

# **Som en vacker tavla**

## **Reenactment på den museala arenan**

**Anna Lönnaeus**

Examensarbete (30 högskolepoäng) i biblioteks- och informationsvetenskap för  
masterexamen inom ABM-masterprogrammet vid Lunds universitet.

Handledare: Pernilla Rasmussen

År: 2014

© Anna Lönnaeus

## **Like a beautiful painting: re-enactment at museums**

### **Abstract**

The purpose of this study is to see how re-enactment groups in Sweden are integrated in the museum context, environment and activities and what purposes the re-enactment associations and museums have with the performances at the museum.

The study also focuses on the relationships between museum and re-enactors and the re-enactors experiences with museums.

From the 1990's, Swedish politicians have encouraged museums to co-operate with independent, amateur and non-profit organizations. At the same time, the influence from tourism industry and post-modernism has created a museum where the visitor experiences are important. Re-enactment is an increasingly popular way of re-creating the past and is used for numerous purposes. Some authors argue that today re-enactment is the most popular way of portraying the past.

With the increasing demands for museums to be financially self-sufficient, independent re-enactment groups who can provide detailed and authentic performances can be seen as ideal candidates for co-operation.

Three re-enactors and two museum staff members have been interviewed, using a semi-structured interview method. Both museums, Kulturen and Malmö Museer, have hosted re-enactments in the past. A third museum, Glimmingehus, is included, though its staff members have not been interviewed. The study is focused on the re-enactors' experiences due to the fact that whereas there is much literature focusing on the museums, re-enactors are rarely interviewed regarding their experiences with co-operation with museums.

The theoretical framework is Bourdieu's theory of cultural capital and field studies, where the museum is the field and re-enactors are actors on the field.

The results of this study indicate a lack of communication and understanding between museum and re-enactors; Major differences exist between various museums regarding the use of and knowledge about re-enactment. Moreover, the valuation of cultural capital and historic interpretation are problematized.

Master's thesis

**Keywords: re-enactment, living history, museum, Bourdieu, authenticity, immersion, the post-modern museum**

## Innehållsförteckning

<b>Innehållsförteckning</b> .....	<b>3</b>
<b>Inledning</b> .....	<b>5</b>
Bakgrund.....	6
Aktuella kulturpolitiska mål för museer och föreningar.....	6
Forskningsproblem.....	7
Syfte och frågeställningar.....	8
Begreppsdefinitioner av aktiviteter snarlika reenactment; lajv, rollspel, SCA och living history.....	8
The Society for Creative Anachronism - SCA.....	9
Rollspel.....	9
Live Action Role Play (LARP) eller Levande rollspel (lajv).....	10
Levandegörelse och living history.....	10
Reenactment.....	11
<b>Tidigare forskning</b> .....	<b>12</b>
Historiebruk hos skilda grupper .....	12
De postmoderna museerna och upplevelsekonomin.....	14
Levandegörelse; living history och reenactment.....	16
Iscensatta tidsresor och immersion.....	22
Ramen kring immersion och fiktion – museer som återskapar historia .....	26
Experimentell arkeologi, rekonstruktioner och tidsresor på museer .....	27
<b>Teori</b> .....	<b>30</b>
Pierre Bourdieu: fältteori och habitus .....	30
Det museala fältet: det moderna museets framväxt, pedagogik och villkor.....	32
Det moderna museets framväxt.....	33
<b>Metod</b> .....	<b>35</b>
Kvalitativ metod: intervjuer .....	35
<b>Källkritik</b> .....	<b>36</b>
Eget engagemang - tendens.....	36
<b>Urval av museer och föreningar</b> .....	<b>37</b>
Urval av museer.....	37
Urval av föreningar .....	37
Avgränsningar.....	38
Redovisning av resultat.....	39
Etiska aspekter .....	39
<b>Analys</b> .....	<b>40</b>
<b>Presentation av reenactors och reenactmentföreningar</b> .....	<b>40</b>
Reenactmentföreningar .....	40
Albrechts Bössor.....	40
Skånes Caroliner .....	40
Cadenza.....	40
<b>Presentation av museer</b> .....	<b>40</b>
Kulturen.....	40
Malmö museer .....	41
Glimmingehus.....	41
<b>Före ett arrangemang: Nätverk, positionering, planering, ersättning och förekomst av reenactment på museer</b> .....	<b>42</b>
Kontakter mellan museer och reenactmentgrupper .....	42
Ekonomiska faktorer vid anlåtande.....	43
Positionering och rykte .....	44

Sammanfattning av avsnittet: .....	46
<b>Under ett reenactment .....</b>	<b>47</b>
Autenticitet, grad av historisk korrekthet och kvalitetskontroll .....	47
Förväntningar och syfte med reenactment på museum.....	48
Upptredandets kontext, miljö och medarrangemang.....	52
Sammanfattning av avsnittet: .....	55
<b>Beskrivning av levandegörelse på museum: Glimmingehus programblad för medeltida aktiviteter .....</b>	<b>57</b>
Sammanfattning av avsnittet: .....	58
<b>Framtida utveckling av reenactment på museer .....</b>	<b>58</b>
Ökad contextualisering och skapande av ett gemensamt pedagogiskt ramverk vid reenactment.....	58
Utbyte, tjänster och gentjänster .....	60
Kunskap om reenactment och reenactors förhållande till museer.....	60
Sammanfattning.....	61
<b>Avslutande diskussion.....</b>	<b>63</b>
Inför framtiden eller framtida studier .....	71
<b>Litteratur- och källförteckning .....</b>	<b>73</b>
Hemsidor – information.....	78
Intervjuer .....	80
Bilaga 1 – Intervju med reenactors .....	81
Bilaga 2 – intervju med museitjänstemän .....	83

## Inledning

”Ska det fortsätta så här blir museet mer likt ett månglarnas tempel istället för en plats för bildning!” utbrast en medlem i vår förening upprört. Föreningen, som återskapar historia, hade fått avslag på vår förfrågan att komma och visa upp vår förening på ett musealt arrangemang och en känsla av besvikelse kunde skönjas. Museet valde att sälja varor i uppvisningslokalen istället. Ingen anledning gavs; vi ville gärna uppträda och tydligen hade några åskådare frågat efter oss när vi uteblivit tidigare. Kanske var ersättningen vi begärde för hög för museet eller så kunde man inte upplåta en lokal för uppvisningar under en hel dag. Ingen visste och kunde därför inte heller svara på frågan om varför museet gick emot vad vi tyckte var deras primära syfte – lärande. Den här episoden kom dock att bli grunden för min masteruppsats i museologi. Varför blev det så olika från år till år? Vad, eller vem, valde mellan oss och knallarna? Blir det så när man okritiskt faller för publikens tyckande?

En grundläggande aspekt i museers verksamhet och uppdrag är lärandet. Museet ska förvalta kunskap, forska, tolka och förmedla kunskap till besökare och nya generationer av museianställda (Smeds, 2007, s.70ff). Förmedlingen sker främst genom utställningar eller genom guidningar, men också genom att återskapa det förflutna. Att levandegöra är en gammal teknik som användes redan under slutet av 1800-talet på Nordiska museet och Skansen och som i det postmoderna museet fått en renässans. Denna utveckling har sammanfallit med ett växande intresse för att levandegöra historia utanför museisektorn.

I USA firade man under 1960-talet hundraårsjubileer av slag och händelser som utspelade sig under det amerikanska inbördeskriget. Dessa aktiviteter kom att inspirera till återskapande av historia, så kallat reenactment. Rörelsen växte i popularitet, både hos publik och deltagare, och intresse uppstod utomlands, även i Sverige. Reenactment har än idag främst militärhistorisk inriktning, men kan omfatta alla slags historiska företeelser och alla förflutna tidsperioder. Ofta drar evenemangen mycket publik; återskapade slag kan locka hundratusentals åskådare. Reenactment har blivit så pass vanligt, att vissa forskare menar att det är det vanligaste sättet att konsumera historia idag (McCalman & Pickering, 2010, s.3ff). Fenomenet kan därför ses som ett sätt att skapa intresse för historia, såväl för att lära ut historia och ett sätt att skapa en närhet till historien på ett sätt traditionella utställningar och böcker inte förmår. Reenactment kan också bli en publikmagnet och gynna museer, genom att öka intäkter och antal besökare.

Offentliga museer har sedan länge tagit hjälp av externa organisationer för att förmedla kunskap. Traditionsbärande föreningar inom t ex hemslöjden har sedan länge haft nära band till musevärlden. Detta har också uppmärksammats från politiskt håll och uppmuntras bland annat i SOU 2003:125 och kulturpropositionen ”Tid för Kultur”. När museets identitet omformades från att främst ha ägnat sig åt att samla, vårda och ställa ut föremål i tysthet, till att bli en institution som måste locka publik, samarbeta med turismindustrin och i högre grad själv finansiera sin verksamhet, kan reenactade evenemang bli ett sätt att locka publik.

## Bakgrund

### Aktuella kulturpolitiska mål för museer och föreningar

För att förstå vilka mål som gäller för museer krävs en genomgång av aktuella politiska direktiv. De politiska målen visar dels vad många museer har att rätta sig efter, men också vilka kulturella ideal som råder i samhället. I uppsatsen ingår även museet Kulturen, som drivs av en fristående förening. Som senare presenteras i avsnittet om Kulturen rättar sig även detta museum delvis efter kulturpolitiska mål. "Lajv" och levandegörelse har också uppmärksammats som en dynamisk kulturyttring som attraherar viktiga och annars svårrekryterade grupper. Reenactment ses numera vara en av de mest konsumerade formerna av populärhistoria och har en stor inverkan på historiebildning- och förmedling (McCalman & Pickering, 2010, 3ff). På grund av den begreppsförvirring som råder kring vad som kallas levandegörelse är det också värt att påpeka att reenactment och andra former av levandegörelse ibland benämns som lajv. Begrepp, definitioner och olika former av historiskt återskapande kommer att diskuteras i avsnitten *Tidigare forskning* och *Begreppsdefinitioner*.

År 2009 lades den kulturpolitiska propositionen "Tid för Kultur" fram och antogs i december samma år. Propositionen var den första i sitt slag på 13 år och utarbetades av en kommitté som 2007 tillsattes av Sveriges regering. I propositionen finns kulturpolitiska mål föreslagna liksom identifiering av framtida utmaningar och förändringar som kommer att påverka kulturfären och allmänhetens möjligheter att ta del av kulturlivet. Kulturen ska präglas av mångfald, kreativitet, konstnärlig kvalitet samt vara utmanande och dynamisk. För att kulturen ska föras närmare medborgarna ska man främja och utveckla ett lokalt, kommunalt och regionalt engagemang. I propositionen tas också icke-statliga aktörers bidrag upp, som exempelvis Svenska Kyrkans och hembygdsrörelsens, vilka båda förvaltar kulturhistoriska byggnader eller traditioner.

De mål som beslutats ska vara direkt ledande för statliga instanserna och verka inspirerande och vägledande för kommunalpolitiker och landstingspolitiker (Regeringskansliet, 2009/10:3). Målen kan sammanfattas i 5 punkter.

- Kulturpolitiken ska främja alla möjligheter till kulturupplevelser, bildning och till att utveckla sina skapande förmågor
- Kulturpolitiken ska främja kvalitet och konstnärlig förnyelse
- Kulturpolitiken ska främja ett levande kulturarv som bevaras, används och utvecklas
- Kulturpolitiken ska främja internationellt och interkulturellt utbyte och samverkan
- Kulturpolitiken ska särskilt uppmärksamma barns och ungas rätt till kultur.

I propositionen lyfts ideella och idéburna organisationer och nätverk fram som en viktig del av det svenska kulturlivet. Ett väl fungerande samarbete och utbyte mellan offentliga och ideella aktörer framhålls som eftersträvansvärt och värdefullt för kulturlivet. Även kulturskapares villkor belyses, främst med hänsyn till konstnärers

möjligheter att vara självfinansierande. För att öka möjligheterna för detta och förbättra kulturskapares villkor är ökad samverkan med näringslivet viktig. För museernas del innebär omläggningen av kulturpolitiken även ökad samordning, då Riksförbundet Sveriges museer ska agera pådrivande i vissa frågor. I propositionen nämns att flera museer framhåller att samverkan med "andra relevanta områden utanför museiområdet" är viktigt för att kunna utveckla museisektorn (Regeringskansliet 2009/10:3, s 97).

SOU 2003:125, "Fyra rapporter om folkbildning" från utbildningsdepartementet syftade till att beskriva "folkbildningens, dvs. studieförbundens och folkhögskolornas, roll och relation till kulturlivet med betoning på amatörkulturen." (Regeringskansliet, Folkbildning och Kulturen 2003, s 7ff). I rapporten används lajv och levande rollspel som ett exempel på amatörkultur som kan främja kulturlivet och folkbildningen.<sup>1</sup> Amatörkulturen ses som en "viktig kraft för att skapa självständiga individer" och kulturen ska vara en "dynamisk, utmanande och obunden kraft" där alla har möjlighet att delta och skapa. (Regeringskansliet, Folkbildning och Kulturen 2003, s 46). Kulturen ska också motverka kommersialismens negativa effekter och främja bildning.

Organisationen SVEROK används som ett framgångsrikt exempel på hur man kan nå annars svårrekryterade grupper. Genom att samarbeta med studieförbund skapade man kurser och erbjudanden som tilltalade utövare av levande rollspel. Såväl skolor, kommunala tjänstemän, studieförbund, hantverksföreningar och museer ska ha sett chansen till ett för alla parter gynnsamt samarbete. I rapporten identifieras diverse hot mot amatörkulturen; svag ekonomi och problem med återväxt och rekrytering har försämrat förutsättningarna för verksamheten. SVEROK tas dock snarare upp som ett framgångsexempel på hur en ny form av samarbete och verksamhet kan motverka dessa hot. Hoten appliceras därmed inte på verksamheter som utför levande rollspel eller lajv utan de ses snarare som ett sätt att motverka vissa hot, till exempel föreningars problem med rekrytering av nya medlemmar eller rekrytering inom svårfångade grupper.

## Forskningsproblem

Kulturens roll för samhället och för individens utveckling och identitetsskapande är ett återkommande tema i kulturpolitiska mål och kulturpolitiska utredningar sedan 1990-talet. Kultur ses som en viktig del i ett demokratiskt och välfungerande samhälle, eftersom kulturen ger möjlighet till uttryck för människans kreativitet och åsikter. Genom att skapa nya och fler uttryckssätt, utöver det skrivna och talade ordet, sker en demokratiseringsprocess. Därför är det viktigt att alla får möjlighet att delta i kulturlivet och skapa. Kultur lyfts också fram som en viktig faktor för identitetsskapande och ett sätt för individen att synliggöra denna identitet. Historia, kultur, musik, omgivning och livsstil är alla faktorer som skapar förankring och tillhörighet för individen (Folkesson, 2000).

---

<sup>1</sup> Rapporten specificerar inte termen levande rollspel, dock kan den syfta på reenactmentsverksamhet. Definitioner och termer kommer att presenteras i avsnitten Tidigare forskning och Begreppsdefinition.

Under 2000-talet har två propositioner lagts fram där statliga institutioner uppmanas att öka sitt samarbete med ideella aktörer och amatörcultur. <sup>2</sup>I rapporten SOU 2003:125 från Utbildningsdepartementet nämns specifikt lajv som en aktivitet som kan vitalisera den annars kämpande lokala kulturen. Museer som finansieras med offentliga medel har traditionellt setts som icke-vinstdrivande organisationer, men idag blir museerna allt mer kommersialiserade, marknadsanpassade och det ställs högre krav på att museerna tjänar pengar till sin egen verksamhet (Skot-Hansen 2008, s 33ff).

Genom att ta in reenactmentgrupper som specialiserar sig på alltifrån torneringar till sömnad kan museet också erbjuda besökaren fler upplevelser, ofta utförda av personer med gedigen kunskap och skicklighet. I mötet mellan dessa två världar, som strävar efter liknande mål, uppstår en rad frågor som i den här studien problematiseras; till exempel hur de båda institutionerna ser på autenticitet eller andra viktiga frågor, vad de olika aktörerna prioriterar vid en uppvisning och hur kommunikationen mellan föreningar och museer fungerar.

### Syfte och frågeställningar

Uppsatsens syfte är att studera hur reenactment placeras in i den museala kontexten och vilka mål och syften föreningar och museer har med att arrangera reenactment i en museal miljö. I kulturpolitiska utredningar uppmuntras en ökad delaktighet, öppenhet och samarbete mellan statliga institutioner som museer och ideella organisationer, vilket gör användande av reenactment utfört av externa organisationer till ett aktuellt studieområde. Studien behandlar hur kontakter och förhållanden ser ut mellan förening och museer. Uppsatsen kommer också att fokusera på de skillnader som finns mellan dessa externa aktörer i synen på vad som ska visas upp, hur förmedlingen ska ske, kunskapssyn och autenticitet, samt de eventuella konflikter som kan finnas mellan synsätten.

- Vilka är museers och reenactmentföreningars mål, syften och visioner med reenactment på den museala arenan?
- Vilka värden och vilken potential tillskrivs reenactment av föreningar och museer?
- Hur ser kommunikationen och kontakten ut mellan museer och reenactors?
- Hur agerar och positionerar reenactmentföreningar sig på det museala fältet?

### Begreppsdefinitioner av aktiviteter snarlika reenactment; lajv, rollspel, SCA och living history

Det finns flera olika sätt att återskapa, skildra eller använda historia och gränserna för vad som är vad i den återskapande världen kan vara svåra att dra. Under arbetets gång märkte jag att det råder en begreppsförvirring och att olika aktiviteter ofta blandas

---

<sup>2</sup> Dessa presenteras närmare i avsnittet Aktuella kulturpolitiska mål för museer och föreningar.



ihop eller benämns vid samma namn. Eftersom jag specifikt studerar reenactment, vill jag därför förtydliga vad som menas med just denna term i denna uppsats. Nedan följer korta definitioner av de vanligaste formerna av historiskt gestaltande och förklaring till hur begreppen kommer att användas i uppsatsen. Definitionerna är delvis grundade på hur aktiviteterna beskrivs i tidigare forskning. Aktiviteterna levandegörelse och reenactment klumpas ofta ihop under samma namn, men skillnader framträder i hur och varför man använder historia och hur pass mycket man väljer att inkludera eller exkludera en publik, varför jag valt att skilja reenactment från levandegörelse. Levandegörelse kan sägas vara ett övergripande begrepp som används av alla former av historiskt återskapande och reenactment är en underkategori, en specifik form av levandegörelse. I begreppet levandegörelse ryms alltså betydligt fler aktiviteter än bara reenactment, varför man inte kan sätta likhetstecken dem emellan. Hur levandegörelse och reenactment skildras i tidigare studier kommer att presenteras närmare i avsnittet *Tidigare forskning*. Nedan presenteras några av de vanligare formerna av levandegörelse eller living history.

### The Society for Creative Anachronism - SCA

The Society for Creative Anachronism, SCA, är en internationell förening där man praktiskt återskapar kultur och hantverk från medeltid och renässans (SCA, u.å.). Föreningen grundades 1966 i USA. Under årens lopp utvecklades intresset och fler personer med intresse för medeltiden och historia anslöt sig (Cramer, 2010, s 1). 1966 hölls en fest med medeltida tema och under de följande åren hölls torneringar. Föreningar och så kallade kungariket etablerades runt om i USA. Man skrev också en handbok, vilken inspirerade till fler föreningar och fiktiva kungadömen. SCA väljer ut de delar man finner intressanta och utelämnar mindre angenäma delar, som pest och död. SCA:s medeltid är, för att använda ett känt SCA-uttryck 'medeltiden som den borde ha varit' (Cramer, 2010, s 26 & 28). Michael A. Cramer beskriver SCA som "a postmodern construction of a Hollywood version of a Victorian image of a romantic Middle Ages that never actually existed" (Cramer, 2010, s 26). Föreningen kräver inte heller historisk autenticitet, men strävar efter att medlemmar ska lära sig mer och mer under sitt medlemskap. SCA är aktivt i Sverige, men förekommer inte i studien.

### Rollspel

Rollspel är en metod som används på museer i möte med skolor och ungdomar i syftet att lyfta fram och problematisera olika frågor. Rollspelet blir en del av en utställning efter att man invigt deltagarna i problematiken, för att därefter ägna sig åt att låta besökarna ställas inför olika scenarier.<sup>3</sup> Här är det alltså besökarna som får en ny roll, medan museipersonalen agerar som moderatörer och bollplank under övningarna. Ett rollspel kan mycket väl vara historiskt i sin utformning; vissa museer förlägger en handling på en kulturhistoriskt intressant plats och ordnar rekvisita. Eleverna får därefter agera utifrån olika roller som baseras på historiska eller

---

<sup>3</sup> Exempel på dessa rollspel är Nobelmuseets rollspel om genetik och etik för gymnasister (<http://www.nobelmuseum.se/en/node/228>, besökt 2013-11-24) och Fredens Hus (tidigare Fredsmuseum) vilkas program riktar sig mot skolungdomar (<http://www.fredenshus.se/skolverksamhet/>, besökt 2013-11-24).

historiskt trovärdiga karaktärer. Rollspel syftar också till ett fritidsintresse som växte i popularitet i USA under 1970-talet (Gustafsson Reinius 2002, s 55). Rollspelen skapar en imaginär värld där spelares beslut avgör utvecklingen. 1974 släpptes spelet Dungeons & Dragons, i vilket rollspelet mötte fantasy; spelet blev en internationell succé.

### Live Action Role Play (LARP) eller Levande rollspel (lajv)

Lajv är den svenska benämningen på ett levande rollspel, en företeelse som uppges ha uppstått i sin moderna form någon gång under tidigt 1980-tal (Montola, Stenros, Waern 2009, s 36). I ett lajv, eller levande rollspel, skapas en fiktiv värld som kan utspela sig när och var som helst. I denna värld finns olika karaktärer och roller som spelas och vars beslut påverkar händelseförloppet även om grunddrag i handlingen oftast är förberedda av spelledare. Till ett lajv kan det krävas olika slags attribut som vapen, kläder och viss inläring av färdigheter (Gustafsson Reinius 2002, s 56). Lajv ingår inte i undersökningen, men det förekommer att informanter liknade reenactment vid lajv eller distanserade sig från lajv. Utbildningsdepartementet nämner också lajv i en proposition ; troligen menas då även reenactment.

### Levandegörelse och living history

Levandegörelse av historia omfattar en mängd olika aktiviteter. De har gemensamt är att personer träder in i en roll eller klär ut sig för att skapa en situation med historisk känsla eller illusion (IMTAL, u.å). Publiken kan själv välja att bli en del av händelsen eller att stå utanför händelserna och betrakta vad som sker. Eftersom levandegörelse är inbjudande och utomstående kan välja att delta, ligger det närmare en aktivitet än en föreställning (Boritz, Ramsing Jensen, Jensen, Lund-Andersen 2011, s 1). Levandegörelse kan ha hög autenticitet, men kan också vara en lek utan högre krav på historisk korrekthet.

