att en artefakt är tusen år gammal.<sup>27</sup> Museipedagogen Monica Cassel talar om samma känsla, att det är något särskilt med att hålla i en 5000 år gammal stenåldersyxa. Samtidigt kan en exakt rekonstruktion av samma yxa användas på riktigt och därmed visa hur det var man gjorde på den tiden när man högg ner träd.<sup>28</sup> Bodil Petersson nämner att medan ett original ligger i säkert förvar i sin

---

<sup>23</sup> Intervju D, s. 7

<sup>24</sup> Intervju C, s. 11

<sup>25</sup> Intervju B, s. 8

<sup>26</sup> Intervju A, s. 7

<sup>27</sup> Intervju C, s. 11 samt Intervju D, s. 8

<sup>28</sup> Cassel, Monica, 2001: *Museipedagogik*, s. 38f

monter kan en kopia som får hanteras av besökaren skapa en närhet mellan besökare och ting.<sup>29</sup> Möjligheten att få hålla artefakten med sina egna händer gör att betraktaren får ett visst personligt förhållande till föremålet och inte endast en abstrakt upplevelse av monterföremål.

Att döma av ovan är det lätt att få en bild att *alla* autentiska föremål går lätt att ersättas med rekonstruerade kopior. Men det finns en viss sorts föremål, enligt Mats Burström, som inte är utbytbara mot en kopia eller ens mot ett annat identiskt samtida ting. Det är de föremål som har en särskild historisk laddning, där föremålets unika historia betyder något just för artefakten. Det kan handla om arvegods eller souvenirer, eller fåtöljen som det hävdats att Gustav III bars ut i efter att han blivit skjuten på maskeradbalen.<sup>30</sup> Utan de vrakfynd som finns på display i Koggmuseet skapas inte den historiska närheten till koggen, att den verkligen har funnits.

### 3.2 Enighet och Tvekamp

När jag står och ser på modellen av vraket efter Skanörskoggen inne i utställningshallen inser jag att de inte hade mycket att gå efter när Tvekamp af Elbogen byggdes, det är bara underdelen av en båt. Bakom vrakmodellen står en större modell av hur de tror hela skeppet kan ha sett ut. Många ställer sig undrande till hur de kunde rekonstruera ett helt skepp av så lite. Ett svar som tyvärr endast ges vid en guidad visning eller om tillgänglig personal berättar det. Lite information finns också att få i den trettio minuter långa film om skeppsbygget som visas rullande i filmrummet.<sup>31</sup>

Som deltagare i en guidning får man däremot veta att utifrån vrakfyndet kunde de faktiskt rekonstruera en större del av skeppet än vad vrakmodellen indikerar, bland annat kunde de beräkna mastens höjd. Resten av skeppet har de fått göra en trolig uppskattning av hur det kunde ha sett ut genom att använda sig utav sigill, målningar och historiska texter.<sup>32</sup> Det här med att rekonstruera något för att undersöka hur det gick till att bygga skepp och hur de seglades på den tiden i ett vetenskapligt syfte kallas för *experimentell arkeologi*.<sup>33</sup>

Att rekonstruera båtar efter arkeologiskt källmaterial är inget nytt. I Norge rekonstruerades ett vikingaskepp så tidigt som i slutet av 1800-talet och därefter har det tillkommit fler.<sup>34</sup> Just båtar från vikingatiden tycks vara av ett särskilt intresse. Bodil Peterssons har sammanställt ett appendix med olika slags rekonstruktioner från stenåldern till

---

<sup>29</sup> Petersson, s. 251

<sup>30</sup> Burström, Mats, 2005: *Reliker och rekvisita – vad gör föremål med människor?* s. 17ff

<sup>31</sup> Fältdagbok, s. 35

<sup>32</sup> Observationsrapport 13/11-07, s. 3

<sup>33</sup> Petersson, s. 34 samt Intervju C s. 10f

<sup>34</sup> Petersson, s 76ff

och med medeltiden i Skandinavien (registrerade mellan 1879 och 2002). I detta register nämns drygt 100 rekonstruerade båtar av olika modeller från vikingatiden. Flertalet av dessa har inspirerats av Gokstad- och Osebergsskeppen, funna i Norge. Några medeltida skepp nämns, varav endast två koggar, de som står vid Koggmuseet i Malmös kaj.<sup>35</sup>

Det finns ytterst få äldre skepp bibehållna i sin helhet. Få skepp är lika välbevarade som regalskeppet Vasa eller de tre skeppen på Vikingskipshuset utanför Oslo. Så väl Vasaskeppet som de tre i Norge är endast för beskådan, ett museiföremål som besökarna får gå bredvid och titta på men inte stiga ombord. Fördelen med ett rekonstruerat skepp är att man kan gå ombord och känna på det, kanske till och med åka ut med på vattnet med det. Hade man mot förmodan återfunnit Skanörskoggen i ett mer välbevarat skick, hade man inte kunnat segla med det. Det hade krävts väldiga insatser av konservering och i bästa fall hade det visats upp som om det vore i en monter, det vill säga för besökaren endast något visuellt.

Att det är anno 2007 innebär vissa förordningsregler och säkerhetsrutiner man inte kan komma ifrån, även om man ”lever på medeltiden”. Det måste finnas livbojar och livbåtar. Enighet av Elbogen måste gå på motor för att få användas som båt. Ska man ut och segla med Tvekamp så måste det finnas både GPS och radar. Dessutom behöver man ha ett visst antal i besättningen för att kunna åka ut.<sup>36</sup>

Modernitetens säkerhetskrav gör att det finns en ständig motsättning mellan nutid och medeltid. När jag en dag roade mig med att leta efter saker som såg ”fel” ut på Tvekamp af Elbogen, den större koggen, fann jag bland annat halkskyddstejp på trappan, skyltar som informerar om var det finns räddningsvästar, nedfällda antenner, livbojar gömda bakom säckväv, brandsläckare, livbåtar, el-sladdar och brandvarnare. Saker som på ett eller annat sätt är nödvändiga idag, trots att en besättning på 1300-talet säkerligen klarade sig alldeles utmärkt utan dem, åtminstone innan förlisningen. Andra saker som jag fann roliga att notera var det svarta ankaret med orden ”*Made in UK*”, en skylt som på både svenska och engelska informerar om att ett visst utrymme endast är för besättningen och en neddragbar filmduk som finns uppsatt nere under däck.<sup>37</sup> Under en skolgudning berättades det att förr var det inte vanligt att ha bord och bänkar under däck som idag. De har man satt dit för att barnen ska ha någonstans att sitta på. Här nere förvarades förr lasten.<sup>38</sup> Möblemanget sticker inte i ögonen, träbänkarna och borden ser ut att passa in i tidsepoken trots att det är helt fel.