I den här uppsatsen kommer termen levandegörelse och living history att användas om museibaserad verksamhet vars syfte är att verka som en pedagogisk metod där besökare tillåts interagera, genom att till exempel prova på en aktivitet eller ställa frågor. Verksamheten är pedagogisk och har som huvudsyfte att interagera med publik. Levandegörelse omfattar en mängd olika aktiviteter, men vad de har gemensamt är att personer träder in i en roll eller en historisk kontext genom att till exempel klä ut sig för att skapa en situation med historisk känsla eller illusion (IMTAL, u.å). Levandegörelse ligger närmare en aktivitet än en föreställning (Boritz, Ramsing Jensen, Jensen & Lund-Andersen, 2001:1). Kopplingen mellan living history och i synnerhet friluftsmuseer är etablerad inom den återskapande världen. Även om återskapande aktiviteter ofta överlappar varandra uppfattas living history generellt, enligt Petra Tjitske Kalshoven, bland återskapare som "a form of representation used in open-air museums where personnel dressed in period costume draw visitors into a virtual world of the past, offering a glimpse of daily life, in particular the domestic production of arts and crafts" (Tjitske Kalshoven 2012, s 20).

En anledning till att museer använder sig av denna metod är en tro på att man enklare kan förmedla kunskap om man låter besökare delta. En annan orsak till metodens popularitet uppges av museiintendenten och etnologen Lotten Gustafsson Reinius vara att man slipper 'tröttande' moment, som nyanseringar, källkritik, kritisk

reflektion av historien. Dock är det viktigt att påpeka att många museer som använder sig av pedagogiken är ytterst noggranna med att skapa en trovärdig bakgrund för sina karaktärer och händelser. Metoden gör även historia personlig och greppbar och konstrueras emot den traditionella historieundervisning som museer och skolor bedrivit, vars stora berättelser och monterutställningar anklagats för att vara tråkiga och oengagerade (Gustafsson Reinius 2002, s 76).

## Reenactment

Någon allena rådande definition av vad reenactment är finns inte. Jag har valt att använda mig definitionen från International Museum Theatre Alliance, IMTAL, som lyder:

“A detailed recreation (often by a large number of people) of a single short-term historical event (such as a battle, designed to attract a large number of spectators), where action, costume and combat often take precedence over the spoken word” (IMTAL, u.å.).

Till skillnad från living history, är reenactments huvudsyfte inte att vara pedagogiskt eller att vara tillgängligt för publik. Dessa komponenter kan vara viktiga inslag i ett reenactment, men reenactment genomförs främst för deltagarnas egen skull. Ett reenactment är planerat och inövat. Det genomförs så att det är så nära den historiska förlagan som möjligt. I de fall man inte vet hur en händelse eller ett skeende förlöpte, får man göra tolkningar och göra en trovärdig framställning. Autenticitet blir viktigt eftersom man vill återskapa det förflutna. Kontakt med publik kan förekomma, men först efter att reenactment är avslutat. En besökare kan inte, till skillnad från living history, gå in i en scen och ta över en aktivitet en reenactor utför. Går en modernt klädd person in i en historiskt återskapad scen, bryts en grundförutsättning för reenactment (Schneider, 2011, s 83ff, s 107ff.).

## Tidigare forskning

Den tidigare forskningen berör främst mina två förstafrågeställningar, det vill säga vilka museers och reenactmentföreningars mål, syften och visioner med bruk av reenactment är och med vilka syften aktiviteten genomförs. I rapporten ”Att resa i tiden” av Aronsson, Gerrevall och Larsson, som fokuserar på levandegörelse på Kalmar länsmuseum, kontrasteras museets verksamhet mot utommusealt reenactment, men endast kort och utifrån antaganden om vad man förmodar är viktigt för utomstående reenactors och övriga som involverade i levandegörelse (Larsson & Jacobsson, 2000, s 25). I internationell forskning, till exempel av McCalman och Pickering, de Groot och Grunske, har man sett närmare på hur reenactment används på museer. Eftersom litteraturen främst är amerikansk, är forskningen främst genomförd i så kallade ’National Battlefield Parks’<sup>4</sup> eller historiskt återskapade museala miljöer.<sup>5</sup>

Tidigare forskning bildar ett slags ramverk till resultaten som framkommer i intervjuer. Här försöker jag skapa en förståelse för hur återskapande används av museer, i vilket syfte detta sker samt vilken kritik som riktas gentemot återskapande på museer. Här presenteras också historiebruk, utläring med hjälp av återskapande, autenticitet och immersion. Hur olika grupper använder historia och i vilket syfte är viktigt för att förstå reenactment. Det är också viktigt att se hur reenactors historiebruk ser ut för att förstå vilken roll de kan spela i andras historiebruk.

### Historiebruk hos skilda grupper

Forskaren Jerome de Groot fokuserar på reenactment, historiografi, kultur och användning av historia i filmer, tv och onlinekulturer. I boken *Consuming History: historians and heritage in contemporary popular culture* ser han närmare på den ökande konsumtionen och användningen av historia som sker utanför den akademiska sfären. De Groot skiljer på en akademisk historietradition som haft ett tolkningsföreträde och presenterat en ’officiell’ historia, och ett folkligt, populärkulturellt historiebruk (de Groot, 2009, s 4ff). Det folkliga intresset för historia har genomgått stora förändringar på senare tid.<sup>6</sup> Historia har blivit ett modernt, trendigt fritidsintresse som angår var och en; ”the new rock’n’roll (...) the new gardening (...) or the new cookery”(de Groot 2009, s 17). Det ökande intresset för historia har enligt Vivian Sobchack gjort historia till en handelsvara som går att sälja och köpa. Sobchack är en välmeriterad forskare som främst fokuserat på film- och mediekunskap med särskilt intresse för historisk och kulturhistorisk gestaltande och representationer (UCLA, u.å.). Som konsument kan man numera även medverka

---

<sup>4</sup> National Battlefield Parks eller National Military Parks är platser i USA, där historiska slag som format nationen ägt rum. Samarbete med ideella krafter uppmuntras. Lagen finns att läsa på [http://www.nps.gov/history/local-law/FHPL\\_AmBtfieldPrtc.pdf](http://www.nps.gov/history/local-law/FHPL_AmBtfieldPrtc.pdf).

<sup>5</sup> Se avsnittet ’Reenactment’.

<sup>6</sup> Jerome de Groot anger inga årtal utan skriver ’last decade and a half’. Boken gavs ut 2009, alltså bör det vara utvecklingen från 1990-talets mitt han talar om.

vid produktionen av den historiska upplevelsen (Sobchack 1996, s 7). de Groots beskriver historiebruket som en "cultural, social and economical trope and genre" och något som konsumeras och används allt mer inom populärkultur (de Groot, 2009, s 3). Historia och kulturarv har utvecklats till att bli en handelsvara som kan användas för att skapa och sälja upplevelser med vitt skilda syften; till exempel kan man använda historia för att skapa ett underhållningsvärde eller estetiskt värde i exempelvis filmer eller tv-produktioner, men också skapa djupare känslor som samhörighet och nostalgi.<sup>7</sup>

Historia har blivit något som kan forma en persons identitet, självuppfattning och livsstil (de Groot 2009, s 4f).<sup>8</sup> Det har till och med blivit något ätbart med matlagningsprogram och kokböcker där historiska rätter uppmärksammas (de Groot, 2009, s 123). För att visa hur allmänheten ser på historia och vilken slags historietradition man väljer att lita på eller lockas av, lyfter de Groot fram en undersökning gjord i USA 1998. Forskare försökte se hur historia påverkar vanliga amerikaners vardagsliv. Resultatet visade att många ansåg att historia var närvarande i deras liv och att de föredrog att personligen uppleva historia framför att få den berättad. En alltför akademisk historieskildring upplevdes som 'off putting' (de Groot, 2009, s 6). Känslan av alienering är besvarad från den akademiska traditionen då den populärkulturella historieskildring och manifestering av historietolkning utmanar och avviker från den akademiska och professionella historieskrivningen genom ett annorlunda tänkesätt och en mångfald inom historiebruket (de Groot, 2009, s 5-6). Det här är också enligt de Groot, vad allmänheten attraheras av (de Groot, 2009, s 6).

En av dem som ställer sig kritisk till utvecklingen av historieanvändandet, är David Lowenthal, internationellt känd för sina verk om kulturarv och historiekonsumtion. Det förflutna som skildras är enligt Lowenthal ingen helhetsbild utan ett urval av de delar som är publikfriande, lätta att tycka om och enkla att sälja. Viss historia hyllas och minnes, annan glöms och göms. De som konsumerar historia är enligt Lowenthal medvetna om detta men intresserar sig inte för historisk korrekthet utan efterfrågar en tillrättalagd upplevelse till glädje och njutning (Lowenthal, 1998, s 5-24). Lockelse till ett förskönat förflutet är dock ingen ny företeelse utan uppstod enligt Lowenthal under 1800-talets romantisering; tider som flytt blev ett 'romantiskt attraktivt alternativ' till nutiden och verkligheten (Lowenthal, 1985, s 49). Precis som de Groot och Sobchack, ser Lowenthal dock en förändring i historiebruk och historiesyn under modern tid och en utveckling av det romantiska historiebruket. Under de senaste 50 åren har synen på vad kulturarv är förändrats från en juridisk term, en del av ett arv, till att bli något betydligt mer omfattande; "fifty years back, book titles and indexes suggest, heritage dwelt mainly on heredity, probate law, and taxation; it now features antiquities, roots, identity, belonging" (Lowenthal, 1998, s 3-4). Kulturarv handlar nu lika mycket om känslor som tillhörighet, identitet och inspiration som vi tillskriver

---

<sup>7</sup> De Groot exemplifierar med tidningsrubriker från brittiska tidningar inför fotbollsmatcher mot Tyskland, där tidningarna anspelade på historiska händelser, till exempel Blitzen.

<sup>8</sup> De Groot exemplifierar med släktforskning och DNA-genealogi, aktiviteter som på senare tid fått ett ökat intresse också i Sverige. SVT sänder exempelvis programmen 'Allt för Sverige' och 'Vem tror du att du är'.

det, som faktiska lämningar menar Emma Waterton (Waterton 2013, s 75)<sup>9</sup>. Aldrig förr har så många varit så intresserade av historia. Det är i det förflutna moderna människor finner vad de saknar och det förflutna omformas så att det passar våra önskemål (Lowenthal, 1998, s 3ff). Lowenthal ser det förflutna som en plats för flykt undan vardagens plikter; det förflutna är en fristad där ansvarsflykt inte heller kommer att påtalas eller få följder som det fått i ett verkligt liv. Att söka sig till det förflutna, blir ett sätt att undkomma stress och betungande ansvar – tidsresan blir en resa till frihet (Lowenthal, 1985, s 49).

Karin Lindvall som under många år arbetat på flera olika museer och även varit chef för Sörmlands museum, menar att historia är främmande och nödvändigt på samma gång; vår identitet hänger så intimt samman med våra rötter och ursprung att avsaknad av historia blir både hotfull och omoralisk. Samtidigt är vår samtid så fokuserat på framsteg och framtid, att bakåtblickande ses som omöjligt och förkastligt. Idag är det ganska enkelt att göra en imaginär tidsresa och Lindvall menar att vi blivit turister i tid och rum, vilket skapat en efterfrågan på upplevelser inom kulturarvssektorn, som rollspel och medeltidsveckor. Upplevelser som är emotionella och talar till känslan är idag viktigare än förståelse och mening (Lindvall, 1999, s 156f). Mötet mellan fiktionen och autenticitetsanspråk ses inte främst problematiskt utan som en möjlighet att ursäka och legitimera lek för vuxna med pedagogik. Tidsresorna är formgivna för att ge en tilltalande upplevelse, samtidigt som de legitimeras genom att innehålla något autentiskt och äkta, till exempel genom noggrant återskapade kläder (Lindvall, 1999, s 159). Att delta i en fikionaliserad tidsresa, även med autentiska inslag, betyder inte att man tror på bilden som upplevelsen skapar, men man tycker om den och föredrar den fiktiva bilden framför den verkliga (Sandström, 2005, s 182).

#### *De postmoderna museerna och upplevelseekonomin*

Lowenthal och de Groot beskriver hur kulturarv och historia har blivit en vara som konsumeras. Detta kallas populärt för upplevelseekonomi och fenomenet förklaras närmare i detta avsnitt.

Upplevelseekonomi är en term som myntades 1998 av Joseph Pine och James Gilmore i boken *The Experience Economy* där de beskrev olika ekonomiers faser och evolution. Konceptet handlar i korthet om att den nya ekonomins kunder söker efter upplevelser och själva skapar värdet under sin upplevelse. Upplevelseekonomi kan appliceras på många områden, däribland kulturarvsturismen (Pine & Gilmore, 1990).

Kulturarv och historia har inom näringsliv och myndigheter kommit att ses som en möjlighet för att främja samhället på många vis, skriver Peter Aronsson, professor i historiebruk, i en studie om Astrid Lindgrens värld i Vimmerby (Aronsson, 2010, s 110). Användandet av kulturarvet ska leda till allt från effekter på hälsa, skapande av nätverk och attraktiva boenden, liksom ökad turism och fler evenemang (Jonsson 2010, s 110f). I upplevelseekonomin blir ”traditioner och platser till kulturarv och identitet till varumärken” (Jonsson, 2010, s 111).

---

<sup>9</sup> Emma Waterton diskuterar även ‘negativa’ känslor och handlingar som kan kopplas ihop med kulturarv eller forandandet av individers identitet utifrån kulturarv, t ex militant separatism.

Den norska museologen Gjertrud Sæter drar en liknande parallell med utvecklingen från det äldre moderna museet och det postmoderna museet. Det äldre museet hade under 1700- och 1800-talet som främsta mål att upplysa, utbilda och även uppfostra medborgare utifrån tron på utveckling, kultur, rationell kunskap och framsteg (Sæter, 2004:1, s 14). Allteftersom museet öppnades upp för besökare, ändrades museets inställning. På 1950-talet var bildnings- och uppfostringsaspekter viktiga, men med förändringen att museerna skulle presentera sina utställningar så att de blev en historia. Föremålen skulle inte stå för sig själva utan presenteras med teorier och begrepp på ett mer estetiskt tilltalande sätt (Sæter, 2004, s 15). Detta kom dock redan att ifrågasättas på 1960-talet, menar Sæter, då TV och film slog igenom stort och blev tillgängligt för gemene man. Information skulle inte längre begränsas till text eller bilder på papper, utan begreppet utvidgades till att gälla tankar, känslor och drömmar. Sæter exemplifierar utvecklingen med det år 1977 öppnade Centre Pompidou; konstmuseets första chef ansåg att museer var platser för drömmar och upplevelser, snarare än förklaringar (Sæter, 2004, s 16).

Flera forskare diskuterar Disneylands influenser på moderna museer. Salvatore G. Cilella Jr har haft framstående tjänster inom föreningar och museer, samt ägnat mycket av sitt yrkesliv till att hjälpa museer att bli mer självförsörjande, bland dessa the Smithsonian (Cilella, Salvatore, LinkedIn, u.å.). Cilella som har skrivit en handbok i fundraising för amerikanska museer ser skapandet av Disneyland som närapå ett paradigmskifte för museidrift. Disneyland blev en inspirationskälla för museer som måste locka besökare, bli allt mer kreativa för att kunna förnya sig och stå sig i konkurrensen samt, inte minst, kunna underhålla sina besökare genom att tillhandahålla lärorika upplevelser, så kallad "edutainment" (Cilella, 201, s ix). Konsthistorikern Chris Bruce, museichef för Washington State University Museum of Art, diskuterar Disneylands effekter på konstmuseer och anser att Disneyland främst beundrats av museitjänstemän för sin besökarservice (Bruce, 2005, s 129&140).

Samtidigt som museerna också möter större krav på självfinansiering och hot om minskat ekonomiskt stöd från politiskt håll, har kulturarvsturismen kommit att växa i popularitet (Sæter, 2004, s 18 & 22f). Sæter refererar till undersökningar gjorda i England, där 40 % av de utländska turisterna redan så tidigt som under 1980-talet uppgav att historiska platser var den främsta orsaken till deras besök, vilket gjorde kulturarvsturismen till den största formen av turism (Sæter, 2004, s 18). Flera av museernas traditionella funktioner har omvärderats även under 2000-talet och uppfattas idag som attraktioner. I framtiden kommer museer troligen behöva öka sitt samarbete med näringsliv och ägna mer resurser åt att skapa intäkter genom sponsring eller ökad reklam (Sæter, 2004, s 22).

Sæter konstaterar att museerna numera blivit kulturinstitutioner som hyser många slags arrangemang som filmvisningar, konserter, diskussionsmöten, platser för studier och mat (Sæter, 2004, s 17). Det postmoderna museet har satt underhållning som mål och utgår ifrån frihet, öppenhet och enligt Skot-Hansen, bekymmerslöshet (Skot-Hansen, 2008, s 70). Chris Bruce anser att museer idag har som krav på sig att kunna erbjuda en rolig inlärning och erbjuda museibesökaren en mängd olika alternativ för att uppleva museet (Bruce, 2005, s 140).

Såter förespråkar ett möte mellan det gamla och det nya museet; museet ska ge goda upplevelser utan att förvandlas till underhållningsarenor.

### *Levandegörelse; living history och reenactment*

I flera studier diskuteras living history eller levandegörelse och reenactment sida vid sida. Aktiviteterna blandas ibland ihop, men man gör också en distinktion. Reenactorn och återskaparen Stacy Flora Roth, som bland annat reenactar amerikanska legender som Molly Pitcher, och även reenactat och levandegjort på flera museer<sup>10</sup> inleder sitt kapitel om definitioner med att konstatera att det saknas en fast terminologi och allmänna definitioner för olika former av living history (Roth, 1998, s 9ff). Begreppsförvirringen yttrar sig inte sällan i att författare använder vissa definitioner av aktiviteter efter eget skön (Roth, 1998, s 9ff). Roth väljer att se living history eller levandegörelse som en övergripande kategori, som inbegriper alla former av historiskt återskapande och pedagogiska tekniker som används vid förmedling. Reenactment är enligt Roth en underkategori och en form av levandegörelse (Roth, 1998, s 9).

Även om återskapande aktiviteter ofta överlappar varandra uppfattas living history generellt, enligt antropologen Petra Tjitske Kalshoven, bland återskapare som en slags teknik för att ge besökare inblick i flydda tiders liv (Tjitske Kalshoven, 2012, s 20).

Koppling till museisfären är alltså stark, även om Roth anser att living history också kan omfatta icke-institutionella kulturbärande gärningar, som att sjunga en gammal vaggvisa, arbeta enligt gamla hantverksmetoder eller reparera en antik bil (Roth, 1998, s 9f). Jay Anderson är något av en pionjär inom forskningen om fenomenet living history och de allra flesta författare refererar till hans verk *Time Machines: the world of living history* och Jay Andersons uppdelning av användningen av living history. Anderson delar in bruket av living history i tre kategorier; för utbildande syfte, som ett verktyg för forskning och slutligen som rekreation eller nöje (Anderson, 1984). Även enligt Andersons definition kan man alltså inkludera utommuseala aktiviteter som living history.

Scott Magelssen är en av forskarna som binder samman levandegörelse med museer och beskriver fenomenet som en slags teater som syftar till att skapa en föreställd och imaginär värld för att antingen underhålla eller lära ut något. "Participants use performance to create a world, tell a story, entertain, and teach lessons, regardless of whether they are playing "characters" or speaking in the third person" (Magelssen, 2007, s XII). Levandegörelsen är enligt Magelssen alltid en föreställning och teater och autenticitet är enligt Magelssen något som konstrueras och produceras (Magelssen, 2007, s XIV). Catherine Hughes instämmer i att living history inte är autentiskt per automatik, utan vad som visas är fragment av historia som sedan tolkas av betraktaren. Enligt Hughes är det bara besökaren som kan avgöra om en

---

<sup>10</sup> Mer information om Roth finns i en artikel om henne. Se Hefler, Jan (2002), "She's clearing the historical record Stacy Flora Roth's job helps people learn the truth about the past.", [http://articles.philly.com/2002-12-29/news/25358937\\_1\\_cannon-battle-hospital-workers](http://articles.philly.com/2002-12-29/news/25358937_1_cannon-battle-hospital-workers), besökt 2014-08-16.



upplevelse av living history är äkta; detta baseras på hur åskådaren känner inför en upplevelse (Hughes, 2011, s 135, 141, 148).

Anderson och de Groot visar att levandegörande av det förflutna är ett pedagogiskt grepp som är väl etablerat inom museivärlden och som använts under lång tid (Anderson, 1984). Många forskare, som Folkesson, Aronsson och Sandström, nämner de första svenska museerna, till exempel Nordiska museet och Skansen, där man klädde upp barn och vuxna och lät dem utföra traditionella sysslor i de konstruerade miljöerna (Folkesson, Aronsson & Sandström, 2002). Enligt Gustafsson Reinius har traditionen att levandegöra överlevt sedan 1800-talets dagar, trots att intresset för levandegörelse på museer periodvis sjönk under 1900-talet. Levandegörelse återkom dock via influenser från den amerikanska living history-pedagogiken och, som diskuterats ovan, ett ökande folkligt intresse för historia. Fenomenet växte i popularitet och är idag återigen ett etablerat pedagogiskt grepp i det postmoderna museet (Gustafsson Reinius, 2002, s 76f).

Enligt Gustafsson Reinius har levandegörelse som museal förmedlingsmetod ökad i popularitet. Det har skett på grund av tilltron till delaktighet i pedagogisk förmedling. Levandegörelse har fler fördelar för museer. Enligt Gustafsson Reinius kan man ta mindre hänsyn till 'tröttande' moment, som nyanseringar, källkritik, kritisk reflektion av historien. Metoden anses göra historia personlig och greppbar för besökaren och kontrasteras mot den traditionella historieundervisning som museer och skolor bedrivit, vars stora berättelser och monterutställningar anklagats för att vara tråkiga och oengagerade (Gustafsson Reinius, 2002, s 76). de Groot, som studerar amerikanska museer, menar dock att många museer är mycket noggranna med att återskapa så historiskt troget som möjligt (de Groot, 2009, s 118f.).

På vissa museer, som Skansen, finns det en obruten tradition av levandegörelse som inte påverkades av trendbrottet inom museipedagogiken. På Skansen har man visat upp folkliga danser och sånger sedan 1897 (Skansen, u.å.). Fenomenet har dock inte enbart museipedagogiska rötter. Förutom den museala traditionen finns också en icke-museal tradition; dagens levandegörelse har också i hög grad 'civila' rötter och är något som frodats och populariserats även utanför museisfären. Lotten Gustafsson Reinius lyfter fram fantasygenren som uppstod under 1900-talet som viktig. Fantasieggande och historisk inspirerade verk som *Sagan om Ringen* och *Narnia* populariserade genren. Fantasy och en allmän romantisering och popularisering av medeltiden i media (bland annat genom flertalet Disneyfilmer), har enligt Gustafsson Reinius spelat en stor roll för intresset för såväl fiktivt som realistiskt gestaltande (Gustafsson Reinius, 2002, s 52ff.).<sup>11</sup> Även här har amerikanska influenser varit viktiga. Under efterkrigstiden uppstod också ett intresse för medeltiden och renässansen i USA och under 1950- och 1960-talen började så kallade "renaissance faires" dyka upp (Rubin, 2012, s 5ff). Dessa tolkas av Rachel Lee Rubin, professor i amerikansk samtidskultur, som en form av identifikation, positionering och uttryck för livsstil och åsikter, lika mycket som ett återskapande fenomen. "The Renaissance faire presented an intriguing mix of countercultural antimodernism and sophisticated avant-garde; it quickly became known as a locus for challenging the staid suburban

---

<sup>11</sup> Många av Disneys filmer utspelar sig i europeisk "medeltid", t ex Snövit och Törnrosa. Även berättelser som "Svärdet i Stenen" skrevs och filmatiserades 1938 resp 1963.

ideal” (Rubin, 2012, s 5). Precis som de Groot anser att historia och utlevande av historia har blivit som en livsstil liknar Rubin historieintresset och formandet av historiska sällskap vid flera subkulturer som växte fram samtidigt och också fokuserade på identitetsfrågor och minoritetsintressen, som till exempel Civil Rights movement, feministrörelse, gayrörelse och hippierörelse. Även de Groot diskuterar historiska renässansmarknader och hur de utvecklats från sin kärna, till att göra historia till ett tema eller paket med mat, tävlingar, underhållning och spektakel som har blivit viktigare än historisk korrekthet (de Groot, 2009, s 121).

### *Reenactment*

Då jag instämmer i Stacy Flora Roths resonemang kring reenactment som en underkategori i genren living history, kommer en mer specifik diskussion kring forskares syn på reenactment att presenteras nedan.

En av forskarna som gör skillnad på reenactment och living history är Michael A Cramer, som betraktar fenomenen utifrån sin bakgrund som skådespelare, teaterproducent och filmproducent. Han har också en lång bakgrund i SCA och återskapande (Cramer, 2010). Cramer menar att living history återskapar en era eller tidsepok för att skapa en känsla av att flyttas till en annan tid, medan reenactment i högre grad fokuserar på en specifik händelse (Cramer, 2010, s 25).

Rebecca Schneider kommer precis som Michael Cramer från teaterdisciplinen; hon är professor i teaterhistoria och 'Performance studies' och närmar sig reenactment som ett skådespel (Brown university, 2014). Schneider diskuterar flera olika definitioner och deras begränsningar i sin bok om reenactment; de allra flesta definitionerna inbegriper att fenomenet utgörs av ett återskapande av händelser eller företeelser från äldre tider, är mer av en föreställning än ett deltagande, och fokuserar på specifika händelser i historien vilka skildras med så stark korrekthet som möjligt.

Något som flera forskare framhäver som särskiljande för reenactment från andra former av living history, är att reenactments huvudsyfte inte är att vara pedagogiskt eller att vara tillgängligt för publik (exempelvis Grunske 2003, s.10).<sup>12</sup> Dessa komponenter kan vara viktiga inslag i ett reenactment, men reenactment genomförs för att deltagarnas personliga intresse driver reenactment (Grunske, 2003, s10ff). Vissa reenactors drivs också av en vilja att bevara andras minnen, eller hålla liv i en historisk händelse genom att fortsätta återskapa det (Schneider, 2011, s 8). Ett reenactment är också planerat och inövat. Det genomförs så att det är så nära den historiska förlagan som möjligt. I de fall man inte vet exakt hur en händelse eller ett skeende förlöpte, får man göra tolkningar och göra en trovärdig framställning. Autenticitet blir viktigt eftersom man vill återskapa det förflutna. Kontakt med publik kan förekomma, men först efter att reenactment är avslutat. En besökare kan inte, till skillnad från vissa andra former av living history, gå in i en scen och ta över en aktivitet en reenactor utför. Rebecca Schneider menar att det finns en gräns mellan två sfärer; det publika och privata. Går en modernt klädd person in i en historiskt återskapad scen, bryts en grundförutsättning för reenactment (Schneider, 2011, s 83ff, s 107ff.).

---

<sup>12</sup> Se t ex Grunske, "From Farb to Pard: a story of Civil War reenactment", Writers Club Press, 2003, s.10.

Reenactments, i synnerhet mer våldsamma sådana som slag eller tornerspel, är snarare otillgängliga och utbytet reduceras till ett betraktande och att interaktioner primärt sker efter att själva reenactmentet har avslutats. de Groot hävdar att det finns en stor skillnad mellan privat reenactment som utförs avskilt och det publika, mer publikfriande reenactment (de Groot, 2009).<sup>13</sup> Reenactment har nämligen blivit publikmagneter, de samlar inte bara stora mängder reenactors, utan även en växande publik. Sommaren 1998 återskapade 25 000 reenactors slaget vid Gettysburg och cirka 350 000 åskådare kom för att bevittna händelsen (Grunske, 2003, s IX). Publikansamlingar och dess påverkan på ett reenactment är inte bara av godo utan riskerar att störa reenactors. Kip Grunske, Civil war reenactor, beskrev ett reenactment som ägde rum ”in the middle of nowhere and a hundred miles from any type of civilization” som ”this is actually the best (...) because the reenactors can be themselves and not many people show up to watch the show. Those spectators who do arrive are the hard core ones who really know their stuff (...)” (Grunske, 2003, s 10).

Reenactment, eller återskapade av historiska skeenden och händelser, har liksom living history och historiebruk rötter långt tillbaka i tiden. Olika former av återskapande har genomförts under historiens gång med olika syften och i högre eller lägre grad av autenticitetssträvan. Anthony Everitt har skrivit flera framgångsrika böcker om antiken och beskriver hur kejsar Augustus lät återskapa sjöslag och strider för att fira öppnande av ett tempel och använda historia som ett maktinstrument (Everitt, 2007, s 312). En händelse som flera skribenter nämner när de diskuterar reenactments historia, är den ’medeltida’ tornering som år 1839 genomfördes i Elington i Skottland. Över 100 000 åskådare kom för att se händelsen. Torneringen, som delvis inspirerats av novellen Ivanhoe, kom att inspirera till senare reenactment och populariserade och romantiserade bilden av medeltiden (Peterson, 2012 & Anstruther, 1986).

De storskaliga militära återskapanden som bidragit till att göra reenactment känt uppstod i USA under 1960- och 1970-talet. Cushman et al beskriver hur användandet av reenactment under patriotiska jubileumsfiranden av inbördeskriget och den amerikanska revolutionen gav rörelsen en viss popularitet. Dessa tidiga återskapanden var enligt Cushman inte sällan politiskt färgade och speglade återskaparnas egna åsikter. Det första större slaget hölls 1961 och återskapade ett slag från inbördeskriget, såväl uniformer som historisk korrekthet var då tämligen oreglerat; Reenactors hade endast en vag uppfattning om historisk autenticitet (Cushman, 1999, s 60). Efter slaget formaliserades en del av reenactmentrörelsen.

Resultatet av detta visades i ett nytt större slag som hölls 1976, som gav ytterligare skjuts åt vad Robert Lee Hadden kallar ”the authenticity movement” med ökade krav på historisk korrekthet i dräkter och utförande, en utveckling Hadden själv upplevde som reenactor (Hadden, 1999). Särskilda enheter och trupper som ägnade sig åt reenactment började bildas runt om i USA (Anderson & Chambers (red), 1999, s 597). Denna professionalisering skapade en viss splittring och gruppering; de som

---

<sup>13</sup> Samma reenactors kan utföra reenactment både med och utan publik och olika reenactors kan föredra olika typer av arrangemang. Huruvida publik finns vid reenactment avgörs av arrangemanget.

stälde hårda krav på korrekthet fjärrade sig från dem som inte genomgick en lika komplett förvandling. Såväl kläder som uppförande skulle justeras och anpassas till 1800-talet. Andra oroade sig över kraven på perfekt autenticitet och absolut korrekthet för de kläder och vapen som användes (Anderson & Chambers (red.), 1999, s 597.). Dessa frågor och konflikter lever kvar än idag och kommer troligen aldrig att försvinna helt. Stephen Cushman är professor i engelska och bor i Virginia, inte långt ifrån slagfälten från inbördeskriget. Närheten till slagfälten väckte hans intresse för Civil war reenactment. Cushman beskriver de olika grupperingarna som en hierarki, "authenticity is so important that it has produced a kind of caste system among reenactors" (Cushman, 1999, s 60f.). Överst i hierarkin finns de som eftersträvar absolut autenticitet och som kan utsätta sig för hårda prövningar under reenactmentet, "camping without tents and sleeping out exposed to the cold and rain. They spend weekends eating bad and insufficient food (...) They suffer the cold, carrying insufficient clothing and blankets (...)" (Hadden, 1999, s 134). Den största gruppen av reenactors befinner sig i mittenskalen och kallas "authentics" och beskrivs som "taking great care in their uniform and accoutrements". Denna grupp anstränger sig för att se autentiska ut inför publik, men kan gömma moderna tillhörigheter som plockas fram och används när publiken gått. De kläder som syns kan sys i korrekt material och snitt och för hand, medan kläder som inte syns inte behöver vara korrekta eller handsydda (Hadden, 1999). På botten av hierarkin finns de så kallade 'farbs' eller 'polyester soldiers' vilka inte korrigerar sitt beteende och använder moderna föremål som glasögon under reenactmentet (Cushman, 1999, s 60 & Hadden, 1999, s209ff.). Vad ordet 'farb' står för är inte helt säkerställt ens inom reenactmentvärlden, men Hadden för fram "far be it from authentic", "fast and researchless buying" och "farbische"<sup>14</sup> som troliga alternativ (Hadden, 1999, s 8).

Under professionaliseringen av reenactmentrörelsen uppstod vissa konflikter. Som Cushman och Hadden visat uppstod olika grupperingar i reenactorrörelsen, med olika åsikter och krav på äkthet och hur man skulle ställa sig till gränsöverskridande reenactors som avvek från den historiska föreställning eller verklighet man försökte återskapa. Frågan om huruvida reenactors som på grund av kön eller hudfärg avviker från den historiska verklighet man försöker återskapa ska accepteras, ledde 1989 till domstol. En reenactor som uppträdde som soldat i ett reenactment på Antietam National Battlefield Park avslöjades som kvinna när hon lämnade damtoaletten, när hon burit uniform, lindat sin byst, talat med en mörk röst under själva återskapandet hade förklädningen varit så övertygande att hon inte avslöjats. Följden blev att kvinnan, Lauren Cook Burgess, förbjöds "impersonating a soldier for purpose of reenactment" (Wakeman, 1996, s xii) med en hänvisning till autenticitet, "we have a very serious commitment to authenticity" (Young, 1996, s 1). Burgess svarade med en stämning mot könsdiskriminering och vann. Fallet delade enligt hennes egen uppfattning reenactorvärlden. Vissa vidhöll att endast män med rätt utseende kunde reenacta en soldat, vilket sporrade Burgess att ge sig i kast med det historiska materialet där hon kunde belägga att 135 kvinnor stridit i det amerikanska inbördeskriget. Hennes egna upplevelser som kvinnlig könsöverskridande reenactor fick därigenom historisk autenticitet (Wakeman, 1996, s xii).

---

<sup>14</sup> Farb eller farbische kommer från tyskans ord för färg respektive tillverkad och skulle syfta på att de icke-autentiska uniformerna var i fel färger, fel material och modernt tillverkade.

Reenactment har ett bildande syfte, inte bara för de reenactors själva som återskapar historiska händelser och föremål, utan också för dem som betraktar återskapandet och dem som drar nytta av rekonstruktioner. Många föreningar har kunskaps-spridning och skapande av intresse för historia som mål för verksamheten (de Groot, 2009). Paul A. Pickering är professor i historia och forskar i offentligt och kollektivt minne och minnesritualer och reenactment som studier av reenactment som en historisk metod (Australian National University, u.å.). Hans kollega Ian McCalman är också historieprofessor (McCalman & Pickering, 2010). Reenactors, alltså de som återskapar, ses av McCalman och Pickering som "those who wish to patrol the borderlines between fiction and historical truth" (McCalman & Pickering, 2010, s 15). Gränsen mellan det verkliga och det föreställda kan aldrig dras utan är alltid spekulativ, menar Pickering och McCalman; vi kan aldrig veta helt hur något varit (McCalman & Pickering, 2010, s 9).

Reenactment har idag ett stort inflytande över hur historia skildras och kan påverka historieintresset hos allmänheten. En undersökning där historiestuderande vid brittiska lärosäten deltog visade att majoriteten av studenterna som sökt sig till grundutbildningar i historieämnet uppgav att man nästan enbart lärt sig om historieämnet via filmer och tv-program (Pearce 2003 & Hunt, 2006).<sup>15</sup> Vid produktion av filmer och dokumentärer med historiskt tema förekommer det ofta att man vänder sig till reenactorgrupper som har kunskap, träning och korrekt utrustning, för att be dem agera statister (de Groot, 2009).<sup>16</sup> Idag erbjuder även Internet möjligheter för ett virtuellt reenactment och utlärande (Wong, 2006). Reenactment skiljer sig från de traditionella, akademiska sätten att betrakta historia och förfluten tid. Reenactment är så gott som alltid en kollektiv upplevelse och kontrasterar starkt mot traditionell historieforskning, där forskaren ofta arbetar själv och inte återskapar vare sig miljö eller detaljer, utan ägnar sig åt en teoretisk historieskrivning. Jerome de Groot benämner reenactment som "defiantly" i jämförelsen mot traditionell historiesyn; defiantly kan översättas som utmanande eller en form av motstånd (de Groot, 2009, s 105-124). Likväl är reenactorn en konsument av historia, hävdar de Groot. Oavsett om reenactorn är passiv åskådare eller delaktig, blir historia något som kan tas på, bäras, ett beteende och uppförande eller ett verktyg. Det finns en delaktighet och komplexitet som saknas i den 'formaliserade' historieforskningen. de Groot menar att mötet mellan publik och reenactors bildar ett unikt och viktigt paradigm för modern historiekonsumtion; de återskapande som själva kommit från den folkliga kulturen, blir en slags lärare. Samtidigt som reenactment och living history gör anspråk på att vara autentiskt och visa hur något var, visar man ändå upp en skildring av historien utan blod, död och smuts. "They present an 'authentic' inclusive or participatory history which lacks the messy 'edge' of events. Public reconstruction is interested in presenting a sanitized, closed version of warfare, of avoiding the unrepresentability of war" (de Groot, 2009, s 106). Förutom kritiken mot det rena, städade reenactmentet menar de Groot att reenactment också kan motverka sitt eget bildande syfte, genom att förvandla slag till ett en linjär berättelse och narrativ där de komplexa faktorerna som skapar historia saknas eller förminskas.<sup>17</sup> de

---

<sup>15</sup> I artikeln används benämningen 'history department' vilket bör översättas med historiska institutionen.

<sup>16</sup> De Groot exemplifierar med flera filmer, till exempel "Gettysburg" och "Patrioten."

<sup>17</sup> Samma kritik riktas även gentemot living history, se bland annat Skot-Hansen, Dorte, 2008, s.119 ff.

Groot påpekar också att det finns en risk med trivialiserande av historia. I 'the messy edge' ryms bland annat död, svåra skador, pest, sjukdomar och lidande som bara kan spelas i ett reenactat slag, såvida ingen skadar sig av misstag.

Idag används reenactment i vitt skilda sammanhang och inte bara av historieintresserade. Reenactment används till exempel flitigt inom rättsväsendet, där man rekonstruerar begångna brott i syfte att få klarhet i vad som hänt. Återskapanden av brott eller historiska händelser görs även ofta i historiska filmer. Att återskapa och visa upp ett historiskt skeende, oavsett syfte, är inte helt oproblematiskt. Pickering och McCalman menar att skildringen kan ändra eller helt ersätta besökarens och åskådarens uppfattning och kunskap om händelsen (McCalman & Pickering, 2010, s 15).

Museer använder sig också av reenactment vid levandegörelse. Marita Sturken, professor i media, kultur och kommunikation med särskilt intresse för kulturminnens betydelse för den nationella identiteten och visual culture (New York University, u.å.), menar att re-enactment till och med blivit en "primary strategy in museum exhibitions (...) that are attempting to incorporate interactive and sensory media into their educational forms in order to appeal to viewers who have been schooled on Disneyland modes of entertainment" (Sturken, 2007, s 120).

### Iscensatta tidsresor och immersion

För att förstå vad som sker under ett reenactment och vad användandet av reenactment på museer innebär, behöver lockelsen med tidsresor och skapandet av sådana upplevelser diskuteras djupare än vad som tidigare gjorts. Skapande av hyperrealistiska illusioner av tider som flytt är något som är utmärkande för living history och det är vad de externa reenactmentgrupperna erbjuder museet och museets besökare. Ett reenactment upplevs olika beroende på från vilken position det betraktas; en aktiv deltagare har en annorlunda upplevelse än en betraktare. Immersionsbegreppet kan användas för att förstå hur en hyperrealistisk illusion uppfattas och används av olika användare och vilka roller besökare och deltagare får. För att knyta an till tidigare genomgång av litteratur, vill jag dra paralleller till de Groots diskussion om konsumtion och formande av historia för att skapa upplevelser. Immersion kan ses som en del av ett historiebruk där användaren bestämmer i vilken grad man vill leva sig in i upplevelsen som erbjuds och användaren, eller konsumenten, kan därmed styra över sin upplevelse. Nästan alla forskare berör på något vis transformationen mellan det vardagliga och det förflutna, mellan det verkliga och det iscensatta. Forskaren Raphael Samuels ser återskapande och skapande av upplevelser som viktiga i dagens museum och i den postmoderna museipedagogiken, vilket också gör teknikerna för skapandet av upplevelser relevanta att se närmare på.

I sin bok om virtuell konst definierar Oliver Grau immersion som; "in most cases immersion is mentally absorbing and a process, a change, a passage from one mental state to another (...) characterized by diminishing critical distance to what is shown and increasing emotional involvement" (Grau, 2003, s 13). Begreppet immersion används flitigt inom virtuella spel och virtuell kommunikation, men kan användas inom fler områden. Alison Griffiths diskuterar immersion på museer i sin bok *Shivers down your spine: cinema, museums and the immersive view* och genomför olika

fallstudier för att se hur immersion används inom museer. Begrepp närliggande immersion är närvaro och känslan av att dras in i en hyperillusion, i vilken man upplever sig vara medproducent eller interaktiv medverkande. I takt med att museer upptäckt immersion och interaktivitet, görs besökaren också till medproducent i många museer. Besökaren kan inte bli medproducent genom att fysiskt medverka i ett reenactment, däremot kan åskådaren uppleva immersion och bestämma i vilken grad man vill leva sig in i det som visas. Genom att besökaren på så vis kan bestämma hur man vill betrakta upplevelsen, får besökaren makten att forma sin upplevelse och göra den unik (Griffiths, 2008). Forskaren Catherine Hughes gör ett liknande ställningstagande när hon föreslår att autenticiteten i ett living history uppvisning eller reenactment ska avgöras av betraktaren snarare än aktörerna. Det som känns äkta för betraktaren och som möjliggör för besökaren att leva sig in i handlingen är enligt Hughes vad som skapar en autentisk upplevelse (Hughes, 2011, s 141-148).

Vad betyder då immersion för reenactors? Forskarna Daniels, Dieke och Barrows, ser immersion vid reenactment som identitetsformande och kopplar det gärna till den nationella identiteten (Daniels, Dieke & Barrow, 2012, s 236). Genom att leva sig in i äldre tiders händelser och i ett kulturarv, når man ett kulturarv och blir en kulturbärare. Daniels, Dieke och Barrows definierar militära reenactors som "an immersion tourist (...) reenactors, or living historians, are a distinct group of war tourists that must be differentiated from casual spectators. (...) The immersion experience of re-enactment bolsters the symbolic meanings and national identity reconstructed through heritage tourism" (Daniels, Dieke & Barrow 2012, s 236). Rebecca Schneider diskuterar också vad re-enactment är och vad det betyder för de som deltar. I sin bok om reenactment av det amerikanska inbördeskriget, skriver hon om deltagare som strider för att hålla kriget vid liv, ofta i museala miljöer som National Battle Parks. Reenactment av inbördeskriget växte starkt under 1950-talet, när de sista som upplevt kriget personligen eller hade minnen av tiden började dö ut. För de reenactors som Schneider intervjuar är reenactment som ett sätt att hålla minnen och historia vid liv; kriget, säger hon, är inte över. Att återskapa blir ett sätt att trotsa tidens gång och fysisk död (Schneider, 2011, s 8).

Något som framkommer i studier som fokuserat på vad besökare, deltagare och publik vill ha ut av ett besök som syftar till en imaginär tidsresa (exempelvis Lindvall), är att förväntningar och önskad nivå och utkomst av återskapande kan skilja sig mycket.<sup>18</sup> Vissa besökare vill ha en slags frihet från verkligheten för att umgås eller festa, andra vill för en tid träda in i en fiktiv värld där historien bättrats på, andra vill nostalgiskt minnas tider som flytt och andra vill ha full autenticitet (Sandström, 2005, s 188ff). För vissa har autenticitetsnivån ingen större betydelse, medan de som är riktigt insatta kan kräva en mycket hög nivå av äkthet för att kunna njuta av upplevelsen (Sandström, 2005, s 194f).

"Tidsresan är en av västerlandets kollektiva drömmar, en fantasi som hämtat näring av vår ökade rörlighet i rummet och kanske också av fiktionens allt mer drivna illusionsteknik" (Gustafsson Reinius, 2002, s 14).

---

<sup>18</sup> Se bland annat Korol-Evans, K. T., *Renaissance festivals: merrying the past and present*, McFarland & Co., Jefferson, N.C., 2009, s.8ff och Turner, Victor Witter, *From ritual to theatre: the human seriousness of play*, Performing arts journal publ., New York, 1982, s.41ff.

Denna mening är en del av Lotten Gustafsson Reinius avhandling *Den förtrollade zonen: lekar med tid, rum och identitet under Medeltidsveckan på Gotland*. Som framgår av titeln studerar Reinius Medeltidsveckan, för att se hur och varför tider, rum och identiteter gestaltas i lekar och iscensättningar (Gustafsson Reinius, 2002, s 19). Möjligheten att kunna skapa en storskalig illusion genom att infoga mer medeltida inslag i den välbevarade medeltida staden Visby är en viktig del i veckans framgång, menar Reinius. Platsen har de förutsättningar som krävs för att skapa en förtrollad zon, en plats där lekar och gestaltningar levandegör historien genom utklädnad i historiska kläder och föreställa sig en förflyttning till en annan tid och plats.