---

<sup>35</sup> Petersson, s. 402ff

<sup>36</sup> Intervju C, s. 7 och 10

<sup>37</sup> Fältdagbok, s. 31f

<sup>38</sup> Observationsrapport 13/11-07, s. 3

Kanske har besökarna överseende med alla dessa moderna inslag. Så länge museet lyckats skapa ett helhetsintryck av en medeltida kogg gör det inget att glödlampor lyser upp lastutrymmet. En informant hade helt missat det faktum att det fanns en motor ombord och uppfattade rekonstruktionen som gjord på ett ”*naturtroget sätt*”.<sup>39</sup> En annan menade att ett litet fel i rekonstruktionen jämfört med originalet, men som inte är synbart för besökarna, inte är så farligt. Men när det läggs till en motor så påverkar detta båtens utrymme, bärförmåga och design till viss del. Slutresultatet är dock så nära det ursprungliga som de har kunnat komma.<sup>40</sup> De moderna inslagen, menade en i personalen, kan de flesta besökare acceptera eftersom de vet att det handlar om en vision och inte äkta 1300-talsskepp.<sup>41</sup>

### 3.3 Kajen som kuliss

Museichefen berättade för mig att det finns ett visst problem om man till exempel använder ett rekonstruerat vikingatida långhus och i det ska visa hur man gör upp eld för en skolklass iklädd vikingatida kläder. Skulle någon annan besökare komma in och se barnen sitta och göra upp eld, skulle det finnas en risk att de får en bild utav att man hade barnarbete på vikingatiden. Förmedlingen bör därför ske i en separat miljö, i stället för i den rekonstruerade. På Koggmuseet har man därför låtit de två koggarna stå för rekonstruktionsbiten medan allting runt omkring endast är en kuliss. Kulissen, menar han, är inte helt historiskt korrekt, de har exempelvis använt sig av ett annat slags trä för att bygga bodarna än vad som var brukligt. Men i och med att det endast handlar om en kuliss går detta an.<sup>42</sup>

Enligt Bodil Petersson kan en *kuliss* definieras som ett ramverk som ska fyllas med ett innehåll. Likt en kuliss på teatern ska det skapa en känsla för miljön, det finns inget krav på korrekthet i vare sig utseende eller material.<sup>43</sup> Även om kulissen inte ska ses som en *rekonstruktion*, anser jag att den kan ses som en *konstruktion* av medeltiden då den är medvetet skapad på detta sätt för att ge en bild eller känsla av denna epok.

Vad är det då som sker i denna kuliss? Själva kajkulissen består av ett flertal små bodar som representerar olika slags hantverk och sysslor, så som snickare, repslagare, sömmerska, myntslagare, tvätterska och skomakare. Det står ett litet kapell som symboliserar kyrkan och religionen under medeltiden. Även en liten ”krog” och hamnfogden huserar på kajen. I bodarna bedriver personalen emellanåt hantverk, något som under mitt fältarbete dock inte

---

<sup>39</sup> Intervju D, s. 5

<sup>40</sup> Intervju A, s. 11f

<sup>41</sup> Intervju B, s. 5

<sup>42</sup> Fältdagbok, s. 46f

<sup>43</sup> Petersson, s. 16f

hände så ofta, med det stora undantaget under ”Julstök på koggen” då det eldades och hamrades i såväl smedjan som myntslagarboden. Självva hantverkssysslan kan ses som en form av rekonstruktion, de använder sig av tekniker och redskap som på tiden det begav sig. Bodil Petersson skriver att ”*själva hantverket [blir] i sig en autentisk konst*”. Handlingen är äkta, produkten däremot kan antingen ses som en kopia eller en förfalskning, beroende på sammanhanget den används i.<sup>44</sup>

Kajen ska försöka visa upp en medeltida stadsmiljö. Museet har lagt fokus på de hantverk som kopplas till handel och skepp. Det går givetvis inte att skildra allt och därför ses ingen som bakar bröd eller någon som säljer grödor som bönderna odlat. Av skäl som troligen beror på det praktiska finns här inte heller några djur inne på museiområdet utöver fiskmåsar. Från en i personalen fick jag dock höra att man under en julmarknad faktiskt haft en åsna i stallet, något djuret inte riktigt hade uppskattat.<sup>45</sup>

På kajen finns även några aktiviteter som besökarna kan delta i, som till exempel kasta tamp, stå i stocken eller skjuta korkar med ett mindre träarmborst. Tydligt finns det en diskussion angående armborstens vara eller icke vara inom museet. Att denna, bland besökare i alla åldrar, mycket populära leksak skulle kunna skapa missuppfattningar och feltolkningar. Att det finns en risk att besökarna tror att folk förr använde armborsten till att skjuta korkar mot korgar.<sup>46</sup> Kanske är detta att förringa besökarens källkritiska förmåga. Samtidigt finns det andra saker som är mindre uppenbara, men kan vara än mer lurande. Ett exempel är flaggan på Tvekamp af Elbogen som föreställer Malmös stadsvapen, given av Erik av Pommern i samband med stadsprivilegierna, något som skedde först i början av 1400-talet.<sup>47</sup> Fast flaggan ska kanske i främsta hand ses som en reklamskylt för skeppens ägare: Malmö Stad.

### **3.4 Föreställningen om medeltiden**

De anställda på Koggmuseet har alla en medeltida roll som de använder sig av i mötet med besökare och särskilt på guidningarna. Rollbesättningen sker utifrån den anställdes kunskaper, men också till viss del utifrån museets behov av hantverk och karaktärer. Var och en bygger dessutom ut sin egen rollkaraktärs historia och bör vara något så när insatt i de andras persongestaltningar. Dessa roller utvecklas allt eftersom, och i princip kan man skapa

---

<sup>44</sup> Petersson, s. 252

<sup>45</sup> Fältdagbok, s. 20

<sup>46</sup> Ibid., s. 18

<sup>47</sup> Carelli, Peter, 2007: *Det medeltida Skåne*, s. 150 samt [www.malmo.se](http://www.malmo.se), 2007-12-27

personen hur man själv vill – utifrån vissa ramar.<sup>48</sup> Rollerna är alltså inte rekonstruktioner av riktiga Malmö-medborgare under 1300-talet, utan endast fiktiva gestalter.

Innan jag påbörjade mitt fältarbete funderade jag över hur museet har valt att skildra förhållandet mellan man och kvinna. Under medeltiden rådde en annan syn på kvinnan än vad finns idag, hon var underordnad och sysslorna mellan könen skilde sig oftast åt. I dagens samhälle förespråkas ett mer jämlikt förhållande mellan män och kvinnor, hur gör man då när nutida människor ska gestalta en förfluten tid med vad som idag ses som förlegade åsikter?

Det tog mig inte lång tid att se en klar distinktion mellan arbetsuppgifterna beroende på om de utfördes av en man eller av en kvinna. Det var nästan alltid kvinnorna som stod i butiken och männen som var ute på kajen och underhöll skeppen och bodarna. Sömnaden och sillrensningen togs hand om av kvinnorna och skeppet tjärades av männen, den uppdelningen av sysslor jag förmodar att man hade på 1300-talet. När det kom till ansvarsområden inom museet och administrativa befogenheter så – utifrån vad jag såg – hade detta inget att göra med vilket kön man tillhör.<sup>49</sup> En informant menade att arbetsuppgifterna på museet är anpassade efter den kunskap och den kapacitet var och en besitter. Kvinnorna går dessutom runt i tidsenliga långa klänningar vilket hindrar dem från att utföra vissa sysslor.<sup>50</sup>

Hur gör de då när de är i sina medeltida roller? Hur hanterar de den hierarkiska ordningen mellan kvinnor och män?

*”Vi anspelar inte så väldigt mycket på det, det hade man kunnat göra, men det gör vi inte så farligt mycket. Men det är klart, kommer bykekonan bort till mynslagaren så är ju han lite högre än henne, det är ju bara så. Hon kan inte säga hur som helst till honom för då går han till fogden och så blir det strängt. Alltså man ska hålla sig på sin plats. Men vi håller inte på så mycket med det. Men däremot när fogden kommer så är det ju fogden, och då är det mycket att man kanske bugar lite extra, man tar av hatten och bockar”<sup>51</sup>*

Av vad jag såg under mina observationer så lyfte de, som informanten ovan sa, inte fram några könskonflikter inom gestaltningen. Det var mer en lekfull stämning mellan aktörerna, det hela verkade ske på en jämlik grund. Däremot intog rollgestalterna en mer vördnadsfull aktning gentemot fogden och kyrkan, åtminstone i deras närhet. När det handlar om gestaltning av ojämlikheter mellan män och kvinnor ser den intervjuade historikern inget fel i att gestalta hur det faktiskt var, att förmedla hur man såg på *den* tiden.<sup>52</sup> Hos personalen

---

<sup>48</sup> Intervju C, s. 2

<sup>49</sup> Fältdagbok

<sup>50</sup> Intervju B, s. 3

<sup>51</sup> Intervju C, s. 12

<sup>52</sup> Intervju A, s. 12

har jag funnit ett intresse av att diskutera olika tolkningar av historien och där ibland om kvinnans ställning jämt emot mannen, om hon kunde säga emot honom.<sup>53</sup>

Intresset att ge en korrekt bild finns, samtidigt som jag kan finna en underton som går ut på att släta till de grövsta olikheterna mellan 1300-tal och 2000-tal. Detta påminner om när Lotten Gustafsson talar om att det tycks finnas en särskild ordning på Medeltidsveckan som är överordnad autenticiteten. På samma gång som det ska vara möjligt för deltagarna att leva sig in ska tryggheten och trevligheten inte försvinna, inlevelsen ska alltså ske kontrollerat. När det blir för skrämmande realistiskt bryts ramarna, exempelvis när en grupp förståndshandikappade bads att inte uppträda som tiggare ”för att det inte skulle bli beklämmande”.<sup>54</sup> Att lyfta fram kvinnans underordnade ställning hade kunnat ge en obehaglig känsla och påminnelse om ojämlikheten mellan könen. Genom att inte trycka på dessa faktorer undviker man att förstöra den trevliga stämningen.

Precis som att det saknas hantverksbodas i kulissen, saknas det karaktärer, eller snarare grupprepresentanter i rollistan. Barn och ungdomar kan givetvis inte arbeta som statister på museet, men det skapar en viss skev bild av museets medeltidsrike. Personalen är endast vuxna, de allra flesta uppskattar jag vara födda 1940-60-tal, och berättelsen de förmedlar tenderar att främst handla om medeltida vuxna, hur de levde och arbetade.<sup>55</sup> Utöver detta finns ingen extremt rik eller överdrivet fattig. Alla är hela och rena och tycks vara vid god hälsa. Under Julstöket när folk från medeltidsföreningar kommer och deltar i gestaltningen syns äntligen yngre ansikten.<sup>56</sup> Däremot återstår även då den sociala snedfördelningen, den som även är uppenbar på Medeltidsveckan på Gotland, där Lotten Gustafsson årligen hörde klagomål om bristande representation av fattiga och munkar och nunnor.<sup>57</sup>

Monica Cassel lyfter fram en annan kritik som finns mot att använda sig utav rollgestaltningar på ett museum. Eftersom man inte vet hur relationerna mellan människor var eller hur de tänkte och kände, så finns det en risk att man lär ut osanningar. Är man däremot tydlig med att det handlar om en teori, en kvalificerad gissning, kan man kringgå detta något.<sup>58</sup>

Användandet av de medeltida roller personalen iklär sig kan sägas ingå i vad Erving Goffman kallar för ett *framträdande*. Det vill säga den aktivitet som de agerande visar upp för en särskild grupp åskådare som är närvarande under hela perioden för framträdandet och som

---

<sup>53</sup> Fältdagbok, s. 48

<sup>54</sup> Gustafsson, s. 157

<sup>55</sup> Observationsrapport 13/11-07, s. 6

<sup>56</sup> Observationsrapport 8/12-07

<sup>57</sup> Gustafsson, s. 181

<sup>58</sup> Cassel, s. 146f



”har ett visst inflytande på observatörerna”. Under föreställningen används ett i förväg bestämt handlingsschema som kan återanvändas vid andra tillfällen, något som kallas en *roll* eller *rutin*.<sup>59</sup> Personalen håller ett framträdande för exempelvis en skolklass iklädd rollen som en guide från medeltiden. Framträdandet pågår i ungefär en timme under tiden som besökarna tar till sig den information och den berättelse som ageras inför dem. Samma rutin upprepas vid nästa skolbesök, med utgångspunkt från den guidehandledning som museet har konstruerat.

Under framträdandet befinner sig de agerande i den *främre regionen*, i själva föreställningens inramning, scenen där historien berättas.<sup>60</sup> I detta fall kan kajområdet utgöra främre regionen. Bodarna och koggarna tillhör kulisserna, scenografin som guiderna använder sig av i förmedlingen av berättelsen. Före och efter guidningen kan aktörerna befinna sig i den *bakre regionen*, alltså bakom kulisserna. Exempelvis i personalrummet, där det finns möjlighet att ägna sig åt förberedelser, regi och utvärdering av föreställningen. Här behöver de inte använda sina medeltida roller, de vet vad bostadsrättsföreningar och datorer är för något.<sup>61</sup> Men så fort de kliver ut från den bakre till den främre regionen, där besökarna befinner sig, träder de anställda in i sina service- och medeltidsroller.

\* \* \*

Detta kapitel har handlat om hur ett living history museum, i detta fall Koggmuseet i Malmö, bygger upp en miljö för att skildra en tid som för länge sedan varit. Genom att använda sig av rekonstruktioner och omgärda dessa av en kuliss skapas en känsla för hur det skulle kunna ha varit i 1300-talets Malmö. I kulissen sker en föreställning där guiderna agerar inför besökarna iklädda roller som ska förstärka känslan av ”så här kunde det ha varit”. Att föremålen inte är de äkta från 1300-talet spelar troligen mindre roll. Här kan de användas och brukas, något som inte kan göras med de autentiska artefakterna. Men i rekonstruktionsarbetet tvingas man välja bort eller redigera vissa delar av historien på grund av praktiska och säkerhetsmässiga skäl, så som att ha motor på skeppet, endast ha hantverk kopplade till sjöfart och handel eller kunna ha barn i medeltida dräkter på museet.