Huruvida de iscensättningar som görs under Medeltidsveckan är historiskt korrekta eller ej ingår inte i studien, utan Reinius intresserar sig för hur ”förståelse och drömmar som inryms i begreppet medeltid ges gestalt, omvandlas och laddas med nya betydelser” (Gustafsson Reinius, 2002, s 22). Genom ritualer och iscensättningar transformeras platser, tid, kroppar och föremål och genom en avgränsning ifrån det vardagliga, laddas zonen med symbolisk mening. Vad Reinius särskilt ser närmare på, är skärningspunkten mellan dåtid och nutidens gestaltning av det förflutna och gränsen mellan illusion och verklighet. I den transformerade och avskärmade zonen uppstår också en rollfördelning, där vissa personer blir aktörer och andra åskådare, vad personen än blir, följer ett förväntat beteende med rollen. I leken och rollen ingår en dekonstruktion och transformering av ’den normala kroppen’. Inte bara miljö och plats omvandlas till en annan tidszon, utan samtidigt omvandlas deltagarnas kroppar, till exempel genom att deltagarna ikläder sig ett fullt utvecklat alter ego, eller ikläder sig historiska kläder. Förvandlingen och stadierna mellan de olika rollerna och övergångsfaserna, kan betraktas utifrån immersion.

Människors lust och erfarenhet av att resa och vilja uppleva påverkar enligt museivetaren Barbara Kirshenblatt-Gimblett dagens museer. Museerna orienterar sig idag, efter påverkan av film och det ökande resandet, mer emot besökare än sina samlingar och upplevelsens och immersionens möjlighet att appellera till alla sinnen till aktivitet, interaktivitet, spänning och mottaglighet för känslor och utveckling (Kirshenblatt-Gimblett, 1998).<sup>19</sup> Känslan av att träda in i separat värld, är också immersion (Griffiths, 2008). Tekniken kan användas inom skilda områden, t ex museipedagogik eller i böcker, men är vanligast i virtuell teknik, som dataspel. Farah Mendlesohn har kommunikation, film och media som huvudinriktning i sin forskning och intresserar sig särskilt för retorik inom fantasy- och science fictiongenren (Anglia Ruskin University, u.å.). Mendlesohn beskriver immersion som ”a fantasy set in a world built so that it functions on all levels as a complete world. In order to do this, the world must act as if it is impervious to external influence; this immunity is most essential in its relationship with the reader” (Mendlesohn, 2008, s 23). Mendlesohn beskriver immersion som en värld, omgiven av flera lager av verklighet, liknande en lök med sina skal. Mendlesohn menar att för att nå full immersion, måste läsaren placera sig mellan dessa lager, skyddad från det yttre lagret av ’unreality’ och i en position fjärrad från den fiktiva världen (Mendlesohn, 2008, s 23-24, 62).

---

<sup>19</sup> Kirshenblatt-Gimblett använder ordet ’aliveness’ (museer appellera till alla sinnen och aliveness), som kan översättas med vitalitet eller förmåga att uppfatta förmimmelser.



Kimberley Tony Korol-Evans är professor i teatervetenskap och performance studies och har forskat kring spel, föreställningar och gestaltningar på historiska marknader. Korol-Evans presenterar en modell över tre olika stadier av immersion i sin bok om renässansfestivaler i USA (Korol-Evans, 2009, s 10). Modellen bygger på Victor Turners arbeten om avgränsningar, symbolik och gemenskap i passageriter och ritualer. För att förklara modellen använder jag immersion som en inlevelse eller försjunkenhet i en hyperillusion, såsom det definierats av Grau och Griffiths. Korol-Evans tre stadier följer Graus förklaring av immersion, som en övergång mellan olika mentala föreställningar eller attityder. Ju högre grad av immersion, desto lägre är den kritiska distansen och förhållningssättet till vad som visas. Detta kan illustreras som ett gungbräde, där immersion befinner sig på ena sidan och känslor och kritiskt förhållningssätt på den andra.

Eftersom Korol-Evans har skapat nya ord för sin modell, har förklaringar för de nyskapade orden har lagts till i rutorna i kursiv stil, under rubrikerna. I rutan till vänster ses graden av försjunkenhet, i mittrutan djupet i immersionen och till höger en förklarande term. Modellen ska läsas från vänster till höger, det vill säga, i det stadiet som benämns intrasticious, är immersionen som djupast och deltagaren är medskapare i illusionen (actively creating belief).

#### **Intrasticiant levels of immersion.<sup>20</sup>**

<b><u>State of intrasticiancy</u></b> <i>Intra -: occuring or situated within</i> <i>- ancy: quality or state</i>	<b><u>Depth immersed in intrastice</u></b> <i>Djup i immersion</i>	<b><u>Lexicon of corresponding theatrical convention</u></b>
<b>Intrastical</b> <i>Relating to</i>	Least immersive state; surface engagement; most common level	Willingly suspending disbelief
<b>Intrastitive</b> <i>Doing or tending towards an action – mental and physical move</i>	Intermediate immersive state; Playful engagement	Playing at belief
<b>Intrasticious</b> <i>Full of, completely immersed. Experience a tangible transformation, a ritualistic move.</i>	Most immersive state; Ritualistic engagement Least common level	Actively creating belief

De olika stadierna av immersion är väldigt bundna till aktivitetens ram; ”the degree to which someone becomes immersed in the intrastice is a function of the manner in which the individual frames the event, not the actual nature of the event” (Korol-Evans, 2009, s 9). Om en besökare betraktar en historiskt återskapande aktivitet som en lek, kan de alltså inte nå den djupaste immersionen, eftersom innehållet då strider

<sup>20</sup> Figur hämtad från Korol-Evans, K. T., 2009, s.10. Eftersom hon har skapat nya ord för modellen, har förklaringar för de nyskapade orden har lagts till i rutorna.

mot ramverket och deltagaren inte genomgår fasen där man villigt undanskjuter misstro eller skepsis.

### Ramen kring immersion och fiktion – museer som återskapar historia

Ramverket kring immersion och reenactment är i den här uppsatsen museerna, som är den fysiska platsen där återskapandet sker. Nedan presenteras kortfattat forskning om museers utveckling och publiksiffror samt hur living history museer använder sig av levandegörelse och vilka utmaningar denna pedagogik innebär.

Dorte Skot-Hansen har en bakgrund inom informationsvetenskap och teatervetenskap, men har också sett närmare på danska museers möte med upplevelseindustrin. Skot-Hansen mäter danska museers besökarstatistik mellan 1984-2006 och konstaterar att besökarantalet stagnerade under mitten av 1990-talet på både konst,- och kulturhistoriska museer. Skot-Hansen söker förklaringar på besöksraset och konstaterar att besökare har ett större utbud av upplevelseattraktioner att välja emellan (Skot-Hansen, 2008, s 54). Nöjesattraktioner som Tivoli, Legoland och Bon-Bonland attraherade fler besökare än museer år 2005; först på 7e plats kom museet Louisiana (Skot-Hansen, 2008, s 54). Även upplevelsecenter, såsom Middelaldercentret eller Eksperimentarium, ökade besök bland barn från 38 % till 48 % mellan åren 1998 och 2004. De sjunkande besöksiffrorna och att nöjesattraktioner lockar fler besökare än museer, tolkar Skot-Hansen som att fler vuxna väljer attraktioner som erbjuder underhållning och upplevelser istället för museer och att museerna fått konkurrens (Skot-Hansen, 2008, s 56).

I boken *Living history museums: undoing history through performance* som följer i Jay Andersons spår, ser Scott Magelssen i fältstudier närmare på hur living history används och skulle kunna användas på utvalda amerikanska living history museer. Museerna ser han som historieproducenter väl jämförbara med historiska filmer, lektioner och föreläsningar. Han argumenterar att living history är en form av teater där trovärdighet, autenticitet och historisk korrekthet är ”socially constructed relationships. The degree to which a museum’s historical environment is authentic has less to do with an ontological category of ”authenticity,” or how long and hard it has worked to get there, and much more to do with how the museum has managed its reputation as a rigorous, authoritative institution, and the degree to which visitors perceive and put stock in this reputation” (Magelssen, 2007, s xiv).

Kritiken emot living history museums, vilken kan utvidgas till att gälla all form av historiskt återskapande på museer, faller enligt Jay Anderson i två huvudsakliga kategorier. Dels att man genom återskapande förskönar historia, att urval görs utifrån estetiska tyckande där vissa händelser och perioder favoriseras och skönmålas för att skapa en utopisk bild av det förflutna. Anderson menar att även om institutioner skulle försöka återskapa negativa händelser och tillstånd, skulle det inte vara möjligt att göra det särskilt trovärdigt då gapet mellan dåtid och nutid skulle omöjliggöra någon form av korrekthet (Anderson, 1984). Smuts, sjukdom, död och lidande väljs bort i återskapandet, trots att det spelade en stor roll för människor förr. Smuts, lidande och sjukdom kan till viss del återskapas; man kan sy upp trasiga kläder eller använda smink och en skådespelare kan simulera smärta. Vad som är svårare att återskapa utan att skrämja bort besökare är de andra intrycken; att ha kläder som luktar svett, statister som ligger sjuka i verkliga sjukdomar eller medeltida gränder

fulla av avfall som slängts ut från fönstren är både avskräckande på ett estetiskt plan och knappast förenligt med arbetsmiljöbestämmelser. Museet uppvisar alltså alltid en förskönad och romantiserad bild vilket är en nödvändig kompromiss för att locka besökare. Den marxistiske historikern Raphael Samuel är en av kritikerna. Enligt Samuel kallas återskapande för upplevelse snarare än utbildning i det postmoderna museet och han ställer sig kritisk till att man bortser från problematiken kring användandet av living history. Living history är, enligt Samuel; "some of the favourite conceits – or genial tropes – of postmodernism. In place of facts it offers us images – hyperrealities – in which the old is faked up to be more palpable than the here-and-now" (Samuel, 2012, s 195).

Magelssen ställer sig kritisk till hur living history ibland presenteras, men inte emot användandet av tekniken. Han menar att museer måste tänka om när det gäller uppvisande av återskapad historia och vad som egentligen skapas och vad som visas. Man har utgått från samma filosofi som man använder vid utställningar (genom att visa upp föremål i montrar, visar man delar av historien) och applicerat det på levandegörelse. "The idea that history can be "brought to life" through combining research and performance needs to be rethought. If living history museums are not making windows into real past moments, what is being produced?" (Magelssen, 2007, s xiii).

Wendy Erisman har i sin kritik gentemot avfärdande av reenactment från historiker delvis separerat den akademiska definitionen från återskapande av historia. Historiker föredrar, enligt Erisman, en definition som baseras på "authenticity grounded in an objectively measurable correspondence between the actual past and a rigorous representation of it" (Erisman, 2011, s 7 & Erisman, 1998). Genom att exkludera det personliga identitets,- och menings sökande blir definition inte heller applicerbar på reenactment, argumenterar Erisman. Även publikens upplevelse präglas i hög grad av den personliga tolkningen, förväntningar. Michael Halloran menar att i vissa fall kan publikens upplevelse bli helt skild från det förväntade och avsedda. Enligt Halloran är upplevelsen styrd av "circumstances of the event, the social context, the behaviour of the surrounding spectators, and the general energy of the occasion" (Magelssen & Justice-Malloy (red), 2011, s 7).

### Experimentell arkeologi, rekonstruktioner och tidsresor på museer

Arkeologen Bodil Petersson skriver om återskapande och rekonstruktioner i boken *Föreställningar om det förflutna* och lyfter fram många aspekter kring hur återskapande kan krocka med traditionell kunskapsförmedling på museer. Experimentell arkeologi är en metod för att försöka förstå människors livsvillkor i gångna tider. Inom experimentell arkeologi kan man till exempel försöka bygga ett hus utifrån arkeologiska fynd, för att få en bild av hur arbetet gått till, vilka verktyg och material som använts och hur huset i sin helhet kan ha sett ut, detta på sätt som bedöms som vara historiskt troliga (Petersson, 2003, s 235ff). Rekonstruktionen blir ett arkeologisk reenactment.

Det finns en skepsis emot att använda rekonstruktioner, då man fruktar att de kan skapa starka intryck hos besökare. Pickering och McCalman menar att det är mycket troligt att reenactment kan påverka och forma uppfattningen om det förflutna. Därför bör vare det visuellas påverkan eller publikens förståelse för denna påverkan

underskattas (Pickering & McCalman, 2010, s 2ff). Eftersom man aldrig kan återskapa ett historiskt skeende eller föremål helt korrekt, får besökaren i högre eller lägre utsträckning 'fel' uppfattning av den historiska verkligheten. Bodil Petersson vänder sig emot den här oron och menar att det är att se ner på gemene mans förmåga att kritiskt granska vad som visas (Petersson, 2003, s 254ff). Vidare menar Petersson att det finns en utpräglad minimalistisk tradition kring rekonstruerande; detta för att inte ytterligare späda på risken för förmedling av 'felaktiga' historiska bilder till allmänheten. Detta menar Petersson kan leda till att man istället förmedlar en bild av det förflutna som torftigt och simpelt (Petersson, 2003, s 237). I strävan efter mer autenticitet, eller att inte utmåla något som inte är säkerställt rätt, kan man därmed förmedla och befästa en lika felaktig bild av det förflutna (Petersson, 2003, s 256 & Björhem & Säfvestad, 1987, s 43).

Rekonstruktioner som utförs i full skala i en rekonstruerad miljö ses som farligare än de presentationer som görs på museer, i papper eller liknande format, menar Petersson. Ett annat skäl till att rekonstruktioner väcker känslor, är att rekonstruktionerna uppfattas som en popularisering av vetenskap och att rekonstruktionerna blir för folkliga för finkulturens smak. Samma förakt som hyses gentemot publikens förmåga att tänka själv finns, enligt Petersson även mot turismindustrin och dess strävan efter att förmedla 'falskt äkta' upplevelser mot betalning. Turismens starka band till rekonstruktionerna har kommit att möjliggöra deras existens (Petersson, 2003, s 259f). Petersson frågar sig om turismen och den folkliga kulturen kan bilda en ond cirkel; på grund av uppfattningar om rekonstruktionernas förvrängdhet och förenkling av den historiska verkligheten, tar forskare avstånd från rekonstruktionerna, vilket i sin tur leder till ännu mindre vetenskaplig förankring (Petersson, 2003, s 263). Turismens kopplingar till rekonstruktioner påverkar även hur platser används och förmedlas, Petersson påpekar att arrangemang och rekonstruktioner oftast är öppna och bemannade under sommaren och att besökare väljer att komma när det är vackert väder. Därmed blir representationen varm, somrig och mysig och kopplas till ledighet och positiva känslor, vilket gör att kyla, snö, storm och svält blir svårt att förmedla (Petersson, 2003, s 262).

Pudelns kärna rör i grunden korrekthet, förmedlande av vad som är rätt och autentiskt. Begreppet autenticitet står för något äkta, ursprungligt och tillförlitligt (Petersson, 2003, s 247ff). Vad som tillskrivs epitetet äkthet beror på tolkningar, vilka kan omprövas. Äkthetens värde kan ligga i tron på att föremålet är äkta och har varit med om de händelser som tillskrivs det och att föremålet därigenom kan skapa en emotionell länk mellan det förflutna och den som söker upplevelsen. Petersson diskuterar paradoxen med kraven på objektivt, vetenskapligt fastställande av äkthet och ursprung strävan efter att bekräfta autenticiteten inte sällan vilar på emotionella grunder; "det kan tyckas paradoxalt att autenticiteten är en betingelse för känsla och upplevelse" (Petersson, 2003, s 248).

Paradoxen med det vetenskapliga, objektiva och det känslomässiga förhållningssättet till autenticitet och föremål belyser en djupare konflikt mellan två vetenskapliga traditioner vilka möts i den experimentella arkeologin. Detta möte tvingar rekonstruktörer att hantera och bemöta båda traditioner (Petersson, 2003, s 234f). Den humanistiska traditionen vill förstå forna människors villkor, situation, deras

förutsättningar och deras val och agerande, medan den naturvetenskapliga ställer krav på mätbarhet, fakta, upprepningsbara provningar och objektivitet (Petersson, 2003, s 234ff). Bodil Petersson för frågan vidare i sin diskussion om huruvida något återskapat kan vara autentiskt, en fråga som inte bara ställs på sin spets i museet utan som också sätter fingret på museets existens; "... det traditionella museiväsendet ser sitt berättigande i autenticiteten. Museers existensberättigande anses ligga i att de visar äkta vara" (Petersson, 2003, s 251). Trots detta går det bra att visa upp kopior och rekonstruktioner på museer och Petersson lyfter fram flera exempel där kopiorna blivit attraktiva besöksmål, vilket visar att äkthetens värde bedöms olika av olika grupper.

Mats Burström är professor i arkeologi och har ägnat sig mycket åt samtidsarkeologi och studerat minnen kopplade till materiella ting, reflekterar över föremålets betydelse för att skapa en emotionell kontakt med det förflutna – och reaktionerna på detta (Stockholms universitet, 2013). "Föremål har en förunderlig förmåga att beröra. De kan förmedla en känsla av äkthet som i sin tur skapar en känsla av närhet" (Burström, 2005, s 20) skriver Burström om en stol som enligt traditionen ska ha använts för att bära hem en skjuten Gustaf III. När stolen utreddes närmare kom man fram till att man inte kan fastslå att fläckarna på stolen ens var blod. Burströms text tangerar synpunkter som förts fram av Petersson – nämligen konflikten mellan att beröras av känslor och det vetenskapliga tänkandet kring hur förhållandet till det förflutna ska hanteras, i synnerhet av personer som är tränade för just detta i sin profession. Trots att år av utbildning skolat Burström för just detta – att lägga känslorna åt sidan och se föremål som potentiella källor för ny kunskap, är det just de tidsöverskridande känslorna av närhet som stolen ger Burström som övervinner tvivlet kring huruvida fåtöljen faktiskt var bestänkt av kungligt blod. Oavsett vad fläckarna består av, gör stolen ett lika fascinerande intryck och förmår att skapa en närhet till det förflutna (Burström, 2005).

Många svenska museer praktiserar någon form av levandegörelse, bland dem finns Kalmar Länsmuseum. Museet har tilldelats priser för sin pedagogiska verksamhet, vilken i huvudsak är riktad mot skolungdomar och barn, men som i takt med att intresset för verksamheten ökat också riktats mot turism och allmänheten. Verksamhetens mål är att göra barn och unga delaktiga i lokal historia och närmiljön (Aronsson, Gerrevall & Sandström, 2000, s 27). Med anledning av museets arbete skrevs en bok, "Att resa i tiden" där författarna ser närmare på samarbetet mellan museum, skolor, allmänhet och historiedidaktik, rollspel och historiemedvetande. I boken jämförs musealt återskapande rollspel med bland annat Medeltidsveckan på Gotland och skillnaden uppges vara att de senare inte har som uttalat syfte att "lära människor något om historia. Det gör förmodligen också att de kan vara friare i sin framställning av densamma" (Larsson, 2000, s 25). Återskapande arrangemang som inte utspelar sig på museer lider ingen större skada av viss avsaknad av historisk korrekthet menar forskarna. Museerna har en svårare utgångspunkt eftersom museets syfte är att lära ut och dess förtroende och legitimitet vilar på uppvisande och innehavande av äkta föremål och äkta historia. Museet måste därför dra en gräns för att inte trivialisera historia till kuriosa eller underhållning, en gräns som är viktig men svår att sätta. Även om det uppges vara viktigt att förmedla en så äkta bild av historien som möjligt, görs en kompromiss mellan "det historiskt autentiska, det

sceniskt gångbara samt det upplevelsemässigt mest fördelaktiga” (Aronsson, Gerrevall & Sandström (red.), 2000, s 51).

Historia identifieras här som ett sätt att umgås, något som kan verka identitetsskapande och ett äventyrligt avbrott från vardagen. Studien fokuserade på två rollspelsdagar. Intervjuer genomfördes med deltagande barn och lärare, såväl som med museipersonal, historiker och arkeologer. De slutsatser som dras av studien är att samarbete mellan skola och museum ger unika möjligheter för lärare och elever att medverka i en tidsresa, vilken genom museets tillhandahållande av rekvisita har en hög autenticitet. Mötena mellan skola och museum var dock i flera viktiga avseenden asymmetriska – emedan museet och museitjänstemännen är den starka, genomtänkta parten och skolan behöver arbeta med skolans inre kulturarbete. Lärarna måste också ifrågasätta mer än de gjorde, forskarna såg gärna att även museets bild av historien debatterades. Eleverna kunde inte mycket om historia vilket gjorde att de inte fick maximal utdelning av tidsresan. En fråga båda institutioner anses behöva arbeta med är vad man egentligen vill att eleverna ska få ut av upplevelsen, huruvida det är en så riktig upplevelse av dåtiden som möjligt eller en självreflekterande och utvecklande erfarenhet. Rapporten slår också fast att museet måste värna om att fortsätta arbeta och utvärderas kvalitativt istället för kvantitativt.

## Teori

Jag kommer att använda mig av Pierre Bourdieus teori om aktörers konkurrens och placering på ett fält. Fältet i den här uppsatsen utgörs av de fysiska museerna och det är på detta fält aktörerna möts. För att förstå fältet och kunna tillämpa Pierre Bourdieus teori, måste fältet och dess villkor diskuteras, därför ingår ett avsnitt om det postmoderna museet i teoriavsnittet.

Pierre Bourdieus teori är vald eftersom den är väl tillämpbar för att beskriva vad som händer när två olika aktörer möts, hur tillgångar och egenskaper värderas och hur deras tillgångar och åsikter skiljer sig eller stämmer överens med fältets regler.

### Pierre Bourdieu: fältteori och habitus

Teorin har valts med tanke på att två olika aktörer möts på samma arena. Både föreningar och museum har en stark folkbildande vision, man intresserar sig för det förflutna och visar upp det. Båda aktörer bedriver också forskning på bland annat museala artefakter.<sup>21</sup> Levandegörelse är en gammal museal tradition för utläring och skapande av förståelse för det förflutna, men det förekommer även utanför museet. Jag vill se vilka relationer som finns mellan museer och ideella grupper som bedriver utom-museal levandegörelse, samt hur dessa grupper infogas i den museala kontexten vid uppträdanden. För att kunna tydliggöra skillnader mellan museer och förening och se hur aktörerna agerar i samma kontext, är Bourdieus fältteori lämplig att använda. Pierre Bourdieu tillämpade själv sin teori om kulturellt kapital i sina besöksstudier på museer under 1960-talet. I sin studie såg han att museer, trots sin öppenhet och

---

<sup>21</sup> Många reenactmentföreningar forskar, t ex för att kunna skapa så noggranna kopior som möjligt av kläder och artefakter eller förstå hur livsvillkoren såg ut för de personer man reenactar.

strävan att nå ut till alla medborgare, endast besöktes av en relativt liten privilegierad grupp. Detta tolkade han som att ojämlikheten skapas tidigt i skolgången samt att nyckeln, det kulturella kapitalet som krävs för att förstå museet, är ojämlikt distribuerat i samhället (Bourdieu & Darbel, 1991). Bourdieus studie fick en stor genomslagskraft och kom att influerade museers sätt att arbeta och tänka, då studien visade att besökare inte var så jämställda som man trott, utan att det kulturella kapital de besatt betydde mer för deras uppfattning av utställningen än föremålen som var utställda (Macdonald, 2011, s 518ff).