---

<sup>59</sup> Goffman, s. 23 och 28

<sup>60</sup> Ibid., s. 97

<sup>61</sup> Ibid., s. 101f

## 4. En sann historia?

I den inledande meningen i boken *Det medeltida Skåne* slår arkeologen Peter Carelli fast att ”medeltiden har aldrig existerat.”<sup>62</sup> Ett faktum som jag finner viktigt att framhålla här. Medeltiden är en konstruktion, skapad under renässansen för att – något negativt – benämna den period som stod mellan antiken och renässansen, två perioder som man då såg som högre framstående. Människorna som levde under denna ”mellanperiod” (ca 500-1500-talet, i Norden 1000-1500-talet) kallade knappast sin egen tid för ”medeltid”.<sup>63</sup>

### 4.1 Medeltiden – en simulering

Ingen kan säga att ”så här var det under 1300-talet”, historia är ingen definitiv vetenskap. Det som skildras i en historiebok eller på ett museum är tolkningar, bilder av hur man *tror* det var. Informanterna är väl medvetna om detta och ämnet återkommer flera gånger i intervjuerna<sup>64</sup> :

*”Det är också viktigt att man förmedlar det när man guidar, berättar för människor om tiden här, att man inte säger ’så såg skeppen ut’, ’exakt så såg skeppen ut’, nej, det vet vi inte, **förmodligen** såg det ut så här, **troligtvis** såg det ut så här. Vi har försökt att komma så nära vi kan, men vi kan inte säga exakt hur det såg ut. Sanningen finns ju inte.”*<sup>65</sup>

På den inledande vepan med text i utställningen lyder den första meningen ”*Ingen kan helt förstå historien – men man kan försöka*”. Redan här markerar man att man inte gör anspråk på en ”så här var det!”-historia utan att det handlar om tolkningar.<sup>66</sup> Dock är denna vepa något märkligt placerad. Den hänger precis vid passagen till butiken, ett ställe där tre klädesdräkter är uppställda. I de fall då flera passerar till och från utställningen är det svårt att stanna till och läsa texten utan att stå i vägen för andra eller att bli störd i läsningen av folk som ska passera. Följaktligen blir det inte oftast inte den första texten besökarna läser, om de läser den skrivna informationen. Det finns således en risk att många besökare inte tar del av detta budskap, åtminstone om jag ska dra en slutsats av vad jag observerade under ”Julstök på koggen” när det var många personer i rörelse på museet.<sup>67</sup>

I utställningshallen finns texter och filmer som ger information om de historiska skeendena och om utställningsföremålen. I dessa texter finner man formuleringar som ”*troligtvis*”, ”*med sannolikhet*” och ”*av målningar (...) att döma var...*”. Den observante

---

<sup>62</sup> Carelli, s. 9

<sup>63</sup> Carelli 9ff samt Nordberg, Michael 9ff

<sup>64</sup> Ex. Intervju A, s. 8, Intervju B, s. 4 samt Intervju C, s. 6 och 10.

<sup>65</sup> Intervju C, s. 10

<sup>66</sup> Fältdagbok, s. 29ff

<sup>67</sup> Observationsrapport 8/12-07, s. 4

uppmärksammas på att det inte finns några hundra procentiga svar att ge.<sup>68</sup> Ute på kajen däremot är de enda skyltarna med text båtarnas namn samt träplankan där någon med spritpenna skrivit ”Krogen Horngäddan”. Att sätta en modern informationsskylt här hade troligen sett fel ut. Vill man veta någonting om sakerna som finns i bodarna eller på skeppen får man fråga personalen. För det mesta finns det alltid någon i medeltida kläder att fråga.<sup>69</sup>

Vilken bild av medeltiden ger då museet? Inne i utställningen talar man om de politiska och ekonomiska skeendena i Malmö och i regionen under denna tid. Här lyfts exempelvis fejder mellan regenter, piratkrig samt handeln och Hansan fram, det mer storslagna, det som det går att läsa om i historieböckerna. När man sedan kliver ut på kajen med denna bakgrundsförståelse möter man det mer vardagliga i konkret form. Det vill säga hantverksbodarna och ”de vanliga” människorna, men också det som det finns minst bevarat källmaterial om. Den intervjuade historikern tycker dock att i och med att det handlar just om koggar, vinklas historien något åt Hansan och handeln och därmed även åt eliterna i det medeltida samhället. Detta, menar samma person, är dock lätt hänt när det handlar om medeltiden, i och med att det fragmentariska källmaterialet som finns speglar främst eliterna.<sup>70</sup>

Termen *living history museum* indikerar på att museet är levande, att det sker liv och rörelse inom dess gränser. Det handlar inte om montrar och dockor, utan om människor som lever och arbetar i en historisk miljö. Emellanåt kändes dock Koggmuseet mer sovande än levande. Vid ett tillfälle då jag av misstag haft mobiltelefonens vibrationssignal aktiverad och jag bett om ursäkt eftersom det är ett museum, menade personen jag gick med att det inte gjorde något eftersom ”det är bara vi två här”. Därefter tillade personen med ett litet sorgligt skratt att ja, det är ju det här man kallar *living history*.<sup>71</sup> Det var stundtals tyst och tomt ute på kajen. Med ett stort undantag under ”julstöket”, då fanns det fler besökare och medeltidsklädda än vad jag sett där under veckorna dessförinnan.<sup>72</sup>

Bland personalen fann jag önskingar om att kunna vara fler ute på kajen och bedriva mer hantverk. Samtidigt förstod jag att då behövs det också besökare att agera inför, något som under vintermånaderna inte är helt lätt. En anställd menade att ”ju mer liv här är i luckan, ju intressantare är det för besökaren.”<sup>73</sup> Ett uttalande som indirekt berör förhållandet mellan besökare och museets utbud av upplevelser. Ju mer som händer, desto mer tilltalar det

---

<sup>68</sup> Fältdagbok, s. 57ff

<sup>69</sup> Ibid., s. 34

<sup>70</sup> Intervju A, s. 5

<sup>71</sup> Fältdagbok, s. 60

<sup>72</sup> Observationsrapport 8/12-07, s. 1

<sup>73</sup> Intervju B, s. 6

besökarna, vilket leder till att besökssiffrorna och den ekonomiska vinningen ökar. En besökare som varit där under en kall vinterdag uttryckte att det nog varit mer saker på gång ifall besöket varit under årets varmare månader och troligare roligare.<sup>74</sup>

Koggmuseet levandegör historien för att besökarna ska kunna komma närmare medeltiden och få en känsla av hur det kunde ha varit. Detta påminner om begreppet *simulering* som George Ritzer använder sig av när han synar dagens konsumtionsvärld. En simulering är något som är skapat just för att ge en äkta känsla av någonting, även om det egentligen inte alls är äkta. Exempelvis att det i Las Vegas skapats miljöer och byggnader som gör att vi känner att vi är i den siste tsarens Ryssland eller i Tutanchamons Egypten. Även om det finns fåtalet autentiska föremål är det själva rekonstruktionen av miljön som är det basala i simuleringen, trots att kanske sammanhang och detaljer byggts mer på fantasi än tillförlitliga källor.<sup>75</sup>

I dessa simulerade miljöer finns simulerade människor utklädda för en viss roll. Det kan vara Snövit eller en croupier i ett kasino, eller, som i Koggmuseets fall, medeltida personer. De är där för att bidra till besökarens upplevelse, att förstärka den skapade miljön. Besökaren ska känna det som att de möter Musse Pigg eller fader Gregorius *på riktigt*, trots att detta i realiteten är omöjligt. Det som upprätthåller illusionen är standardiserade manus, arbetsgivardirektiv eller guidningshandledningar.<sup>76</sup>

En fördel med dessa simuleringar är att besökarna/konsumenterna får uppleva saker som de aldrig annars fått uppleva. Ritzer nämner grottorna vid Lascaux, där det är för farligt för människor att vistas. I stället har de konstruerat en simulerad grotta som besökarna kan gå in i. Som alternativ får besökaren uppleva något som ger en *känsla* av autenticitet.<sup>77</sup> Samma sak gäller på Koggmuseet. Av det medeltida Malmö återstår bara fragment, inga hela krogar finns kvar och i princip finns endast byggnader brukade av de högre klasserna kvar. Här skapas istället en miljö som visar hur det skulle ha kunnat se ut på 1300-talet och ger besökarna en chans att besöka medeltiden. Då de faktiska lämningarna är få och kanske inte tillräckligt intressanta, bygger man upp en så lik miljö som möjligt och gör denna mer spännande än att endast vandra i stadskärnan och se på historiska husfasader. På så sätt attraheras fler människor och det skapas en *autentisk simulering*, som Ritzer hade sagt.<sup>78</sup>

---

<sup>74</sup> Intervju D, s. 7

<sup>75</sup> Ritzer, s. 100ff

<sup>76</sup> Ibid., s. 102f

<sup>77</sup> Ibid., s. 103f

<sup>78</sup> Ibid. s 110f

## 4.2 Framtid möter baktid

Bredvid Koggmuseet ligger det en bro som förbinder den före detta flygbåtskajen med det forna varvsområdet. Bilar, traktorer och lastbilar kör konstant förbi på bron. Trafiken hörs hela tiden och även de stora färjorna ger ljud ifrån sig. Det blir aldrig riktigt tyst. Framtiden hörs jämt och ständigt och påminner om att vi lever i nutiden, att detta bara är ett museum och inte en tillflyktsort för att komma ifrån nutidens jäktiga tempo.<sup>79</sup> Om jag som besökare har svårt att stänga ute år 2007, hur klarar personalen det?

Som ett sätt att skärma sig från nutiden och leva sig in i 1300-talet, berättar Lotten Gustafsson, om de boende i Medeltidsveckans tärtläger som använder sig utav olika strategier. De har ”gömme-tyg” för att dölja saker som ser fel och modernt ut och vissa använder sig av ”gömme-ord” för att förklara det moderna på ett medeltida sätt, flygplan blir till drakar.<sup>80</sup> Liknande taktik används på Koggmuseet. Säckväv och läder döljer det mest påfallande moderna och personalens rökare använder kodordet ”giftpinne” istället för ordet ”cigarett”.<sup>81</sup> Dessa strategier hjälper till att upprätthålla en viss medeltida stämning och illusion.

När det kommer till kontakten med besökarna kan man enkelt säga att det finns två tidsperioder på Koggmuseet, *framtiden* och *baktiden*. Termer personalen själva använder när de guidar:

*”När hon frågar hur man håller köttet färskt svarar något barn ’logiskt’ kylskåp. ’Kylskåp? Sådana fina saker har vi inte här, det är bara ni rika i framtiden som har det.’  
’Framtiden’ är detsamma som eleverna, skolbesöket. Det är också ett ord som används för att förklara nutida företeelser utan att gå ur medeltidsrollen. Exempelvis används formuleringar som ’I framtiden har man hittat ett vrak’.”<sup>82</sup>*

Vid skolvisningarnas början i entrén brukar guiden berätta att barnen nu är i medeltiden och att här råder andra regler och normer än i barnens ”framtid”. Fast jag skulle vilja påstå att butiken och utställningen snarare tillhör inledningsfasen för resan mot medeltiden, det är här stämningen byggs upp. Först när man går ut genom de automatiska trädörrarna, och ut till ”Munkagången”, en mörk träpassage upplyst av lyktor, först där har tidsresan mot medeltiden börjat. Den mörka gången signalerar att något mystiskt och spännande är på gång. Väl ute på kajen, när man nås av dagsljuset igen står man i en helt annan tidsperiod.<sup>83</sup>

---

<sup>79</sup> Fältdagbok s. 33

<sup>80</sup> Gustafsson, s. 194f

<sup>81</sup> Observationsrapport 8/12-07, s. 5

<sup>82</sup> Observationsrapport 13/11-07, s. 2

<sup>83</sup> Fältdagbok, s. 35

Tidsresan sker inte helt oproblematiskt. Det är lätt hänt för personalen att försäga sig och använda ord och förklaringar som någon från 1300-talet aldrig hade förstått. Följande dialog utspelades i slutet av en skolvisning:

*”Helga: Vill ni komma och bo med oss här på medeltiden?”*

*Torben: De har det nog bättre i framtiden. Värmeledning, varm choklad...*

*Husfrun: Vad är det för något?”*

*Torben: Just det, det vet inte vi vad det är för något.”*<sup>84</sup>

Samtidigt måste guiderna anpassa sig efter besökarna, kunna förklara och berätta så att alla förstår. Att inte veta vad en teve är för något går kanske an, men ibland måste de kanske likna lakritsroten med att tugga tuggummi. Och när ett barn inte visar sig förstå mycket svenska, då får man slå över till engelska en stund, även om det är osannolikt att denne rollkaraktär skulle ha kunnat tala detta språk år 1399.<sup>85</sup>

### 4.3 En kaffekopp på vift i medeltiden

När man sätter något från nutiden i en gestaltning av medeltiden så blir detta ett exempel på en *anakronism*, något som är historiskt inkorrekt. Exempelvis om en riddare hade haft en mobiltelefon i handen eller använt begrepp som ”bil” och ”GPS” när denne förklarar en riddares uppgifter.<sup>86</sup> Att skapa en medeltida miljö helt fri från anakronistiska inslag är inte möjligt. Som ovan nämnts kräver 2000-talet sina säkerhetsregleringar. Därmed inte sagt att det är fritt fram för moderna inslag i medeltiden. På Koggmuseet strävas det efter att upprätthålla en så korrekt vision som möjligt, en uppgift som inte alltid är så enkel.