Bourdieu teori betraktar samhället som flera olika fält och arenor, där individer eller enheter möts för att kämpa om positioneringen i fältet. Aktörernas möjlighet att röra sig inom fältet och konkurrera med varandra bygger på vilket kapital de innehar och skaffar sig under sin tid i fältet. Kapitalet kan växla under spelets gång och vilka tillgångar som värdesätts inom ett fält, kan vara värdelöst inom ett annat. Tillgångar och egenskaper värdesätts av de andra aktörerna på fältet och det är inte säkert att alla aktörer tillskriver samma tillgångar precis samma värde. När tillgångarna värdesätts, omvandlas de till ett symboliskt kapital som delas in i tre kategorier; socialt, kulturellt och ekonomiskt kapital (Bourdieu, 1977, s 171). Alla aktörer kan förbättra sitt ekonomiska, sociala eller kulturella kapital och kapital kan ibland konverteras eller bytas (Bourdieu, 1977, s 171). Kapitalet presenteras närmare nedan;

- Det sociala kapitalet utgörs av aktörernas nätverk, deras släktingar, kollegor, kontakter och vänner. Dessa personers eller nätverks position inom fältet påverkar också den primära aktörens möjligheter, vilket betyder att en aktör med framstående släktingar eller vänner bör ha en bättre position tack vare sitt sociala kapital (Bourdieu, 1977, s 171ff). I det sociala kapitalet betonas heder som en särskilt viktig tillgång. Informella nätverk kan tänkas spela en stor roll för kontakter mellan museer och reenactmentgrupper.
- Det kulturella kapitalet utgörs av mer personliga egenskaper som kunskap, bildning och sätt att föra sig och tala. I det här kapitalet ingår också förståelse och kunskap om de sociala och kulturella koderna inom fältet och samhället i stort. Det kulturella kapital som en person eller aktör innehar bedöms och ökar eller minskar beroende på de val aktören gör i relation till de preferenser som sätts av fältet (Bourdieu, 1977, s 171ff). Som exempel kan nämnas en reenactors kunskap om äldre tiders vapenutrustning eller klädsel och hur denna kunskap blir viktig för att nå acceptans och framgång inom vissa reenactorkretsar. En reenactor som uppträder i moderna syntetiska material eller med ett plastsvärd i hand, riskerar att bedömas negativt utifrån sina attribut och deras äkthetsgrad. En eftersträvansvärd – och svår – tillgång att nå är att föra sig och bete sig som äldre tiders människor, för att fullfölja bilden av ett historiskt återskapande. Det kulturella kapitalet visar sig i tal, tankar, förståelse av omvärlden och möjlighet att avkodifiera den.
- Det ekonomiska kapitalet utgörs av individers eller aktörers finansiella tillgångar, möjlighet att ordna finansiellt kapital eller kunskap om ekonomiska system (Bourdieu, 1977, s 171ff).

Ett viktigt begrepp i Bourdieus teori är habitus, vilket kort kan sägas bestämma hur människor tänker, handlar och därefter agerar. Habitus omsätts i fältet där aktörer kämpar om tillgångar och positioner. Ett habitus är format av aktörens bakgrund och livsstil vilket innebär att habitus är individuell eller unik för varje aktör och att det kan uppstå krockar när aktörer med vitt skilda habitus möts. Vissa habitus som yttrar sig i speciella föreställningar eller uppförande kan vara så pass unika och speciella för en viss livsstil eller grupp av individer att endast personer med samma habitus kan känna igen dem. Exempel på sådant habitus kan vara hemliga signaler eller koder i slutna sällskap eller utförande av religiösa riter. För den del av omgivningen som inte kan avkoda detta habitus kan uppförandet skapa en känsla av utanförskap och alienering eller ge upphov till olika förklaringar till beteendet. Det här kan mycket väl appliceras på reenactment eller levandegörelse där aktörer har ett speciellt habitus som inte alltid kan förstås av utomstående. Detta riskerar då att alienera publik som drar sig ifrån själva scenen i en känsla av utanförskap, särskilt om aktörerna helt går in i sin roll och agerar enligt äldre tiders seder och bruk, och fysiskt eller verbalt närmar sig besökare. Här är habitus en grundförutsättning för reenactment, men får samtidigt inte riskera att alienera den publik man vill attrahera.

#### *Det museala fältet: det moderna museets framväxt, pedagogik och villkor*

Den teoretiska ansatsen i uppsatsen är att studera hur formaliserad återskapande av externa aktörer används på en museal arena. Den museala arenan är fältet och detta fält och aktörer kommer nedan att tydliggöras och diskuteras närmare för att konkretisera hur Bourdieus teori kommer användas i uppsatsen. Även viss historik kommer att finnas med, då museiutvecklingen är av intresse för studier av reenactment på museer.

Fältet är avgränsat till fysiska museer. Alltså utesluts reenactment som sker utanför museer och utan museiinblandning ur fältet. Med ordet 'formaliserad' menas att verksamheten är bunden till någon form av organisation eller aktivitet som är formaliserad genom att föreningen är registrerad som en förening, och inte bara en spontan informell sammanslutning. En formaliserad form av levandegörelse eller återskapande behöver inte vara kollektiv, den kan också vara en enskild individ. I den här uppsatsen är det dock endast föreningar som reenactar i grupp. Levandegörelse på museer utförs inte enbart av externa aktörer, utan är en självklar del av många museers museipedagogik. I uppsatsens intervjudel förekommer jämförelser mellan reenactment och museets egen levandegörelse.

Både museer och föreningar och deras representanter är aktörer på fältet. Föreningarna ingår på fältet som aktörer, men individerna betraktas också som aktörer på egen hand. Olika individer har erfarenhet från många olika föreningar och måste ses som individer snarare än direkta representanter för en specifik förening. Under intervjuer har informanterna pratat som en representant för en institution eller förening, men också utifrån sina egna erfarenheter från sitt arbete eller sitt intresse. Denna information är viktig och intressant och visar också på att individens personliga åsikter kan skilja sig från den åsikt institutionen eller förening man företräder 'ska' ha.

Eftersom museet innehar fältet, har museet ett övertag. Det fysiska fältet är i museets ägo och rättar sig delvis efter museets regler och villkor. När utomstående träder in på



arenan gör de det på museets villkor, men jag menar att i detta inträde uppstår en förhandling och ett möte där föreningarna till en viss grad blir jämställda aktörer som kan förändra och påverka fältet både under reenactmentet och inför framtiden. Vissa föreningar kan vara en konstant, men inaktiv, del av fältet ifall de har en etablerad kontakt med museet, medan andra kan stängas ute ur fältet för att sedan åter inträda.

### *Det moderna museets framväxt*

De tidiga museerna var oftast privata samlingar och det var först under sent 1600-tal som några samlingar öppnades för besökare, men det var först under 1800-talet som museer blev tillgängliga för allmänheten och formades för att visas upp för många besökare (Alexander 2008 [1979], kap 1). Museet skulle dels uppfostra samhällsmedborgare och var starkt nationalromantiskt, dels skulle museet samla artefakter, visa upp dem och forska på dem enligt ett naturvetenskapligt ideal (Hooper-Greenhill, 2000, s 11ff). Det äldre museet var format av uppfattningen att kropp och själ var skilda åt och att den rationella själen var center för kunskap och förfining, medan kroppen sågs som lägre stående och delvis problematisk. Förutom synen och hörseln, ansågs kroppens förmåga att vara del av lärandeprocessen obetydlig (Hooper-Greenhill, 2007, s 191).

Museologin och historievetenskap är sprungna ur samma mänskliga behov av att minnas och tolka det förflutna, men medan historievetenskapen har fokuserat på texten som primärkälla, är tinget museologins kärna ( Smeds, 2007:2, s 65). Under 1800-talets stora insamlingar till museerna togs tinget ur sin kontext och musealiserades, för att i samma stund förlora den sociala och kulturella kontext och användning som gjort tinget intressant för museet. Föremålen som insamlats används inte längre utan blir en representation av ett liv, i en ny kontext som museet och samhället skapar (Smeds, 2007, s 65-66). När de slutna museerna öppnades upp under 1900-talets början, började museer använda texter och samla in information kring tinget för att besökaren skulle kunna förstå samlingen. Idag är immateriell kunskap lika viktig som de materiella lämningarna ( Smeds, 2007, s 68).

Det museala fältet är idag ett postmodernt museum. Under 1960- och 1970-talen påverkades museerna starkt av den kulturella vändningen och ifrågasättandet av det moderna samhället (Davis, 2008).<sup>22</sup> Museerna kritiserades av postmodernister för att vara en repressiv, auktoritär och disciplinerande institution med starka strukturer som förmedlade förlegade budskap<sup>23</sup>, en institution som både kontrollerade och lärde besökaren vad man ansåg vara sant eller önskvärt att besökaren rättade sig efter (Reeve & Woollard, 2006). Kritiken var häftigt och gav upphov till stark självkritik och paradigmskifte, både på ett teoretiskt och praktiskt plan. Museets roll gick ifrån att ha varit en institution för vetenskap och forskning, till att i lika hög grad bli en social institution för upplevelser, interaktion och möten. Det gamla, forskande museet var inte längre intressant för publiken och Duncan ger exempel på museer som delat ut broschyrer där gamla uppförandekoder på museer, som att inte skratta högt, inte bli engagerad, inte röra föremål listades upp för att därefter uppmana läsaren att riva sönder broschyren och slänga bort den (Cameron, 2004, s 61ff).

<sup>22</sup> Peter Davis exemplifierar med etniska rörelser, t ex Civil rights movement och kärnkraftsrörelsen, vilka ifrågasatte det etablerade samhällsidealen.

<sup>23</sup> Till exempel kritiserades museer för att ha koloniala, nationalistiska, etnocentriska narrativ.

Museerna hade ett något endimensionellt förhållande till sin publik; museet var en obestridlig auktoritet och lärare som söktes upp av en publik som speglade museets egna anställda. De medborgare som inte kom till museet, söktes inte heller upp av museet. Den publik som kom förutsattes förstå samlingarnas symboliska och kulturella värde för samhället (Reeve & Woollard, 2006). Pierre Bourdieus studie om museibesökare kom att få ett stort genomslag då han lyfte fram de grupper som inte kom till museet och som inte kunde förstå eller avkoda de budskap museet sände. Publiken betraktades inte längre som en enhet, utan delades in i grupper. I takt med att konsumtionssamhället växte fram, började man på museer också betrakta besökare som en kund och användare av museet och se museet som en aktör som ska möta besökaren utifrån deras behov och nivå och anpassar sig för att kunna nå och intressera så många besökare som möjligt. Det är inte bara besökare som museet 'upptäckt' sedan den postmoderna vändningen, utan även de frivilliga som kan stötta museets verksamhet, till exempel genom att agera som värdar. Istället för att stå som en uttalad solitär auktoritet har museet blivit ett supplement till andra utlärningscentra, som skolor, och erbjuder också upplevelser liksom turistindustrin.

Det postmoderna museet präglas av dess vilja att förändra och vitalisera museers utställnings- och förmedlingsformer, ifrågasätta och problematisera sin egen förmedling samt fokusera på samtidens livsvillkor. Särskilt identitet och människors förhållande till moderna företeelser har uppmärksammats i det så kallade post-museet (Hooper-Greenhill, 2007, s 2). Utlärning och formande av attityder är alltså centralt även för det postmoderna museet, tanken att skapa goda samhällsmedborgare lever kvar från det äldre museet, men nu ska museet skapa en inlärningslust och bidra till t ex demokratisering. Själva lärandet på museer är något som enligt Hooper-Greenhill "needs to be fun" även då det berör ämnen som kan vara allvarliga. Hooper-Greenhill menar att det kan finnas ett värde i att använda en del av den postmoderna utlärningspedagogikens "allvarsamma lek" och att detta kan användas för såväl yngre som äldre målgrupper (Hooper-Greenhill, 2007, s 187). Besökaren får lära sig genom att bli aktiv, känslomässigt engagerad och gärna fysiskt delta i en aktivitet. Då skapas en upplevelse som Hooper-Greenhill menar blir "personally meaningful when structured to be relevant and enjoyable for the learner" (Hooper-Greenhill, 2007, s 188). Hooper-Greenhill lyfter också fram situationen och kontextens roll i lärandeprocessen; miljöer, omgivning, förhållanden, andra personer på plats påverkar också besökaren eftersom dessa faktorer appellerar till olika delar av vår personlighet och identitet. Hooper-Greenhill ser museet som en plats där personuppfattning, självkänsla och identitet förändras och stärks, bland annat genom användandet av "allvarlig lek" (Hooper-Greenhill, 2007, s 188).

Living history och rekonstruktioner är därför en aktivitet som är väl lämpat för det postmoderna museet. Istället för fakta presenteras bilder och miljöer där besökaren själv kan stiga in, interagera, tolka, använda föremål på det sättet de skapades för att användas och forma sin egen upplevelse. Enligt Raphael Samuel kallas återskapande för upplevelse snarare än utbildning i det postmoderna museet och han ställer sig kritisk till att man bortser från problematiken kring användandet av living history. Living history är, enligt Samuel; "some of the favourite conceits – or genial tropes – of postmodernism. In place of facts it offers us images – hyperrealities – in which the old is faked up to be more palpable than the here-and-now" (Samuel, 2012, s 195).

Detta kan kontrasteras mot reenactment, där autenticitet är viktigt och därmed kan skilja sig från den postmoderna museipedagogiken och autenticiteten är en fråga som kommer att diskuteras närmare i uppsatsens analys.

## Metod

### Kvalitativ metod: intervjuer

Jag har genomfört 5 intervjuer, varav 3 med föreningar och 2 med museer. Ytterligare ett museum, Glimmingehus, tillfrågades om intervju men svarade inte. Från Glimmingehus finns endast utdrag ur ett programblad med, vilket starkt begränsar studien av museet. Museet är trots avsaknaden av en intervju mycket intressant för just den här studien, då de samarbetar med en tornerspelsgrupp. De intervjuer som genomförts är kvalitativt semistrukturerade, där förbestämda frågor ställs. Samtalet får även förlöpa naturligt och utvecklas utifrån de svar som ges, vilket har varit viktigt särskilt i intervjuerna med museitjänstemän, då samtalen med dem också kom att handla om även om aktiviteter på museer. Vid semistrukturerade intervjuer får alla informanter samma öppna frågor, men metoden ger likväl den enskilda respondenten möjlighet att ge personliga och så pass långa svar som de själva önskar.

Intervjun har anpassats under samtalets gång för att kunna fånga upp museitjänstemännens och reenactors unika erfarenheter och åsikter (Gubrium & Holstein, 2001, s 310f). Den semistrukturerade intervjun ger ett större utrymme för respondenterna att uttrycka sina åsikter än striktare, undersökningsintervjuer, vilka till sitt utförande kan sägas vara en enkät där man ger svar i talad form (Gubrium & Holstein, 2001, s 83ff). Eftersom jag försökt att ställa ungefär samma frågor till alla respondenter om generella förhållanden, såsom förhållningssätt till externa föreningar, är det den del av intervjun som varit semistrukturerad. Enligt Irving Seidman är det viktigt att förhålla sig till ungefär samma struktur och tidsram för varje intervju för att inte tappa bort fokus, varför en målsättning om intervjuer på 1 timme sattes för intervjun (Seidman, 2013, s 23f). Intervjuerna med museitjänstemän blev dock betydligt kortare och varade som längst 40 minuter, medan intervjuerna med reenactors blev några minuter längre än en timme, främst på grund av att svaren var betydligt längre. Detta bör dock inte betraktas som ett större problem, eftersom information om museers arbetssätt finns att hämta i litteratur, exempelvis Scott Magelssen, Erika Sandström (se avsnittet Tidigare forskning). Reenactors upplevelser av museala uppträdanden är inte forskade på i alls samma grad. Intervjuerna som genomförts med föreningar och museer är uppbyggda med samma struktur. Intervjuerna inleds med frågor om informanten, endast någon fråga berör personens arbete, aktivitet inom olika föreningar och intresse för olika tidsperioder. Mer privat än så finner jag ingen anledning att gå. Därefter ställs frågor om åsikter kring reenactment och syn på museum och museiverksamhet.

Intervjuer med reenactors inleds med några personliga frågor kring aktivitet, intresse för tidsperioder och personlig information. Därefter ställdes frågor om föreningen; hur man arbetar med levandegörelse, föreningens ålder och historia och hur man värderar historisk autenticitet. Därefter är intervjun indelad med frågor om föreningen

före, under och efter ett musealt reenactment, t ex hur pass viktig den historiska kontexten är under ett reenactment.

Intervjuerna med museitjänstemän följer samma mönster som intervjun för reenactors. Den inleds med frågor om museitjänstemannens yrke och uppgifter, därefter följer frågor om situationen för museet, som besökarantal, hur man arbetar med besökare m.m. Därefter följer så slutligen en fördjupning kring användande av reenactment på museer. Museitjänstemännen som intervjuades hade begränsad erfarenhet av reenactment på museer, intervjun anpassades då delvis till att handla om levandegörelse, hypotetiskt användande av reenactment och hur museet arbetar med externa aktörer. Detta kan ses som problematiskt, men problematiken kring levandegörelse på museer finns beskriven i avsnittet Tidigare forskning.

Intervjumallarna med frågor finns bifogade som bilaga.

Intervjuerna med reenactors och museer förkortas enligt följande:

Malmö Museer – Intervju MM

Museet Kulturen – Intervju K

Föreningen Skånes Caroliner – Intervju SC

Föreningen Albrechts Bössor – Intervju AB

Föreningen Cadenza – Intervju Ca

## Källkritik

Mycket av litteraturen som skrivits i ämnet är amerikansk och fokuserar därför på amerikanska förhållanden. Även om levandegörelse och återskapande användes redan vid tiden för grundandet av svenska friluftsmuseer, har den amerikanska museitraditionen verkat inspirerande för svenska museer och den amerikanska reenactmentrörelsen och SCA, Society for Creative Anachronism, har inspirerat svenska motvarigheter. Den amerikanska debatten är därför av intresse i min uppsats, även om det finns en risk för att amerikanska förhållanden inte kan appliceras på svenska museer och reenactmentföreningar.

## Eget engagemang - tendens

Jag har själv varit aktiv inom levandegörande föreningar i flera års tid, dock är jag ingen reenactor själv. Jag har valt att genomföra intervjuer med informanter jag känner från dessa kretsar. Min bakgrund inom fältet neutraliseras delvis av min utbildning som museolog, men jag kan vare sig bortse ifrån eller förneka att mina personliga erfarenheter har influerat mig under uppsatsens gång, i synnerhet kring vad jag valt att fråga om. Jag har försökt att notera och reflektera över vad mina erfarenheter och åsikter har för inverkan på min studie. Jag har också försökt att vara neutral som möjligt i urvalet kring citat från intervjuer, som är uppsatsen känsligaste punkt, då jag gör ett urval kring vad jag publicerar. Det kan också nämnas att undersökningens resultat skiljt sig från vad jag, utifrån mina erfarenheter, trott att den skulle visa. Detta visar kanske på sitt sätt att undersökningen stått för sig själv. Hur pass mycket min bakgrund och mina egna åsikter influerat materialet är svårt att säga,

jag kan bara konstatera att det gjort det och att jag försökt hantera det så bra som möjligt.

Ett personligt engagemang är dock något som inte är alltför ovanligt inom museologi och inte heller något som per automatik är något negativt.

## Urval av museer och föreningar

### Urval av museer

I studien ingår två museer; Kulturen i Lund och Malmö museer i Malmö. Kulturen har en stark tradition av levandegörelse då museet delvis är ett friluftsmuseum, där byggnader från södra Sverige uppförts i museets park. Parken är dock inte uppbyggd som ett helt realistisk återskapande av det förflutna. Museet skapades genom att byggnader från skilda tider flyttades till en park, för att illustrera södra Sveriges kulturhistoriska utveckling (Kulturen, u.å :a.). Museiparken skiljer sig från senare återskapande anläggningar, då tidsperioder, klasser och yrken är blandade och miljön således inte är riktigt representativa som en inblick i det verkliga livet.

Malmö museer är inrymt i flera lokaler i olika delar av Malmö, men förknippas kanske främst med renässansslottet Malmöhus. Museet har övertagit en byggnad som inte skapats för detta ändamål och vars utformning och historia påverkar den verksamhet museet bedriver.

I studien ingår även Glimmingehus genom ett utdrag av programblad. Glimmingehus förvaltas av Riksantikvarieämbetet. Glimmingehus är en av de bäst bevarade medeltida borgarna i Norden.

Jag har valt bort museer som skapats med det primära syftet att vara realistiskt återskapade platser – detta eftersom levandegörelse och återskapande är fundamental del av museets planerade verksamhet och jag vill fokusera på museer där det är en mindre del av verksamheten. Urvalet har inte gjorts genom hänsynstaganden till huruvida museet är kommunalt, regionalt eller statligt, utan snarare skett på basis av att det förekommit reenactment där.

### Urval av föreningar

För att kunna göra ett urval och bestämma vilka principer jag ville tillämpa vid val av föreningar, beslutade jag mig för att först skapa mig en bild av hur reenactment ser ut i Sverige idag. Något fullständigt register över föreningar som ägnar sig åt reenactment finns inte. Ett mindre register har upprättats av Nättidningen Svensk Historia (Nättidningen Svensk Historia, u.å.). Ett annat register har gjorts av Riksförbundet Sveriges Militärhistoriska Föreningar (RSMF) (Riksförbundet Sveriges Militärhistoriska föreningar, u.å.). Det förstnämnda registret är med säkerhet inte komplett men i brist på andra alternativ har det dock varit till stor hjälp som ett underlag för att skapa ett någorlunda representativt urval för svenskt reenactment.

Reenactment förknippas traditionellt med militärhistoria (McCalman & Pickering, 2010). Listan som finns hos Svensk Historia bekräftar också bilden av reenactment

som en främst militärhistorisk företeelse. Av de 26 uppräknade föreningarna var 3 uttalat inriktade på vikingatid, 15 på medeltid, 1 på renässans, 2 på 1700-talet, 3 på 1800-talet. Två föreningar inriktade sig snarare på en viss aktivitet, t ex dans eller hantverk, och då spände tidsperioden över flera århundraden. Listan från RSMF inkluderar 41 militärhistoriska föreningar, av vilka 5 inriktar sig på perioden 1400-1600, 6 på den karolinska perioden, 4 på den gustavianska perioden och hela 12 föreningar fokuserar på 1800-talet. 5 fokuserar på 1900-talet, det vill säga lika många som fokuserar på perioden 1400-1600. Övriga är musikkårer och militärhistoriska föreningar.

Naturligtvis kan jag inte se närmare på samtliga aktiva föreningar utan har genomfört ett urval. Urvalet kan göras utifrån vilken tidsperiod som återskapas eller för att ge en representativ bild av hur många föreningar som ägnar sig åt en viss tid, det vill säga, främst se närmare på medeltidsföreningar och medeltida aktiviteter. Jag anser emellertid att det finns ett värde i att välja föreningar med viss spridning i tid och aktivitet och har sålunda valt tre olika föreningar, med olika aktiviteter. Förvisso kan föreningar med samma fokus ge bättre jämförelsedata, men i min uppsats vill jag också se närmare på vad de intervjuade tror att publiken finner attraktivt och om det finns skillnader i vad museer vill fokusera på, det vill säga, ifall man även ifrån museer föredrar vissa tidsperioder eller aktiviteter. Därför jag har valt föreningar som skiljer sig ifrån varandra.

I den här studien ingår två militärhistoriska föreningar, Albrechts Bössor och Skånes Caroliner. Den tredje föreningen ägnar sig åt återskapande av historisk dans, Cadenza. Föreningarna kommer att presenteras närmare i analysen.

De reenactmentföreningar som intervjuats eftersträvar att ha så hög autenticitet som möjligt, en grupp använder inga föremål som inte har historiska förlagor, medan de två andra föreningarna gör smärre undantag. Autenticitet och historisk korrekthet kan sägas skilja olika grupper av reenactors från varandra och skapa olika grupperingar. Det finns olika grader av autenticitetssträvan, vilket förklaras närmare i avsnittet om reenactment. Anledningen till att grupper med olika grad av autenticitet valts ut, är för att få med ett något bredare spektra av återskapande.<sup>24</sup>

### Avgränsningar

Jag har valt att bortse från publikaspekten, vilket innebär att inga intervjuer eller undersökningar har gjorts med besökare. Detta då materialet hade blivit alltför omfattande och många reenactment genomförs under sommaren, vilket gör att aktiviteterna inte är möjliga att studera inom tiden för kursen. Besökare omtalas dock av såväl reenactors och museer, som bland annat uttalar sig om sina erfarenheter och tolkningar av publikens tankar och agerande och vad de tror att publiken vill ha.

---

<sup>24</sup> Att nå en hög autenticitet är en process som kan ta mycket lång tid; det kan t ex vara svårt eller väldigt dyrt att få tag i rätt sorts material för att framställa artefakter och under tiden kan man tillåta provisoriska lösningar. Graden av autenticitet kan därför vara lägre än det ideal man eftersträvar, eller så kan man tillåta material som 'ser' rätt ut men som inte är helt autentiskt.

## Redovisning av resultat

För att kunna redovisa intervjuerna har jag valt att bryta ner resultatet i olika teman där kommentarer och synpunkter från såväl föreningar som museer presenteras. Resultatet fokuserar mer på intervjuerna av reenactors, dels eftersom intervjuerna med reenactmentföreningarna blev betydligt längre, men också eftersom de museitjänstemän som intervjuades hade begränsad erfarenhet av reenactment och intervjuerna kom att handla om liknande företeelser, då museitjänstemännen har många andra aktiviteter i sina program, medan reenactors är fullständigt fokuserat på just reenactment. Museitjänstemännens erfarenheter är dock av stort värde för uppsatsen, men kommer att användas mer som komplettering eller 'svar' mot reenactors uttalande.

## Etiska aspekter

I de fall där reenactmentföreningar har eller har haft samarbeten med museer har försiktighet iakttagits för att studien inte ska utvecklas till en slags utvärdering för samarbetet och inte heller riskera att påverka ett eventuellt samarbete negativt. Detta gäller såväl de museer som ingår i studien som museer som inte finns med. Av etiska skäl är informanterna anonymiserade.

# Analys

## Presentation av reenactors och reenactmentföreningar

### Reenactmentföreningar

Samtliga informanter har lång erfarenhet av reenactment; informanterna har under 10 år, 15 år respektive över 30 år deltagit i reenactment eller andra former av levandegörelse. Samtliga har eller har haft ledarpositioner i sina föreningar, grundat föreningar eller annan framträdande roll inom reenactment. Två är aktiva inom flera tidsperioder och föreningar.

*Albrechts Bössor* är en förening som visar kungliga bösskyttars dagliga liv och utrustning under perioden 1350-1400, med fokusering på tiden under kung Albrekt av Meklenburgs styre, 1364-1389. Gruppen uppträder såväl i Sverige som i andra europeiska länder och ägnar sig åt både living history och reenactment (*Albrechts Bössor*, u.å.). Både män och kvinnor reenactas.

*Skånes Caroliner* bildades 2009 som en ideell militär- och kulturhistorisk förening och reenactar en period mellan 1680-1720. Föreningen har haft flera uppträdanden, såväl i Sverige som i utlandet (*Skånes Caroliner*, u.å.). Informanten har utöver sitt engagemang i föreningen även reenactat flera andra perioder. Man reenactar soldater, men även kvinnor finns med i föreningen.

*Cadenza* är en ideell dansförening, som visar dans från medeltid till 1600-talets mitt, såväl tolkningar, nykonstruktioner som danser som finns beskrivna och direkt belagda i bevarade källor. Föreningen har funnits i 30 år. Det är den äldsta föreningen som ingår i studien.

## Presentation av museer

### *Kulturen*

*Kulturen* är ett kulturhistoriskt friluftsmuseum i centrala Lund, grundat redan 1882. Museet är en förening. I parken som finns på området har man vissa större arrangemang, som den traditionella julmarknaden. Museet har också arrangerat Lunds medeltidsdagar. På området i museets park visas hus från södra Sverige från olika tidsperioder, samt en kyrka och en kyrkoruin. I parken finns även hagar och något litet stall där det tidvis finns djur. Museet har en lång tradition av levandegörelse och driver även *Kulturens Östarp*, ett museum ute på landsbygden, där man bedriver jordbruk enligt gamla principer. På friluftsmuseet i centrala Lund förekommer främst levandegörelse för barn, till exempel kan man prova på att klä ut sig till barn från 1850-talet och göra deras sysslor, prova på medeltidslekar som att gå på styltor, leka med svärd och sköldar eller prova dragkamp (*Kulturen*, u.å. :a.).



Museets verksamhet styrs av föreningens stadgar som presenteras som följande på museets hemsida; ”Kulturhistoriska föreningen (...) har till syfte att samla och bevara det materiella kulturarvet med särskild inriktning på sydsvensk kulturhistoria, att i samband därmed verka för forskning och för bildningen i samhället samt att bedriva därmed förenlig verksamhet.” (Kulturen, u.å :b.).

Museets mål påverkas också av de kulturpolitiska mål som sätts av regeringen, Region Skåne och Lunds kommun. Museets vision är följande; ”Kulturens vision är att vara det mest livfulla och engagerande museet och ett föredöme när det gäller delaktighet.” (Kulturen, u.å :c.).

### *Malmö museer*

Malmö museer är ett gammalt museum, grundat redan 1841. Precis som Kulturen, är det ett regionmuseum. Verksamheten är inhytt i flera olika lokaler runt om i staden. Museet förknippas kanske främst med renässansslottet Malmö slott, men driver också Teknikens och Sjöfartens hus, Kommendanthuset och ”Ebbas hus” i centrala Malmö. Museet äger också en gård och en väderkvarn. Museet har som målsättning att vara ”en kreativ och kommunikativ kulturorganisation som är tillgänglig och relevant för alla oavsett bakgrund eller behov” och genom detta arbetssätt åstadkomma;

- öka tillgänglighet och delaktighet
- väcka nyfikenhet och engagemang
- stimulera till bildning och eget skapande
- arbeta för ett hållbart, demokratiskt och jämställt samhälle
- skapa möjlighet till insikt, empati och upplevelser för att historia, natur- och kulturarv
- [museet] ska diskuteras, användas, utvecklas, bevaras och angå alla. (Malmö museer, u.å:a.)

Då Malmö är en stad med många olika nationaliteter och medborgare med olika bakgrund, är mångkulturella och dagsaktuella ämnen högt prioriterade för museet, liksom pedagogik och lärande (Malmö museer. U.å:b.). På museet uppträder ibland den ideella föreningen Malmöhusgardet, som klär sig i renässansdräkt och återskapar knektar som vaktade Malmöhus slott (Malmöhusgardet, u.å.). De är dock inte en del av museet.

### *Glimmingehus*

Glimmingehus, beläget strax utanför Simrishamn, är Nordens bäst bevarade medeltida borg. Borgen som började byggas 1499 var ett hem åt den danske riddaren Jens Holgersen Ulfstand. Redan när borgen byggdes var den ett utslag av riddarromantik. Borgen var såväl en försvarsanläggning, som ett imponerande hem för Ulfstand (Riksantikvarieämbetet, 2013). Slottet är idag såväl ett forskningsobjekt som ett museum.

Borgen förvaltas idag av Riksantikvarieämbetet som också ansvarar för museiverksamheten, myndigheten lyder under Kulturdepartementet men har uppdrag från regeringen. Myndighetens främsta syfte är att vårda och använda kulturminnen och kulturvärden och genom detta främja en god samhällsutveckling. Rent konkret

kan myndigheten visa och vårda kulturmiljöer, bedriva forskning och bistå med råd och information. Riksantikvarieämbetet ska också arbeta för att öka förståelsen för kulturarvet i kontakt med andra aktörer. Dessa kan till exempel gälla aktörer inom turismnäringen eller markägare i samband med arkeologiska utgrävningar. Riksantikvarieämbetets verksamhetsmål är kortfattat ”Vi gör så att kulturarvet bevaras, används och utvecklas.” (Riksantikvarieämbetet, 2012).

## Före ett arrangemang: Nätverk, positionering, planering, ersättning och förekomst av reenactment på museer

### Kontakter mellan museer och reenactmentgrupper

Samtliga reenactmentgrupper har informella kontakter med museerna som nästan ärvs inom föreningen. Informanten från Albrechts Bössor kommenterar att på ett museum finns ”gamla kontakter från gamla medlemmar som har pluggat tillsammans med folk som jobbar där och sånt.”

Informanten från föreningen Cadenza kommenterar att ”det har varit mycket informella kontakter från början, att någon kände någon som då var ansvarig för dom där speciella tillfällena...” (Intervju Ca). Samma informant uppger att de kontakter som finns är ytterst sporadiska och alltså inte formaliserats eller fördjupats.

Samtliga intervjuade inom reenactmentgrupperna ser dålig ekonomi som ett hinder för fortsatt kontakt och som ett hinder för att etablera en långvarig kontakt. ”Personalen som har hand om dom här evenemangen, dom byts ofta ut” berättar informanten från Cadenza, ”så det finns ingen kontinuitet. Sedan har museerna mer eller mindre ont om pengar, även om vi inte kostar så mycket tar vi ändå betalt. Och då kanske dom väljer något annat, och sen har vi märkt att det har blivit väldigt mycket... att man jagar gratis, eller folk som ställer upp gratis.” (Intervju Ca).

Den personliga kontakten med representanter för museet och museitjänstemän är något som lyfts fram av reenactors som viktigt. I synnerhet tre museer fick mycket beröm och lyftes fram som positiva exempel för sitt arbete med levandegörelse och reenactment; Armémuseet, Beredskapsmuseet och Varbergs fästning. Dessa museer är alla tydligt avgränsade i sin inriktning och har samtliga en stark koppling till militärhistoria. Det var dock inte främst museernas tydliga fokusering på en specifik period eller militärhistoriska inslag som lyfts fram när de beröms utan snarare personkemi, intresse, engagemang och uppskattning av reenactment från museipersonalens sida. Informanten från Skånes Caroliner beskrev att stämningen var så god och gemytlig på ett museum att man upplevde sig som en familj (Intervju Sc).

Den personliga kontakten är viktig också för museitjänstemannen på Kulturen, även samtal med personer som bara är just kontaktpersoner och inte de som senare kommer att samarbeta med museet, är viktiga.

”Jag tycker att det är viktigt att det är personligt, att samarbetet fungerar... Om jag nu skulle sitta med en administratör från en förening och även om det nu inte är administratören som... men att det fungerar bra. På nåt sätt, även om det kanske inte är helt logiskt så tänker man ju

att det är lättare sen. Så även om jag skulle boka in en artist och artistbokaren är väldigt, väldigt otrevlig, då är det svårt att tänka att artisten skulle vara otroligt bra. (...) Ja, det betyder någonting.” (Intervju, K)

Kulturen har engagerat reenactmentföreningar till sina arrangemang. I dagsläget samarbetar man med föreningen Thomanders jul, vilken inte är en direkt reenactmentgrupp, men som ägnar sig åt att levandegöra historia (Intervju K).

Även Malmö Museer har engagerat reenactmentföreningar och andra grupper som ägnar sig åt antingen levandegörelse eller lajv. På frågan om reenactmentgrupper anlitas och hur ofta detta sker, svarar museitjänstemannen;

”Vi hade SVEROK här under ett höstlov där vi hade ... vad heter det? Lajv! I en slags spökmiljö här i fångtornet. Och det var häftigt. Och då spelade vi också olika roller och försökte bygga upp historien som ett lajv ska gå till. (...) Så vi har gjort det ett antal gånger. Vi har haft ett antal andra grupper som har spelat slaget om Malmöhus, danskar och svenskar och så vidare. (...) Det är inte så himla ofta. Men det händer. Och jag har inget emot det på något sätt. Men vi som jobbar här på Malmö museer som pedagoger har inte det som en del av vårt uppdrag.” (Intervju Mm)

Museitjänstemannen från Malmö museer berättar att museet ibland använder sig av kontakter mellan museer och museitjänstemän när man tar in externa aktörer, såsom reenactmentföreningar, för att höra sig för vilka erfarenheter av museer haft av aktörerna. På museet framträder Malmöhusgardet regelbundet, en ideell förening vars målsättning är att levandegöra Malmöns 1500-tals historia (Malmöhusgardet, u.å.). Föreningen är inte knuten till museet och uppträder även på andra platser i staden. Enligt museitjänstemannen finns inget direkt samarbete med föreningen eller någon löpande kontakt, utan dem kommer på julmarknaden och uppträder. På frågan om det finns någon kontakt svarar museitjänstemannen att det inte finns någon.

”Deras stora dag är ju jul på slottet, den första söndagen i december, som dom har show här. (...) Det är en sån tradition att dom finns här den första (Intervju, Mm).

Enligt statistik från Malmöhusgardets egen hemsida har föreningen till dags dato gjort 121 framträdanden på Malmöhus slott, sammanlagt har föreningen gjort 326 stycken i Skåne och 613 framträdanden totalt (internationellt och nationellt). (Malmöhusgardet, u.å.).

### Ekonomiska faktorer vid anlitan

Ekonomi lyfts fram som ett hinder för att museer ska kunna anlita reenactors i samtliga intervjuer. Den dåliga ekonomin kan dock uppvägas av andra tjänster som museet kan erbjuda, uppger två reenactors. Så länge grundläggande utgifter som reseersättning kompenseras, finns en viss vilja och möjlighet att förhandla kring utbytet för en uppvisning. Att få tillgång till svåråtkomligt material och på så vis kunna komma vidare i reenactment och forskningen nämns som något åtråvärt av informant från såväl Albrechts Bössor som Skånes Caroliner, men också att skapa vidare kontakter inför framtiden. Informanten från Albrechts Bössor uppger att man inte ställer upp på några arrangemang gratis i Sverige, men ett utbyte kan till viss del kompensera ekonomisk ersättning.

”Vi har en kommande grej som vi ska göra med Albrechts Bössor, en invigning i Stockholm på Historiska museet med deras nya utställning om korsbetningen. Och där deltar väldigt många svenska reenactmentgrupper gratis, men där får vi också sådär en specialvisning av grejerna... Och man kanske kan anse då att det är bra kontakter att komma in på museet och skapa personliga band mellan dom som jobbar där för att det ger oss större möjlighet senare att komma dit senare och säga 'hej, kan vi få komma och titta på dom här grejerna.’ (Intervju, Ab)

Den enda grupp som inte nämner tillgång till material som utbytesmöjlighet är Cadenza, även om andra utbytesmöjligheter nämns, såsom att få dansa på området eller ett utökat samarbete. Gruppen ställer av principskäl inte upp gratis vid arrangemang och event för museer. Det är också den grupp som tar minst betalt för sina uppvisningar (cirka 3700 per dag) och har upplevt att deras bokningar avbokats och ersatts med barngrupper verksamma vid museet eller andra ideella grupper. Informanten för Cadenza påpekar dock att gruppen kan ställa upp för välgörande ändamål. Beslutet grundar sig delvis på principer men att inkomster också är nödvändiga för att få verksamheten att fungera. ”Däremot så ställer vi upp till mycket reducerat pris där det är så befogat. Till exempel äldreboenden eller vårdhem. Vi skulle kunna dansa på vårdhem utan att ta betalt. Och i skolan, där vi vet att dom inte kan betala så mycket. Då ställer vi upp.” (Intervju Ca)

Liksom de andra grupperna kan man däremot ställa upp gratis på museer utanför event och arrangemang, om man istället enas kring en ersättning som gynnar båda parter. ”Men vi kommer inte ställa upp gratis ... det kommer vi inte att göra. För när de har evenemang så tjänar dom pengar och när dom tjänar extra pengar har de råd att betala också.”

När det finns en positiv kontakt mellan grupp och museum, blir det möjligt att ställa upp för en mindre summa. Informanten från Skånes Caroliner berättar om hur ett museum ordnar en fest på kvällen för deltagarna. ”Där är det så att man inte kräver något jättehögt arvode för att det känns lite som att man kommer dit att liksom, man är släkt nästan ... Alla är som en jättestor familj.”

Museitjänstmannen från Malmö Museer uppger att museet gärna lånar ut rekvisita, även för aktörer som anlitas utifrån, om det passar till olika evenemang.

”Vi har jättemycket rekvisita och det lånar vi gärna ut. Och det kan reenactmentgrupper också veta att vi kan låna ut saker.” (Intervju Mm)

Museet har också låtit sy upp och inhandla en garderob med historiska kläder, vilka man hyr ut. Priset är generellt väldigt lågt och sätts informellt, beroende på vem eller vilka det är som hyr kläderna och hur deras budget ser ut. Är det för behjärtansvärda ändamål, begär man bara att kläderna kemitvättas efter användning, detta har skett vid utlåning till t ex andra museer.

### Positionering och rykte

Albrechts Bössor har existerat som förening i 10 år. I takt med att föreningen etablerat sig som en seriös grupp och fått ett väldigt gott rykte, har det hjälpt dem att komma i kontakt med intresserade museer och skapat en situation där utomstående intressenter hör av sig till dem. Detta gör föreningen mindre beroende av gamla

informella kontakter. Informanten uppger att det trots deras goda rykte är viktigt för dem att göra reklam för sig, särskilt när det är ekonomiskt hårda tider för arrangörer. ”Vi har extremt gott rykte. Det är så att det har spridit sig utomlands och folk är så ... ”ah, Albrechts Bössor, wow! Så vi ... vi har kanske blivit lite gudomsaktiga inom reenactment.” (Intervju Ab).

Skånes Caroliner, som inte har existerat lika länge som Albrechts Bössor, har brottats med ett annat problem inför kontakter med potentiella intressenter; nämligen rädsla kring den period de reenactar. Detta då såväl perioden, Karl XII och hans Caroliner förknippats med högerextremism. Informanten drar paralleller till de problem som även andra världskrigsreenactors kan möta.

”Så vissa tror ju lite så att jamen, om man är med i en sån förening så är man lite skum och då måste man jobba väldigt mycket med att vara väldigt, väldigt neutral och visa att man verkligen är en förening där alla är med bara för att dom är intresserade av historia och så vidare... Så vissa perioder i historien är laddade och då kan det ju vara svårt för vissa museer och sånt för många människor som jobbar inom museivärlden är ju ohyggligt så kallat politiskt korrekta och väldigt rädda för vad andra ska säga om vad dom tar för beslut och så. Så det kan vara ett problem, men alltså, vi har upplevt ganska mycket positivt om Carolinerna (...)” (Intervju Sc).

Man uppger dock att man upplever mycket positiva reaktioner och att man lyckats arbeta med att förmedla vad man är för slags förening, att man inte glorifierar krig utan visar vardagen för den enkle soldaten. Skånes Caroliner har etablerade goda kontakter med vissa museer. Om ett museum som man samarbetar med säger informanten att ”Skånes Caroliner (...) har jättebra kontakt med dem trots att de egentligen inte alls är inriktade på vår period, på 1700-talet, så vill de ha dit oss jätteofta för att göra uppvisningar. Kanske en gång om året och dom knölar in oss när dom kan för dom tycker att det är så intressant och spännande (...)” (Intervju Sc).

Föreningen Cadenza, som är den äldsta föreningen, har också en del uppträdanden på museer, men skiljer sig ändå något när det gäller kontakten med museer. Man har ingen kontinuerlig kontakt med något museum, utan sporadiska kontakter. Detta kan bero på att man inte alltid är tillgänglig för uppträdanden under sommaren, då många museiaktiviteter som rör t ex medeltid infaller, eller att dans inte är en lika populär aktivitet som de militärhistoriska inslagen. Föreningen lägger också ner mycket tid på förberedelser inför en uppvisning, mellan några månader till ett halvår. För att kunna förbereda en uppvisning vid juluppvisningar, behöver man veta detta redan innan sommaruppehållet för att kunna planera höstens verksamhet. Fokuseringen på uppträdandet påverkar också de medlemmar som inte är intresserade av att delta, eftersom träningen tar en del av den tiden. Lokaler uppges ha blivit svårare att få tag på, vilket försvårar möjligheterna till extra träning. På frågan om informanten tror att museer känner till vilka förberedelser föreningen lägger ner på ett uppträdande, svarar informanten nej (Intervju Ca).

När en förening väl anlitas av ett museum verkar de ändå finnas kvar i minnet hos museet eller kan rekommenderas om andra museer hör sig för om museets

erfarenheter av den aktuella föreningen, även om kontakten mellan förening och museum inte längre är aktiv. Båda museitjänstemännen uppger att man har hört sig för hos andra museer för att höra om deras erfarenheter av vissa arrangemang eller grupper.

### Sammanfattning av avsnittet:

För samtliga reenactmentgrupper betyder informella kontakter med museerna mycket, kontakterna kan skapas via medlemmars vänner eller gamla kursare och kollegor. Är man inte vänner sedan tidigare, kan en bra kontakt etableras mellan museum och reenactors; två av de intervjuade reenactors omnämnde flera museer i positiva ordalag. Berömmet handlade dels om personkemi, men även att man på museerna uppskattade och intresserade sig för reenactment. En museitjänsteman ansåg också att det var viktigt att personkemin fungerade mellan tjänstemannen och utomstående aktörer som bokades för uppträdanden.

Ur ett teoretiskt perspektiv, verkar det som om aktörerna här bedömer habitus. Före detta medlemmar i reenactmentföreningar, vänner eller studiekamrater har i mer eller mindre hög grad ett gemensamt intresse för det förflutna och ingår i en sfär nära eller helt inom reenactment. De museer som fick beröm för sitt engagemang var militärhistoriska och delade reenactmentgruppernas inriktning – här finns ett gemensamt intresse för det som reenactas och förståelse för reenactors verksamhet och intresse. Museitjänstemän som är specialiserade på militärhistoria, har ett mer gemensamt habitus med reenactors. Det starka habituset är en fördel vid mötet mellan museum och reenactors. Det bidrar till att skapa familjära band till föreningarna. Även på museerna som inte har detta habitus lägger man ändå vikt vid hur man tänker och agerar. Den personliga kontakten med representanter för museet och museitjänstemän är något som lyfts fram av reenactors och museitjänstemän som viktigt. En museitjänsteman nämner hur en otrevlig inledning på en kontakt kan påverka omdömet om en artist eller grupp negativt. Hur man uppför sig och vilka föreställningar man har om sig själv och andra ingår också i habitus. Citatet antyder att föreställningar eller motsättningar kan etableras redan efter en kontakt.