Ett värmeljus med aluminiumform syns i en lykta, ett anakronistiskt inslag. Någon har flyttat en artefakt från en tid och satt in det i en annan och skapat en historisk inkorrekthet. De hade väl inte värmeljus på medeltiden, eller? Nutiden gör sig påmind genom en streckkod på en hammare eller en kvarglömd kaffekopp. Det ser fel ut för att det sticker ut. Ungefär som Jonas Frykmans och Orvar Löfgrens smuts-diskussion. Stekpannan hör hemma i köket, på spisen, lägger du den i sängen blir den smuts, något som måste tas bort. Var sak ska hållas på sin plats genom de klassificeringssystem man upprättat.<sup>87</sup> Kaffekoppen bor på 2000-talet, den kan man väl bara inte flytta till 1399 hur som helst!

När anakronismen blir synlig faller illusionen. Förundringen hos några killar, som är på skolbesök, över att Torben Ölhane har levt i 600 år bryts tvärt när en av pojkbarna observerar

---

<sup>84</sup> Observationsrapport 13/11-07, s. 6

<sup>85</sup> Ibid., 13/11-07, s. 4

<sup>86</sup> Nationalencyklopedin, [http://www.ne.se/jsp/search/article.jsp?i\\_art\\_id=113723](http://www.ne.se/jsp/search/article.jsp?i_art_id=113723), 2007-12-17

<sup>87</sup> Frykman, Jonas och Löfgren, Orvar, 1979: *Den kultiverade människan*, s. 140

ett par blåa jeans sticker ut under en av personalens medeltidsdräkter.<sup>88</sup> Däremot kan fogden utan problem gå runt och fotografera med en digitalkamera. Skillnaden här beror på att fogden från början berättat att han fått den här konstiga saken av någon från framtiden. Förtjust förklarar barnen hur det kommer sig att de kan komma in i den lilla lådan samtidigt som de står kvar bredvid honom.<sup>89</sup> Kanske är det bara jag som rynkat näsan åt att de satt upp riddareden på väggen skriven med tuschpenna på något som ser ut som utrivet presentpapper. Hade det inte varit mer lämpligt med kalligrafi, tänker jag, för det ingår i min illusion av medeltiden.<sup>90</sup>

En informant berättar om hur svårt det emellanåt är att hela tiden leva upp till den historiska korrektheten:

*”Däremot kan det ju vara att man har tunnor, och på tunnorna är det metallband och det är inte historiskt riktigt för de kom lite senare, utan det kanske ska vara vidjor runt tunnorna i stället, det är lite så. Men då är det ju så ’vem ska göra de tunnorna och vad kostar det?’ Det är ju det, hela tiden, det är svårt ibland. Då får man kanske göra en genväg och frågar folk så får man förklara det, men det kan vara lite så, stötande ibland, om man nu är väldigt så att man vill ha en väldigt exakt miljö. Det finns ändå saker som vi inte kan ta bort, speciellt det här med skeppet alltså, i det här fallet då. Vi har de här moderna sakerna och de får vi inte ta bort, de måste vara på skeppet. Men man kan dölja dem så gott det går.”<sup>91</sup>*

Den ekonomiska frågan är inte unik för Koggmuseet, det är ett genomgående problem i hela den kulturella sfären. Räcker inte de ekonomiska medlen till får man göra en kompromiss. Dock beror inte alla anakronismer på begränsad budget. En källa berättade om att man måste vara försiktig med vad man säger. Det är lätt hänt att råka använda sig utav ordet ”meter” när man förklarar hur de mätte djup, de korrekta termerna som användes under 1300-talet var famn och aln.<sup>92</sup> En annan person sa att det handlade om kvalitetssäkring från personalens sida, att de såg till att bråte inte syns och att de inte bar armbandsklockor. Däremot kan det vara svårt att förbjuda glasögon, eftersom inte alla klarar sig utan sådana.<sup>93</sup> Denna kvalitetssäkring pågick fortlöpande. Anakronistiska inslag som jag observerat ena dagen kunde vid nästa besök på museet vara dolda eller bortplockade.<sup>94</sup>

En informant påpekade det som måhända är den största anakronismen av dem alla på museet. Skulle museet vara mer autentiskt, det vill säga leva upp till den historiska

---

<sup>88</sup> Fältdagbok, s. 45

<sup>89</sup> Ibid., s. 39 och 45

<sup>90</sup> Ibid., s. 58

<sup>91</sup> Intervju C, s. 7

<sup>92</sup> Ibid., s. 7

<sup>93</sup> Intervju B, s. 5

<sup>94</sup> Fältdagbok, s. 63

korrektheten, så hade det inte legat där det gör idag, ute på Skeppsbron. För 600 år sedan var här vatten och därmed ingen bebyggelse.<sup>95</sup>

Historikern Erika Larsson berättar att många frågar hur pass sann Medeltidsveckan på Gotland är. Inte nämnvärt, menar hon, eftersom den inte visar ”*historien som den var, utan som den borde varit*”. Människornas beteenden och handlingar överensstämmer inte alls med vad som var norm under Medeltidsveckans tidsperiod, 1361. Dessutom så syftar programmet till att det ska finnas aktiviteter som kan tilltala alla olika smaker.<sup>96</sup> Denna demokratisering av historien kan till viss del återfinnas på ett living history museum. Alla får komma, alla får delta i alla aktiviteter. Ena stunden kan du vara pirat, strax därpå blir du dubbad till riddare.

#### 4.4 Glöm bort bekymmer, sorger och besvär

*Living history* kan ses som en form av upplevelser, men är detta till nytta eller skada för historiebeteckningen? Åsa Linderborg använder begreppet *histotainment* när hon talar om historien i SVT:s dokusåpa *Riket*. Medeltiden och historien används som bas men resten runt omkring handlar om underhållning. Tittarna ska ”*roas av historien, inte oroas*”.<sup>97</sup> Finns det inte drag av detta även på Koggmuseet?

Historikern som besökt museet några gånger tycker att Koggmuseet har ett spännande koncept och att de gör så gott de kan efter sina resurser. Upplevelsemuseer är nyttiga så länge de verkar i bildningssyfte och att ”*det inte blir eventet i sig som är i fokus*”.<sup>98</sup> Lite senare i intervjun säger samma person angående sin syn på living history museer generellt:

”*Ska jag vara elak hade jag sagt att det är en snuttifiering av historien. Det är MTV-generationens sätt att se på historien, det ska vara femtonsekunders-block och ingenting annat. Det vill säga gå fort, det ska gå snabbt, och det ska vara lättsmällt, och det tjänar sitt syfte. Jag tycker dock att man också har ett ansvar för att använda historien och nyansera historien om man är ett museum. Fokuseringen på living history känner jag ibland, och återigen nu är jag lite elak här, mer är av ett intresse av att öka tillströmningen till museet för intäkter, inte för att öka tillströmningen till museet för att förmedla någonting, och då tycker jag att man är ute på fel väg. Samtidigt är det som så, antalet besökare till museer har ju ökat, antagligen just på grund av det här med fokusen just på upplevelsen, man ska få röra vid, känna på, dreja sin egen lerkruka, någonting sådant. Jag tror att den upplevelsen kommer definitivt inte att stanna av under de närmaste åren, tvärt om, det kommer att fortsätta.*”<sup>99</sup>