En reenactor menar att det är svårt att skapa kontinuerliga kontakter eftersom personalen ofta byts ut. Medan en förening har kvar samma kontaktperson eller medlemmar i många år, finns inte samma kontinuitet hos museerna. Museerna har också ett större utbud att fokusera på och har betydligt fler aktörer att hålla kontakt med. Reenactmentgrupperna är ganska små till antal medlemmar och kan därför fokusera mer på att behålla kontakter som etablerats via medlemmar. Museerna har ett betydligt vidare spektra att ta hänsyn till.

Reenactmentföreningarna blir en del av ett informellt, större kontaktnät mellan museerna där bilden av dem snarare påverkas av de museitjänstemän som har mött dem, än de själva. Föreningar anlitas när behov uppstår, snarare än på regelmässig basis.

Vissa föreningar kan gå vidare från den informella fasen där man har kontakt med museer via vänner, kursare eller kollegor och etablera sig som en känd aktör på fältet. Föreningen Albrechts Bössor har lyckats med detta, men måste ändå göra reklam för sig eftersom museer ofta har begränsade ekonomiska förutsättningar. En förening måste alltså arbeta med att marknadsföra sig själv. Föreningens rykte kan också

påverkas av vilken tid föreningen återskapar – Skånes Caroliner har fått lägga ner tid och energi på att fjärma sig från de associationer som finns om Karl XII. Detta indikerar också att en viss varumärkesvård behövs ifall man reenactar känsliga perioder.

Samtliga intervjuade inom reenactmentgrupperna ser dålig ekonomi som ett hinder för att etablera en långvarig kontakt med museer och för att kunna anlitas av desamma. Om museerna inte har råd att anlita dem, riskerar kontakten att falla i glömska från museets sida, och därför kan föreningarna behöva arbeta mer aktivt för att hålla liv i kontakterna. Både föreningar och museer uppger att man kan tänka sig att anpassa sin prissättning eller erbjuda utlåning av rekvisita för en låg kostnad eller gratis, för att stötta sin tillfälliga samarbetspartner eller intressent och underlätta eller förbättra ett arrangemang. Det finns en vilja att stötta och uppmuntra intresserade att ta del av de museala föremål som kan användas, eller att från museernas sida vara behjälpliga med föremål eller annan hjälp till ett reenactment.

## Under ett reenactment

### Autenticitet, grad av historisk korrekthet och kvalitetskontroll

Gruppen Cadenza är den grupp som har mest liberalt förhållningssätt till autenticitet, man eftersträvar autenticitet så gott det går, vilket innebär att tyger, metall och andra delar av dräkten ska vara av naturmaterial och ha funnits på den tid man återskapar. Gruppen rensade ut alla sina gamla dräkter som inte höll mallen efter en föreställning om den heliga Birgitta, där man hade krav på sig att klä sig tidstypiskt och i kläder av naturmaterial. Kraven ställdes dock inte av ett museum. Danserna som utförs baseras oftast på de historiska skriftliga källor som finns, men det förekommer även tolkningar och nykoreograferade danser där tolkningar bland annat gjorts efter målningar och bevarad musik. Under uppvisningen berättar man om danserna och då bland annat om vilka källor de grundar sig på. Några krav från museer kring autenticitet har aldrig ställts, ej heller har någon utvärdering gjorts efter ett uppträdande. Informanten nämner ett tillfälle där föreningen dansade på ett vikingaarrangemang på ett museum, trots att föreningen inte fokuserar på den perioden. Då det endast finns långdanser beskrivna från den perioden valde man att visa upp senare danser. ”Då dansade vi senare danser, såna som man skulle kunna tänka sig var roliga. Men det kändes lite dumt.” (Intervju Ca).

Skånes Caroliner eftersträvar hög autenticitet, men är ännu en så pass ung förening att provisoriska lösningar förekommer. Tanken är dock att allt som syns ska vara historiskt riktigt, även om uniformsrocken tas av ska skjortan under vara korrekt. Det man gör undantag för är underkläder och hängslen, det sistnämnda av skälet att byxorna utan de historiskt inkorrekt hängslena har en tendens att halka ner. Hur de historiska soldaterna höll sina byxor uppe är ännu höljt i dunkel, varför man hellre tillåter en viss tolkningsfrihet än att det händer olyckor. Skånes Caroliner är den enda grupp som nämner detaljer som hår och tidsenliga frisyrier, kanske av det skälet att 1700-talets hårmode onekligen var tämligen iögonfallande. Om reenactorn inte vill odla ett långt hår, kan man använda peruk för att få till rätt frisyr. Autenticitet och historisk korrekthet gäller inte bara utseende, utan studerar även exercisdokument och

andra skriftliga källor, konsulterar forskare inom olika områden för att t ex se till att vapen hålls rätt. Informanten från föreningen uppger att museer frågar lite kring föreningen vid anlåtande, ”många vill ju se lite bilder och kanske såhär i samband med att de hyr in en, och jag tror att det kanske beror på att de har en bild av att det ska uppfylla deras bild av hur det såg ut.” (Intervju Sc).

Albrechts Bössor har ingenting i sitt läger som inte har en historisk förlaga. ”Vi ska kunna säga till våra besökare att nu kliver ni in i 1300-talet, allt som ni ser har historiska förlagor.” Föreningen är också startad av bland annat arkeologer och historiker och har medlemmar med såväl praktisk erfarenhet av hantverk och medlemmar som har akademisk bakgrund (Intervju Ab). Informanten har aldrig upplevt att museer frågat något om autenticitet och tillägger, ”alltså jag upplever rättså ofta att museerna kanske inte alltid har en så hög kunskap i helhetsbilden. Så många gånger blir de rättså överraskade när dom ser vårt läger till exempel och så... att det är så.” Liksom Skånes Caroliner har de råkat ut för att arrangörer inte riktigt vetat vad deras reenactment går ut på.

”Det har hänt att vi fått konstiga beskrivningar av vad vi håller på med. (...) till exempel skrev att ’kom och titta på Albrechts Bössor och deras läger och se hur dom lever medeltida familjeliv.’ Och det blir ju lite missvisande eftersom vi faktiskt inte lever familjeliv utan lever i ett härläger. (...) Man vill bara skratta lite åt det. När man ser två dagar innan eventet bara ’familjeliv’... och dom har redan tryckt upp över tusen av dom här flyersen. (...) Vi måste skapa en familj, fort som fan!” (Intervju Ab).

Alla föreningar anser att hög autenticitet är viktigt och ser det som något centralt i sin verksamhet, men ingen grupp har upplevt att något museum frågat eller utvärderat deras grad av autenticitet.

Som tidigare nämnts, erbjuder Malmö museer en viss utlåning och uthyrning av rekvisita och uppsydda kopior av historiska dräkter (Intervju Mm).

### Förväntningar och syfte med reenactment på museum

Samtliga reenactors betonar folkbildningen och spridande av kunskap om sin tidsperiod och aktivitet som en viktig motivationsfaktor till att uppträda. Informanten från Albrechts Bössor talar både om vinsten i att få en egen upplevelse, men mer om att skapa ett historiskt intresse hos museibesökarna genom att komplettera museets verksamhet med levande inslag. Informanten anser att föreningens delaktighet är ett väldigt bra komplement, att besökaren kan läsa på anslag i museet för att sedan gå ut och få en verklighetsförankring kring artefakterna.

”Dels ger det ju en själv upplevelser att få, det blir ju aldrig så att det blir hardcore. (...) men det är ju en flykt i verkligheten liksom och sen också att kunna få visa folk, det tycker jag är väldigt, en väldigt stor och viktig del av det hela liksom att få barn (...) att bli intresserade av historia genom att låta klämma och känna, lyfta på svärd, prova på saker... Det är liksom ett ovärderligt sätt att få dom att bli intresserade. För att läsa ...



oftast skapar inte dom banden som [att] stå där, känna lukterna, få smaka på maten (...). Det tycker jag är det roligaste.” (Intervju Ab).

Bilder på föreningsmedlemmar har använts för att skapa reklam, bland annat genom planscher till utställningar, men föreningen ser inget hinder för detta, utan ser det som något båda parter vinner något av.

Informanten från Skånes Caroliner ger ett liknande svar på syftet kring reenactment. Reenactment är dels en personlig upplevelse, men också ett sätt att nå ut till personer och bygga en tidsbro över generationer.

”Pedagogik är viktigt, alltså förmedlingen. (...) Man kan ha en massa blyga barn... man har haft en uppvisning där man skjutit lite och så går alla tillbaks till lägret och man sitter och pratar. Så kommer det alltid nån mamma eller nån pappa med nåt litet barn och så står dom där och vågar inte riktigt säga nåt. Så säger man ’nämen du får gärna komma och titta’ (...), ’jamen kom, så får du känna på min värja, du kan hålla den om du vill.’ Och en liten knatte som står och håller en värja såhär jätteförsiktigt, för man har ju talat om att den är lite vass i spetsen, oh, man ser hur dom här små knattarna, dom är så små så värjorna är längre än dom, man ser verkligen hur lyckliga dom är. (...) Så kommer det ’ja, jag såg en Robin Hood-film...’ och då känner dom hur det skulle kunna kännas. Och då tänker man att det nästa gång de barnen ser en historisk film eller får höra något om historia i skolan, då har dom liksom en konkret erfarenhet av hur det kunde ha varit (...).” (Intervju Sc).

Det är dock inte bara de blyga barnen som söker närmare kontakt med reenactors, de som initierar en kontakt eller dialog med reenactors finns i alla åldrar. Båda informanterna från Albrechts Bössor och Skånes Caroliner berättar hur de själva kom att intressera sig för historia och vill ge andra samma upplevelse och intresse som de själva fått och dela den känsla av närhet till svunna tider de själva kan känna.

”När jag var liten och så gick det (...) Svarte Riddaren på tv och jag menar, vi var ju inte jättegamla men vi var ute i kvarteret med små träsvärd. Man kände sig som om man var det. Och det är lite samma grej som man ger till de här barnen och ungdomarna. För det är alla åldrar. Och ibland är det ju pensionärer som kommer, gamla farbröder som kommer och säger ’oh, jag läste en bok om...’ och så säger dom nån gammal fältherre liksom, ’men nu när jag sett er så förstår jag.’ Så ställer dom en massa frågor och man ser ljuset i deras ögon. Plötsligt inser dem att historia är något som har funnits och dom inser att det kanske inte är så många generationer sen som det var så för många och liksom, dom inser att det kanske är deras farfarsfarfarsfarfar liksom som kanske har gått runt och levt såhär (...). Och det vi gör är ju att vi försöker ju gestalta en bit historia och få människor att känna att det inte är främmande. Det är ju egentligen vars och ens lilla arv.” (Intervju Sc).

Informanten från Cadenza är den enda informant som diskuterar reenactment och levandegörelse ur ett genusperspektiv och huruvida det är flickors eller pojcars

intresse som tas fasta på vid utformning och planering av aktiviteter. Informanten berättar om erfarenheter där ett museum under en levandegörelse av medeltiden gjorde pojkar till riddare och ägnade aktiviteter åt att se på rustningar och lära sig om riddare, medan flickorna fick prova på att tvätta och andra hushållssysslor. Tidigare år hade man arrangerat gemensamma aktiviteter, bland annat dans.

”Flickorna var väldigt intresserade av att dansa. Pojkarna fick man ju dra och så plötsligt hade dom [museet] bestämt sig för att skipa dansen, spara dom pengarna, för de fick ju betala danspedagogen. Och istället ... de små pojkarna skulle fortfarande dubbas till riddare och se på rustningar (...) flickorna, de skulle lära sig tvätta (...). Så pojkarna skulle vara riddare och herremän och flickorna skulle bli tvätterskor.(...) Det är inget fel i att lära barnen hur arbetarfolket, socialgrupp 3 som vi sa förr, hade det men då både för pojkar och flickor.”

I diskussionen kring reenactment och levandegörelse av medeltiden, diskuteras även tornerspel, som enligt informanten också mer är riktad mot pojkarnas intresse, snarare än flickornas.

”Det blir ju väldigt mycket något för pojkarnas skull. Och att man också snedvrider uppfattningen om hur det såg ut. (...) Man tillskriver det [tornerspel] väldigt mycket större proportioner. Det kan ju vara så att det ska vara så häftigt. För även när vi väljer danser, så tänker vi på att vi ska välja något som är spännande att se på.” (Intervju Ca).

Även när gruppen utformar sina uppträdanden tänker man på att skapa en upplevelse för besökaren. ”Det är viktigt, annars blir det inte intressant.” Informanten kommenterar också att olika besökare uppfattar dans olika, beroende på intresse och erfarenhet av dans. På frågan om vad informanten tror är syftet med att föreningen anlitas av museer blir svaret, att det finns få föreningar som ägnar sig åt historisk dans. ”Det finns inga andra grupper som kan visa hur man dansade. (...) vi är ju som en vacker tavla och när folk kommer in så ser dom något som de annars aldrig ser i vanliga fall.” (Intervju Ca).

Museitjänstemannen från Kulturen är mycket positivt inställd till tanken på reenactment och samarbete med reenactmentgrupper. När det gäller ett eventuellt samarbete, påtalas museets vinst från samarbetet flera gånger under samtalet. Museet har begränsade ekonomiska resurser och är beroende av att kunna visa upp bra statistik för att kunna få bidrag och att ta in utomstående aktörer kan både ge intäkter från biljettförsäljningar och bättre statistik för antal besökare. Dock ser museitjänstemannen främst samarbeten med utomstående aktörer som ett sätt att ge fler upplevelser för besökaren. Museitjänstemannen berättar om ett samarbete med Lunds universitet, där studenter fick spela upp en pjäs på Kulturen och då hade fritt inträde samt möjlighet att byta om på plats. Repetitionerna skedde på området när museet var öppet och när pjäsen var inövad gavs en föreställning för vilken Kulturen tog entré. Deltagarnas anhöriga fick fribiljetter. Här gjorde Kulturen dels en ekonomisk vinst då kostnaden för samarbetet var låg, men främst skapade man ett flertal upplevelser för sina besökare, såväl spontana som en planerad föreställning. Ett annat exempel på Kulturens samarbete med externa levandegörande aktörer är

samarbetet med Thomanders Jul, ett projekt som drivs av en förening med samma namn. Thomanders Jul är inspirerad av Lundaprofilen Johan Henrik Thomander, vars hus, Thomanderska gården, är en del av Kulturens friluftsmuseum. Man har samarbetat med föreningen, bland annat genom planera helgen gemensamt, ha vissa Thomanderska arrangemang på museet och ha en vandring med föreningen. I det fysiska rummet blir ekonomin en barriär; Kulturen har inte råd att låta deltagare gå in gratis på området utan måste ta inträde, medan föreningen inte tar någon avgift.

”Vi gör inga gratisarrangemang, sådär att vi kan låta folk gå in gratis, för våra besökare. Det är en resursfråga, ja. För vi är ju en förening egentligen (...) vi ska ha in biljettintäkter helt enkelt, hur gärna man än skulle vilja säga att ’kom in gratis’, så går det inte.” (Intervju K).

När grupper utifrån engageras blir det viktigt att på något sätt berätta för publiken, vilken nivå de kan förvänta sig av gruppen.

”Man får (...) kommunicera var man lägger ribban i vårt programblad och så. T ex när vi visade, eller Engelska institutionen visade en Shakespearepjäs, då får man nästan understryka att nu är inte dom här professionella, utan det ingår i biljettpriset. Och då får man väl tänka att då har man inte så stora förväntningar. Däremot om vi skulle ta in en pjäs av någon specifik, du vet, regissör eller så, då skulle man kanske lägga det där inträdet lite annorlunda och så visar på nivån.” (Intervju K).

Utvärderingen av ett arrangemang mäts delvis genom att räkna antalet besökare som kommit och hur många som har betalat entré.

På frågan om vilka framtida visioner museitjänstemannen har för Kulturen, blir svaret att skapa stora evenemang som lockar många och ger liv och rörelse på området.

”Jag skulle ju väldigt gärna vilja att man gjorde ännu större saker. Att man hade nån sån här sekelskiftesmarknad, eller det skulle vara jätteroligt med medeltidsdagarna igen, tycker jag. Överhuvudtaget sånt där när man får ett vimmel av folk, men det är ju... ja, där är ju resurser... som sätter stopp ja.” (Intervju K).

Att locka publik är mycket viktigt för att få en bra statistik, vilken senare rapporteras till Region Skåne och andra instanser. Mycket av bidragen beror också på statistik och hur många personer som lockats till ett arrangemang blir ett sätt att mäta framgång. Samtidigt ger man också nya arrangemang några år för att kunna ge dem en chans. ”Sen tycker jag ju... att man är väldigt mänsklig med att se att vissa arrangemang kommer att ta några år innan dom kommer igång.” (Intervju K).

Liksom för Kulturen, är det besökare och potentiella besökargrupper i Malmö som prioriteras och arbetas efter på Malmö museer.

”Man kan säga att vårt uppdrag är ju att skapa en spännande, givande, meningsfull pedagogik för malmöborna i första hand, och för övriga i

andra hand och då ska vi också kunna variera oss och att skapa en meningsfull pedagogik.” (Intervju Mm).

Malmö museer arbetar också mycket med att locka nya besökare från grupper som ofta inte går på museer. Man arbetar till exempel med att skapa utställningstexter på flera språk och utställningar om immigranter för att kunna ge besökare med invandrarbakgrund en så bra och informativ upplevelse som möjligt. Museet är en mötesplats för alla, men inte bara för besökare, utan även för organisationer och aktiviteter som museet kan arbeta med att visa upp eller inkludera i ett arrangemang. Det finns en förnyelse i arbetet, där man tar in nya aktiviteter än man gjort innan, vilket kan påverka kontinuiteten i kontakten man har med specialiserade grupper. Liksom ’nya’ besökargrupper kan prioriteras, kan även ovanliga och nya aktiviteter lyftas fram.

”(...) vi har ju, till exempel, vid varje lov; sommaraktiviteter, sport, höstlov, försöker vi skapa nya program på olika teman där vi bjuder in andra människor utifrån och kan använda museet som en arena för att möta, för att plocka upp olika aktiviteter, hantverk, och så. Så vi försöker hela tiden möta nya aktiviteter på nya sätt.” (Intervju Mm).

### Upptredandets kontext, miljö och medarrangemang

När det gäller vilka arrangemang man ställer upp på, är alla föreningar öppna för olika slags arrangemang, såväl som museala uppträdanden som bröllop eller fester. Man kan också till viss del anpassa sitt uppträdande efter önskemål och för att det ska passa arrangemanget. Att evenemanget har hög historisk autenticitet är inget krav, tvärtom kan närvaron bli ett positivt inslag om autenticiteten i övrigt är låg. Informanten från Albrechts Bössor kommenterar

”Det är klart att det måste ha en viss förankring, vi åker ju inte på en 1700-talsmarknad med våra 1300-talskläder, å andra sidan tror jag inte att vi skulle bli inbjudna på en sån grej. Viss kontext måste det ju alltid finnas, men (...) vi åker på mycket marknader (...). Det är ju mycket krimskrams och grejer och det är ju inte så mycket som är autentiskt där, men där kan man ju ha det som ett inslag för att höja autenticiteten och visa folk hur det faktiskt såg ut.”

Även museitjänstemannen från Kulturen ser kontexten som viktig men kontexten är en annan än för föreningarna. Här blir kontexten en kontakt med en utställning, museets inriktning och friluftsmuseum, ett föremål eller lokalhistoria. Museitjänstemannen lyfter fram tre parametrar som museet använder vid levandegörelse; utställningar, hus eller kulturhistoria och kulturhistoriska högtider som midsommar, påsk och nationaldag.

På frågan om icke autentiska inslag på samma arrangemang, till exempel medeltidsmarknader, upplevs som ett problem svarar informanten från Cadenza att det både finns en förståelse för att marknaden måste gå runt, men att det finns en viss irritation över det.

”Att man inte alltid är så noga med att de säljer autentiskt, det irriterar mig kolossalt. Då tycker jag att det är bättre att någon säljer (...) saker som inte fanns på den tiden än att man säljer en tunika som man påstår är autentisk fast snittet inte existerade på den tiden överhuvudtaget. För det är lättare för okunnigt folk att konstatera att ’okej, plasttofflor och plastkronor för små prinsessor fanns inte på den tiden och det vet vi, men den där linnetunikan var det...’. Men det fanns ju inget sådant snitt. Ändå får man punga ut med 900-1000 spänn för något om inte är autentiskt.”

En historisk miljö är inte en nödvändighet vid ett uppträdande, men blir en extra bonus som höjer föreställningen och som hjälper till att skapa en känsla för både publik och dansare att det är på riktigt.

För föreningarna är autenticiteten viktig, dels den nivå av äkthet som finns inom föreningen och som visas upp, men reenactors anser också att det är viktigt att verka för en ökad kunskap och bildning kring perioden man reenactar och att höja autenticiteten hos andra deltagare. Ett exempel som lyftes fram och diskuterades under intervjuerna med samtliga reenactors, var tornerspel. De flesta tornerspel som visas upp idag är till sin utformning mer lika de karnevalsspel som uppfördes under 1600- och 1700-talen, snarare än medeltida. Tornerspel och riddarturneringar har trots detta blivit ett populärt sätt att levandegöra medeltiden, eller den romantiserade bilden av den. På frågan om hur de ser på att tornerspel fått en så pass framträdande roll, svarar informanten från Albrechts Bössor att;

”vi kan ju sitta här och så här, bita läpp och vara bittra över att riddarna drar mer för att dom är så sjukt oautentiska och bara drar in i sina bomullschabrak och sina konstiga grejer och så säger dom, ’så här såg riddarna ut på 1400-talet’. Ja, eller inte. Men det är ju också så att det ger publiken action. Publiken vill ha action.”

Vissa av föreningens medlemmar som också är engagerade i Battle of Wisby, väljer att försöka utbilda och ge råd åt medlemmar i tornerspelslag. En annan informant upplevde inte att det fanns någon större vilja till mer autenticitet och menar att riddare, museer och publik har ett annat mål med sin verksamhet; nämligen att skapa och njuta av en rolig show (Intervju Sc). Informanten från Cadenza menar dock att även dansföreningen gör samma sak när man väljer vilka danser man visar upp;

”även när vi väljer danser så tänker vi på att vi ska välja något som är spännande att se på. (...) Och vi dansar väldigt mycket uppvisningsdanser, medan folk dansade... var det ju ofta så att man hade gemensamma danser och då mycket cirkeldanser. Och det är kanske inte så roligt.”

Informanten för Skånes Caroliner redogör för diskussioner kring problematiken med museitjänstemän, men fått svar att det inte är så viktigt eftersom folk i publiken inte förstår det. Informanten från Albrechts Bössor har liknande erfarenheter efter att ha tagit upp diskussioner kring bristande autenticitet; ”’dom [publiken] har ju ändå ingen aning om vad det är dom ser så det spelar ingen roll.’ Och då förlorar man hela

poängen med folkbildning. Får man visa fel saker då kommer dom ju automatiskt tro att det är så.”