---

<sup>95</sup> Intervju B, s. 8

<sup>96</sup> Larsson, Erika, 2003: *Medeltidsveckan på Gotland – en sann historiebild?*, s. 30f

<sup>97</sup> Linderborg, s. 38

<sup>98</sup> Intervju A, s. 3

<sup>99</sup> *Ibid.*, s. 9



Jag tolkar det som att living history är en intressant metod att använda på museer, samtidigt som det finns en risk att den gör historien alltför lättsam. Så länge historien hamnar i första hand och inte kravet på upplevelser styr museets utformning är det godtagbart. Däremot kan upplevelserna få fler att komma till museet. Bodil Petersson frågar om rekonstruktioner ”ibland befinner sig på tröskeln till det vulgära” när fokuset och syftet förflyttas från bildande till ren underhållning.<sup>100</sup> En indikering på att historieförmedling ska få vara tilltalande och kul, men absolut inte får tappa sin seriösa ton, bildningen ska alltid stå först.

Jag har sett både barn och vuxna ha väldigt roligt på Koggmuseet. De har kunnat röra, testa och leka, något som inte alltid är tillåtet på traditionella monter-museer. När man ser vuxna karlar som precis lyssnat intresserat på en guidning springa runt och skjuta korkar med leksaksarmborst och sätta chefen i stocken, är det dock lätt hänt att vilja likna det som en stor lekplats med historiskt tema snarare än ett museum, åtminstone för stunden.<sup>101</sup> Men oavsett om upplevelsen ses som bildande eller lekfull så sker den inom vissa upprättade ramar.

George Ritzer beskriver Disneys temaparker som säkra och skyddande miljöer där alla risker tagits bort. Inom parkens gränser är allt reglerat och besökaren kan känna sig trygg och glad då inga otrevliga överraskningar kommer att dyka upp.<sup>102</sup> Att likna ett living history museum vid Disneyland kan ses som något mycket drastiskt och överdrivet men det finns det vissa likheter. Även inom ett museum som Koggmuseet så sker allting under kontrollerade former. Måhända att du hamnar i stocken, men du behöver aldrig vara rädd för att bli lämnad där för resten av dagen, skrattandes tar du emot bödelns mjuka piskrapp.

Det finns en viss tendens inom upplevelseindustrin att upplevelsen alltid ska vara positiv och underhållande. Konsumenten ska känna sig glad och nöjd efteråt och för att uppnå detta undviker man ämnen som rör tråkiga och hemska saker.<sup>103</sup> Petersson menar att det finns en tendens att idyllisera det förgångna, att det mesta av det besvärande tas bort vid rekonstruktionen.<sup>104</sup> Att de känsliga och obehagliga ämnena plockas bort eller inte framhävs förskönar det förflutna och det skapas en skev och stereotyp historiebild. På visningarna på Koggmuseet nämns visserligen pesten, krig och brott och straff men det hamnar snabbt i skymundan av det som är mer trevligt. Precis som att könsrollerna, som diskuterades tidigare, slätas över eftersom det är ett ganska känsligt ämne idag. Dock är det mycket som ska täckas under en timmes guidning, allt kan inte tas med. Men för den som har tid och lust finns

---

<sup>100</sup> Petersson, s. 259

<sup>101</sup> Fältdagbok, s. 74

<sup>102</sup> Ritzer, s. 3

<sup>103</sup> Löfgren, s 65 samt Svensson, Birgitta, 1999: *På nattliga äventyr i kulturarvet*, s. 127

<sup>104</sup> Petersson, s. 262

personalen – som på alla andra museer - på plats ända fram till stängning och de finns där för att berätta mer.

\* \* \*

På ett living history museum visar man en *tolkning* av historien, i detta fall Malmö i slutet av 1300-talet. Det handlar om att utifrån kvalificerade teorier skapa – eller simulera – en miljö som ger en känsla av att besökarna har gjort en tidsresa. För att upprätthålla denna tidsresa gäller det att sopa undan spåren av nutiden. Tungan ska hållas rätt i mun och moderna ting ska döljas eller tas bort, men trots detta är det svårt att bekämpa alla anakronistiska inslag. Samtidigt som dessa museer har en berättande roll inger de en lekfull och underhållande stämning, två saker som ibland kan hamna i konflikt.

## 5. Sammanfattande slutdiskussion

Att rekonstruera och levandegöra medeltiden på ett *living history museum* för att skapa en autentisk känsla blir aldrig in i minsta detalj autentiskt korrekt. 1300-talet är för länge sedan gånget och källmaterialet som finns kvar är fragmentariskt. Det som förmedlas om medeltiden blir således till stor del gissningar och antagande om hur det kunde ha varit. Dessutom måste denna rekonstruktion ske på 2000-talets villkor, så som de moderna säkerhetskraven föreskriver. Trots detta är det ingen omöjlig uppgift att skapa ett museum i vilket medeltiden får gestaltas. Genom en strävan efter att uppnå en så korrekt bild av tidsepoken som möjligt kan man komma så nära som det går att komma, eller åtminstone skapa en känsla, en *simulering*, av autenticitet.

Vid Koggmuseet i Malmö ligger två fullskalerekonstruerade koggar som är gjorda efter befintligt källmaterial. De ser gamla och tidsenliga ut på ytan, men vid en noggrannare titt syns moderna inslag i form av livbojar, antenner och motor. Förvisso anakronistiska inslag i medeltiden, men samtidigt vitala saker som måste finnas på båtar i 2000-talet. Här får det historiskt korrekta stryka på foten till förmån för besökarnas och personalens säkerhet.

Vid dessa skepp har en medeltida miljö byggts upp i form av en *kuliss*. Här handlar det inte om exakta rekonstruktioner utan om en scendekor som ska skapa en stämning. I denna kuliss spelar personalen en föreställning för besökarna genom att agera i trovärdiga medeltida roller och bedriva hantverk i denna historiska anda. De gestaltar och förmedlar en historieberättelse. Har då denna historiebild påverkats av dessa rekonstruktioner och anakronistiska inslag som – trots ett idogt arbete från museets sida med att upprätthålla en så trogen 1300-tals miljö som möjligt – förekommer? Den berättelse som förmedlas i tal och skrift utgår från historiska fakta och bör inte ses som inkorrekt, däremot är den möjligen inte representativ i alla lägen. Genom att ha ett särskilt fokus – i detta fall på koggarna, handeln och hantverk – berättas historien främst utifrån detta tema. Andra delar har valts bort, till förmån för detta tema som ska löpa som en röd tråd genom museets begränsade yta.

Gräver man lite på ytan finner man att det råder ett mer jämlikt förhållande mellan könen och det råder ett vänskapligt förhållande mellan överheten (fogden) och hantverkarna. Alla är friska, rena och glada. Någon extremt fattig finns inte heller. Sorgliga och besvärande faktorer tonas ner även om det i förbifarten nämns pest, krig och oår. Samtidigt som besökarna lär sig något ska de ha trevligt. Det liknar *histotainment*, historia som underhållning. Living history museer är en del av den nya upplevelseindustrin och vill erbjuda upplevelser att minnas och aktiviteter som tillåter besökaren att vara mer deltagande än i ett

traditionellt museum. Det är inte fel ha lärt sig något, men besökaren ska helst gå där ifrån glad till sinnet. Risken är då förvisso att historien blir för lättsam och underordnas upplevelsen.

När etnologen Billy Ehn talar om levandegörandet av historien på Skansen menar han att föreställningen som spelas upp främst inte återskapar det förflutna, ”*utan snarare demonstrerar intresse och respekt för gångna tider*”. Vidare liknar han hela friluftsmuseet som en kransnedläggning, att man hedrar de döda livsformerna.<sup>105</sup> Living history museer och friluftsmuseer liknar varandra på det sätt att de gör oss påminda om det förflutna i form av en levnadsmiljö med byggnader. De är inte endast där för att berätta om det förgångna utan också för att visa respekt mot vår historia och våra förfäder. I detta kan det finnas mer eller mindre uttalade regionala och nationella tendenser att framställa detta i god dager. Att svärta ned sin egen historia är kanske inget som görs frivilligt.

\* \* \*

Ett intressant forskningsspår att gå vidare med skulle vara att undersöka hur skolelever, eller besökare generellt, tar till sig historiebilden och vad de lär sig på ett living history museum. Det vore även intressant att jämföra flera olika museer som använder sig utav denna metod. En alternativ ingång vore att undersöka likheter och olikheter mellan historieframställningen på living history museum och traditionella museer. Hur skiljer sig exempelvis Koggmuseets bild av Malmö under medeltiden mot den bild Malmö Museer skildrar?

---

<sup>105</sup> Ehn, Billy, 1986: *Museendet*, s. 57f

## Käll- och litteraturförteckning

### Källor

Folklivsarkivet vid Lunds Universitet (LUF)

Manuskriptarkivet

Intervjuer och observationsrapporter från fältarbete vid Koggmuseet i Malmö november/december 2007.

### I privat ägo

Fältdagbok från fältarbetet vid Koggmuseet i Malmö november/december 2007.

### Tidningsartiklar

”Museerna förlorade var tredje besökare”, *Dagens Nyheter*, 2007-02-22,  
<http://www.dn.se/DNet/jsp/polopoly.jsp?a=620505> (tillgänglig 2008-01-04)

Stormen över – koggarna seglar vidare”, *Sydsvenskan*, 2006-10-06,  
<http://sydsvenskan.se/malmo/article182410.ece> (tillgänglig 2008-01-04)

### Internet

Koggmuseet i Malmö, [www.medeltidsskeppen.se](http://www.medeltidsskeppen.se), 2007-12-19

Malmö stad: *Fakta om Malmö & politik*, [www.malmo.se](http://www.malmo.se), 2007-12-27

Middelaldercentret, <http://www.middelaldercentret.dk>, 2007-12-17

Nationalencyklopedin: *Anakronism*, [http://www.ne.se/jsp/search/article.jsp?i\\_art\\_id=113723](http://www.ne.se/jsp/search/article.jsp?i_art_id=113723),  
2007-12-17

Nationalencyklopedin: *Autentisk*, [http://www.ne.se/jsp/search/article.jsp?i\\_art\\_id=O108824](http://www.ne.se/jsp/search/article.jsp?i_art_id=O108824),  
2007-12-17

### Litteratur

Aronsson, Peter och Larsson, Erika (red.), 2002: *Konsten att lära och viljan att uppleva. Historiebruk och upplevelsepedagogik vid Foteviken, Medeltidsveckan och Jamtli*. Växjö: Centrum för kulturforskning, Växjö universitet.

Burström, Mats, 2005: ”Reliker och rekvisita – vad gör föremål med människor?” I: Högberg, Anders och Kihlström, Håkan (red.): *Medeltid på tevetid – en dokusåpas historiedidaktik*. Malmö: Malmö Museer och Malmö Kulturmiljö.

Carelli, Peter, 2007: *Det medeltida Skåne. En arkeologisk guidebok*. Lund: Historiska media.

Cassel, Monica, 2001: *Museipedagogik. Konsten att visa en utställning*. Lund: Studentlitteratur.

Ehn, Billy, 1986: *Museendet. Den museala verkligheten*. Stockholm: Carlssons.

Frykman, Jonas och Löfgren, Orvar, 1979: *Den kultiverade människan*. Malmö: Liber förlag.

Goffman, Erving, 2000, fjärde upplagan: *Jaget och maskerna. En studie i vardagslivets dramatik*. Stockholm: Prisma

Gustafsson, Lotten, 2002: *Den förtrollade zonen. Lekar med tid, rum och identitet under Medeltidsveckan på Gotland*. Nora: Nya Doxa.

Larsson, Erika, 2003: "Medeltidsveckan på Gotland – en sann historiebild?" I: Frimodig, Christina (red.): *I kulturarvets fotspår – nya möjligheter för svensk turism*. Östersund: ETOUR.

Linderborg, Åsa, 2005: "Medeltiden och hotet mot framtiden." I: Högberg, Anders och Kihlström, Håkan (red.): *Medeltid på tevetid – en dokusåpas historiedidaktik*. Malmö: Malmö Museer och Malmö Kulturmiljö.

Löfgren, Orvar, 1999: "Rum för resande." I: O'Dell, Tom (red.): *Nonstop! Turist i upplevelseindustrialismen*. Lund: Historiska media.

Nordberg, Michael, 1997, tredje upplagan: *Den dynamiska medeltiden*. Stockholm: Rabén Prisma.

O'Dell, Tom, 1999: "Turism i upplevelsens tecken." I: O'Dell, Tom (red.): *Nonstop! Turist i upplevelseindustrialismen*. Lund: Historiska media

Persson, Eva A., 1999: "Queenstown – Cobh, tur och retur." I: O'Dell, Tom (red.): *Nonstop! Turist i upplevelseindustrialismen*. Lund: Historiska media

Petersson, Bodil, 2003: *Föreställningar om det förflutna. Arkeologi och rekonstruktion*. Lund: Nordic Academic Press.

Ritzer, George, 2005, andra upplagan: *Enchanting A Disenchanted World*. Thousand Oaks: Pine Forge Press.

Rosborn, Sven, 2005: *Fotevikens Museum – platsen där drömmar blir till verklighet*. Foteviken: Fotevikens Museum.

Svensson, Birgitta, 1999: "På nattliga äventyr i kulturarvet." I: O'Dell, Tom (red.): *Nonstop! Turist i upplevelseindustrialismen*. Lund: Historiska media

Wahlström, Bengt, 2002: *Guide till upplevelsesamhället. Från musik och museer till sushi och spa*. Stockholm: SNS Förlag.

### **Bildkälla**

Fotografi framsida: Matilda Marshall, 2007.