När det gäller den historiska representativiteten för reenactmentet har alla föreningar sina begränsningar av naturliga skäl – att visa upp en komplett bild från en svunnen tid är inte möjligt. När gruppen Cadenza presenterar sig berättar man också om sina källor och att man dansar efter de dansbeskrivningar som finns bevarade, nämligen det burgna samhällsklasserna. Samtidigt poängterar man också att folkdanser inspirerats av högreståndsdanser och att det inte går några vattentäta skott emellan de olika dansformerna. När Albrechts Bössor presenterar sitt härläger berättar man att allt har historiska förlagor och Skånes Caroliner berättar att de visar upp den vanlige soldatens liv. Grupperna presenterar alltså sina avgränsningar. Museitjänstemännen ser inte en eventuell brist på representativitet som problematiskt, museitjänstemannen från Kulturen väger detta emot de fördelar som mer aktiviteter kan ge.

”Nej, jag ser inte alls det som en problematik. (...) Jag skulle inte tänka på det. (...) Jag – vi – tillsammans vill att det ska hända saker och att det ska komma in mer besökare och då behöver det inte vara på riktigt, eller en större del eller att man får med alla minoriteter när man visar upp den minoriteten eller såhär. Det viktiga är väl att man inte snöar in på en specifik händelse.”

Museitjänstemannen från Malmö museer kommenterar också att föreningarna inte är en del av museet och att museet inte kan eller ska lägga sig i föreningars angelägenheter, utan att sådana frågor måste få skötas av dem själva utan inblandning (Intervju Mm).

Dansgruppen Cadenza ställer bara krav på säkerhet när det gäller plats för uppvisning och tackar nej till uppträdanden på platser där man riskerar skador. Gruppen har varit med om arrangemang där risken för skador varit tämligen stor, då man bland annat dansat på halt gräs, kullersten och olika trädäck med avstånd emellan. I det sistnämnda fallet poängterade informanten att det blev svårt att koncentrera sig på dansen, när man tvingades beräkna avståndet för att sätta fötterna rätt och tänka på att ”okej, nu kommer guppet.” Informanten anser att olika museer tar sig olika mycket tid att integrera uppträdandet och skapa bra förutsättningar för reenactmentet, men också hur pass självgående man utgår ifrån att dansarna är.

”Det är väldigt olika. Ibland är dom... När vi var i [museum 1] är det som om vi var en del av museet, på [museum 2] är det si och så, på [museum 3] är det bara, ’okej, här har ni ett omklädningsrum.’<sup>25</sup>

På ett museum stod det ett möblemang i danssalen.

”Varför inte plocka undan det när vi dansar? Ställ det vid ena sidan. Det finns inga stolar som vi kan sitta på, så vi får stå hela tiden. Det finns stolar men dom får vi ju inte använda, för de är ju museiföremål,

---

<sup>25</sup> Citatet är anonymiserat då museerna namngavs.

naturligtvis. Och det kan vi ju köpa. En halvtimme kan vi göra det då. Men publiken skulle gärna vilja sitta för det finns äldre människor som inte orkar men de vill gärna se hela föreställningen, men de sätter sig inte på golvet som barnen.”

Informanten upplever också att deras aktivitet ibland störs av publiken, då kringarrangemangen inte ger åskådare möjlighet att sätta sig ner och se hela föreställningen. Man vill locka med folk i danser och ha en kontakt, men måste samtidigt fokusera på under uppträdandet.

”Det är jättestörande (...). För man måste koncentrera sig så väldigt mycket på det man gör och folk pratar, skriker till varandra (...). Vi är väldigt medvetna om folk. (...). Hade vi en föreställning, som teater (...) betalar biljetter, så sitter dom genom föreställningen.”

Albrechts Bössor har också varit med om att placeringen ibland skapat problem.

”Sen är det kanske inte så att dom inte alltid är jättemedvetna om typ såhär att dom drar in hästar och sätter dom tio meter ifrån där vi ska skjuta... Det kan bli lite komplikationer när hästägarna kommer där ’vad i helvete! Ni måste säga till innan ni skjuter!’ och man bara ’fast det står i programpunkten... har inte arrangören sagt det...?’”

Både Albrechts Bössor och Skånes Caroliner använder sig av avspärningar när de hanterar sina vapen och svartkrut.

”Folk tänk ju oftast inte på att eftersom vi håller på med svartkrut och sånt där så är det ju lite säkerhetsregler också. (...) När vi ska ha vår uppvisning så får vi ha en avspärning så får man inte gå över den. Det är ju lätt hänt att någon snubblar med en musköt som de har en stor bajonett på (...). Och så sätter dom sina barn innanför avspärningen (...). Det är ju lite så va.” (Intervju Sc).

Inte bara vapnens äkthet kan underskattas av publikens möte med reenactment, informanten från Albrechts Bössor ger ett exempel, ”Oj! Är det en riktig eld?! Jag kan alltså inte ställa min barnvagn över den?!”

### Sammanfattning av avsnittet:

Besökaren och besökarens upplevelse står i centrum för både föreningar och museer när man infogar ett reenactment på museet. Upplevelsen utformas dock på olika sätt beroende på om det är en förening eller museum som står som avsändare. Samtliga reenactors talar om sina egna erfarenheter och motivation kring att förmedla sitt intresse, för att ge andra den glädje de själva får av sitt historieintresse. Reenactors lyfter fram delaktighet som viktig, att publiken kan röra vid artefakter eller vara med i danser. Delaktigheten finns dock inte i själva reenactmentet utan först som ett resultat av ett aktivt val från reenactors när de själva bjuder in publiken. Till skillnad från living history där publiken kan interagera, är reenactment i sin natur avskilt från publiken även om reenactmentföreningar kan vara tillgängliga för interaktion före eller efter en uppvisning.

När museerna pratar om besökarens upplevelser är besökaren inte lika individualiserad som för reenactors. Under ett reenactment kan besökaren komma reenactors ganska nära. Informanten från Skånes Caroliner talar specifikt om de små barn som får hålla värjan eller äldre män som sökt upp dem i härlägrat och som de har haft en, om än kort, personligt möte med. Genom kontakten med reenactors når besökaren historien genom att röra föremål eller komma historien nära. Genom att berätta om t ex det skånska kriget och säga att besökarens 'farfars farfars farfar' kanske upplevde kriget och låta besökaren hålla vapen, kan historia bli något konkret och nära som besökaren kan relatera till. Här kan man säga att en viss nivå av immersion uppnås, för såväl besökare som reenactor. När det gäller immersion tycks det som om det är en trevlig bonus för reenactors när de uppträder, men inget som de eftersträvar eller tror att de kan gå in i, i varje fall inte under kontakten med publiken. Detta stämmer överens med Jerome de Groot's teori om skillnader mellan ett publikt och ett avskilt reenactment (De Groot, 2009).<sup>26</sup> I sådana fall genomförs de publika uppträdanden till lika stor del för ett utbildande syfte, som för eget nöjes skull.

För museerna blir besökaren en grupp, antingen ett segment eller målgrupp som man arbetar emot (t ex invandrarkvinnor i Malmö), och en del av ett statistiskt underlag som måste se bra ut för att ekonomin ska kunna tryggas. Museerna arbetar också med betydligt fler aktiviteter och söker aktivt upp målgrupper. Problematiken kring samarbete med ideella krafter illustreras väl av Kulturens samarbete med Thomanders Jul, där vandringen bryts av en ekonomisk spärr. För att kunna fortsätta in på Kulturens område och Thomanderska huset, måste besökaren betala en avgift då museet inte har råd att öppna sina portar. Den ekonomiska ersättningen från museet till de utomstående aktörerna knyts till viss del till kvalitén på framträdandet och till museets förväntningar. Ju högre ersättning, desto högre bör kvalitén vara. Det ekonomiska kapitalet knyts delvis till det kulturella värdet på aktiviteten.

Båda parter anser att en relevant kontext måste finnas kring ett reenactment, men från museernas sida är den beskrivna kontexten bredare och mer omfattande. Kontexten är inte bara knuten till andra arrangemang, utan berör också säkerhet och möjlighet för publiken att kunna sitta ner. Det går att knyta ett arrangemang till ett specifikt föremål även om resten av den museala miljön inte kan ses som representativ för ett t ex medeltida reenactment. Autenticiteten ses av alla föreningar som viktig, men föreningarna har olika grad av autenticitet. Samtliga föreningar använder sig av traditionella, akademiska forskningsmetoder när man studerar historiska källor och sättet man provar att rekonstruera ligger nära den experimentella arkeologin. Reenactors försöker höja graden av autenticitet hos andra aktörer som deltar i samma arrangemang, för publikens skull snarare än sin egen. Från museernas upplever man dock ett ointresse för frågan och tanke att det inte är viktigt med hög autenticitet så länge reenactmentet är roligt eller en upplevelse, vilket reenactors vänder sig emot. Två citat från två intervjuer tydliggör denna meningsskiljaktighet.

---

<sup>26</sup> Samma reenactors kan utföra reenactment både med och utan publik och olika reenactors kan föredra olika typer av arrangemang. Huruvida publik finns vid reenactment avgörs av arrangemanget.



”dom [publiken] har ju ändå ingen aning om vad det är dom ser så det spelar ingen roll.’ Och då förlorar man hela poängen med folkbildning. Får man visa fel saker då kommer dom ju automatiskt tro att det är så.”

”Jag – vi – tillsammans vill att det ska hända saker och att det ska komma in mer besökare och då behöver det inte vara på riktigt.”

Reenactment har en lång historia och är sprungen ur samma mänskliga behov som skapat museerna – behovet att minnas, tolka och återberätta. Reenactment och museer löper på sitt sätt parallellt genom historien och det är först under 1800-talet som museet fått sin framträdande plats och institutionaliserat historien och återskapandets fält. Reenactment har mer gemensamt med den äldre museitraditionen, före den postmoderna vändningen. Det visuella utförandet på den museala arenan är för reenactors knutet till forrådet av publikens uppfattning – man vill inte visa något som inte är korrekt eftersom det kan uppfattas som sant. Det postmoderna museet har försökt att dekonstruera sin roll som förmedlare av en sann, äkta historia; en roll äldre tiders museer anklagas för att ha tagit på sig. Genom att ge besökaren upplevelser som besökaren själv får dekonstruera, välja vad som ska tas fasta på och formas utav, överläts till viss del kritiken emot utläringen till besökaren, men även informationen kring hur pass äkta upplevelsen är blir något besökaren får bedöma själv. Reenactors å andra sidan diskuterar sin förmedling mot publiken, Albrechts Bössor har endast föremål med historiska förlagor i sitt läger, Skånes Caroliner kan peka ut sitt enda föremål i uniformen som inte har en historisk förlaga och Cadenza informerar om sina danser. Många reenactors kan berätta utförligt om föremålens förlagor.

## Beskrivning av levandegörelse på museum: Glimmingehus programblad för medeltida aktiviteter

Glimmingehus arrangerar flera medeltida aktiviteter under sommaren (Riksantikvarieämbetet, 2014). Då någon intervju inte kunnat genomföras, men museets aktiviteter ändå är intressanta för uppsatsen, följer nedan utdrag ur programbladet, hämtat från kalendarieret.

### **De 10.000 riddarnas dag - Riddare, ridderskap och rustning**

Riddaren sätts i centrum! Riddarsällskapet Silverfalken övar tornerspel, Malmö Historiska Fäktskola visar långsvärdsfäktning och håller fäktarskola. Massor av riddaraktiviteter, bågskytte, sköldmålning. Smide. Rustningsprovning. Upplev en heldag med medeltidens riddare.

### **Medeltidsaktiviteter för hela familjen!**

På Glimmingehus satsar vi extra på att hålla medeltidsaktiviteter igång varje dag under högsäsong. Hantverk och sysslor skulle utföras under medeltiden, byggnation och reparationer genomföras osv. Dessutom skulle soldaterna träna och drog det ihop sig till fest, ja då var såklart matlagning, musik, lekar och dans viktigt.

### **Stora Bågskyttedagen på Glimmingehus**

Helsinga- och Långbågegille genomför under dagen flera uppvisningar i bågskytte. Passa på att besöka deras läger där det pågår matlagning, olika hantverk mm. Skånska Armborstgillet visar armborstsskytte som du kan? prova på. Modernt tävlingsskytte visas av Vollsjö Bågskytteklubb. Givetvis får man också prova på att skjuta själv! Vi har dessutom en smed på plats som smider medeltida pilspetsar

### **Gyckel på Stora Glimminge - succén fortsätter...**

En dag i den medeltida underhållningens tecken: Gycklare, dans, berättelser, magi och musik avlöser varandra under denna dag. Möjligheter att lära sig grunderna i gyckleri och annan medeltidsunderhållning i gycklarskolans verkstäder.

Gycklargruppen Pyro uppträder under dagen. Dessutom, premiär på Glimmingehus för ingen mindre än Trollkonstnär (...)!<sup>27</sup>

### **Tornerspel på Glimmingehus**

Ett storslaget tornerspel möter dig denna kväll! Riddarsällskapet Silfverfalken står för programmet, rustningarna är putsade, vapnen är blanka och hästarna är ystra. Färdigheter med lans och svärd visas upp. Musikanter och gycklare underhåller i kvällssolens sken medan åskådarnas hejarop stiger mot skyn. Efteråt kan du träffa en riktig riddare...

## **Sammanfattning av avsnittet:**

I texterna där aktiviteterna på museet presenteras uppvisas en stor variation – det är ganska många externa aktörer som tas in för att ge besökarna en rik upplevelse. Bara i de här programpunkterna ingår åtminstone 5 grupper eller föreningar, men fler aktörer antyds i texten. Aktiviteterna är också varierade; man kan bjuda på musik, gyckel, visa upp riddarspel, rustningar, dans, berättelser och magi.

## **Framtida utveckling av reenactment på museer**

Detta avsnitt fokuserar i huvudsak på reenactors uttalanden och synpunkter på hur samarbetet med museer ser ut idag, vad som fungerar och vad som inte fungerar och hur det skulle kunna förbättras inför framtiden.

## **Ökad kontextualisering och skapande av ett gemensamt pedagogiskt ramverk vid reenactment**

Något som lyfts fram som problematiskt av reenactors är brist på autenticitet vid museal historieförmedling. Föreningarna kritiserar främst bristen på problematisering eller öppenhet kring autenticitetsnivån, eller brist på problematisering som syns utåt. Det är möjligt att arrangemang problematiseras inom museets väggar, men att detta

---

<sup>27</sup> Jag har valt att ta bort ett personnamn med hänsyn av personen som uppträder. Endast namnet har tagits bort från citatet.

inte märks av för publiken. För föreningarna handlar det om att höja standarden genom samarbete och tips om hur inslag kan förändras för att höja nivån. När det gäller tornerspel lyfts en annan variant fram; genom att skapa en kontext för tornerspelet och göra det till en form av teater, kan man släppa igenom bristen på autenticitet eftersom det då inte längre handlar om ett återskapande utan om en romantiserad föreställning om det förflutna. Detta görs redan av några tornerspelsgrupper enligt informanten nedan.

”Vissa grupper lägger ner väldigt mycket jobb på att det ska bli liksom en story bakom, att det inte bara är det här att ’nu rider vi hit, och nu rider vi dit’ men att de verkligen försöker göra någonting av det. Jag kan tycka att försöker man göra någon form av skådespel av det, kanske med någon form av dramatik, en story, någonting som händer under tornerspelet. (...) Dom gör någonting av det som är lite djupare (...) då kan man ju också känna, då har dom lite mer berättigande även om det inte är autentiskt, för då kan man se det mer som levande teater än som att det här är jätteautentiskt historiskt.” (Intervju Sc).

Ingen av grupperna har varit med om att museer ägnat något intresse åt att skapa denna kontext eller problematisering och tolkar detta som ett negativt synsätt på sin publik.<sup>28</sup> Att vissa inslag inte är historiskt korrekta betyder dock inte att reenactors ställer sig över dem eller ser ner på exempelvis tornerspel. Både informanten från Albrechts Bössor och Skånes Caroliner säger att tornerspel är roligt att titta på och showen är underhållande. På frågan om hur man känner för att tornerspel blivit en populär och spridd bild av historiskt återskapande är reaktionerna blandade, men informanterna anser att man inte ska kalla saker och ting för något de inte är.

”Folk tycker att det är häftigt att hästarna springer runt fort och frustar och det är massor av färger och det... det är showen som gör att folk tycker om [det]... Sen har ju tornerspelsgrupperna ofta någon gycklargrupp knuten till sig, som springer runt i pauser och blåser eld och liksom, sådana grejer. Allt sådant, det blir ju teater va, levande teater. Det drar ju mycket folk...” (Intervju Sc).

Informanten från Albrechts Bössor talar om hur föreningen försöker komma med råd och tips för att höja nivån hos tornerspelssällskap. ”Jag kan tycka att det är synd att det just får stå som representant för historiskt återskapande när det inte är det” och tillägger senare ”det är ju ren historieförfalskning.” (Intervju Ab).

Även representanten från Cadenza anser att man bör göra skillnad på olika former av historiskt återskapande eller historisk levandegörelse.

”Om man ska ge sken av, eller åtminstone, om man ska hävda att detta är historiskt riktigt, att detta man gör är ett historiskt experiment, som t ex de här vikingabyarna, eller bronsåldersbyarna, eller överhuvudtaget att det är ett experiment som du utforskar hur det kan ha varit, så ska man vara

---

<sup>28</sup> Reenactors från Skånes Caroliner och Albrechts Bössor tar också upp exempel på samtal med museipersonal om ämnet, det är alltså inte fråga om tolkningar utan verklighetsgrund.

väldigt noga med källorna. Man kan inte gissa fritt utan man ska ha det ordentligt underbyggt. Vill man leka eller muppa som någon har sagt, ja, då får man gärna göra det, man har ju roligt på sitt eget sätt. Men då kan man ju inte påstå att det man gör är återskapande av historia.” (Intervju Ca).

Även reenactment kan behöva ramas in av samtida fenomen eller i sin miljö. Representanten från Cadenza tar upp historiska tv-serier och filmer som ett sätt för museer att infoga reenactment i sitt program.

”Det går ju serier på tv. De skulle ju kunna bygga på det. Folk ser på tv. The Tudors. Det fanns filmer om Elizabeth väldigt tätt inpå varandra.<sup>29</sup> Då kunde vi ju ha haft det. (...) Jag tror att museer skulle kunna göra reklam för sig; ’alla har sett The Tudors, kom och se hur det såg ut i verkligheten, levande dansare eller levande hovmän’ eller nåt sånt. (...) Så jag tror att dom skulle kunna locka till sig väldigt mycket mer folk.” (Intervju Ca).

### Utbyte, tjänster och gentjänster

Föreningarna efterlyser ett utökat och formaliserat samarbete, där man dels kan hålla en beständig kontakt med museet, dels kan diskutera och planera evenemang och aktiviteter gemensamt. Informanterna från Albrechts Bössor och Skånes Caroliner är intresserade av, är ökade möjligheter att få se på objekt i museets samlingar. ICOM<sup>30</sup> rekommenderar museer att regelbundet hålla sina samlingar för allmänheten (International Council of Museums, u.å.), dock upplever informanterna att de inte har tillgång till dessa. Båda informanterna förstår att olika faktorer, såsom personalbrist, kan göra det svårt att tillmötesgå allas önskemål, men upplever också att artefakter är svåra att få se och att besökare behandlas olika utifrån utbildning och titel. Skillnader mellan museer upplevs också som stora, vissa är mer öppna än andra och arbetar aktivt med att försöka öppna sina samlingar. (Intervju Sc & Ab). Som tidigare nämnts kan föreningarna till viss del tänka sig att ställa upp med uppträdanden mot tillgång till magasin, det vill säga skapa en form av win-win situation.

Informanten från Cadenza diskuterar möjligheten att genomföra spontana reenactment på museernas område och konstaterar också att ifall föreningens medlemmar betalar inträdesavgift, besöker museet i dräkt, håller picknick och sedan börjar dansa kan museet knappast slänga ut medlemmarna. Med eller utan dialog kan alltså reenactment äga rum på museets mark, även om ett samarbete är att föredra. Denna typ av spontant, fristående reenactment genomförs redan på Malmö museer, enligt museitjänstemannen (Intervju Mm). Informanten föreslår ett ökat samarbete där museerna tillvaratar föreningars kunskap. Även här förs tanken fram att själva uppvisningen kan göras gratis, emot ett utbyte för föreningen, i det här fallet upplevelsen att dansa på ett museum på sina egna villkor (Intervju Ca).

### Kunskap om reenactment och reenactors förhållande till museer

---

<sup>29</sup> Här åsyftas drottning Elizabeth I av England.

<sup>30</sup> ICOM, International Council of Museums, är ett UNESCO-organ för museer. ICOM har bland annat utvecklat etiska regler vilka museer ofta förhåller sig till.

Reenactors är inte bara potentiella samarbetspartners, utan också museibesökare. Informanten från Cadenza uppger att många museer inte lockar längre, har man sett utställningarna, så finns där inte särskilt mycket mer att hämta.

”Dom flesta reenactmentfolk, dom går inte på museer längre, för dom har inte mycket att hämta om dom inte behöver se detaljer. (...) Alla vi som jobbar med historia och reenactment, vi har ju varit på dom museerna. Om de inte ger oss något nytt, varför ska vi springa dit?” (Intervju Ca).

När museerna skapar utställningar som intresserar, söker man sig däremot dit för att se. Inträdet är också något som skapar ett motstånd emot att gå, särskilt om besöket inte ger något nytt. Informanten anser att

”museerna skulle gott kunna gå ut och se vad som finns där ute och engagera de här grupperna mer, för att få lite mera liv. (...) För om man vill ha folk, om man gör det intressant och inte tragglar i gamla spår (...). Om man hade gått ut i dom här grupperna och verkligen kollat då att dom är relativt hyfsat autentiska, så att det inte blir fantasy, kanske någonting varje vecka. (...) Då skulle det kunna dra nytt folk.” (Intervju Ca).

Mer reenactment, interaktivitet och en förnyelse inom museipedagogiken är något som informanten själv gärna hade sett och lockats av. På frågan om informanten tror att det finns en misstro mot att 'vanliga' människor kan återskapa historia, svarar informanten att det förekommer.

”Dom sitter på sina höga hästar, dom utbildade museitjänstemännen och tror att dom där nere fattar inget och dom kan inget. Och det är därför jag säger att dom borde ta kontakt med dom här grupperna, kontrollera kunskapsnivån och se till att samarbeta. (...) Kanske bara en rädsla. Ja, lite konkurrens.” (Intervju Ca).

Informanten ifrån Skånes Caroliner anser också att samarbetet generellt kunde varit bättre, även om samarbetet med vissa museer fungerar mycket bra.

”Jag upplever ibland att liksom att samarbetet kunde varit bättre. Just för att vi kan vinna så mycket av dom och dom kan vinna mycket av oss. Det är ju inte så att vi snyltar på museet. Vi har ju så mycket vi kan ge tillbaka. Alla som är med i reenactmentgrupper, vi är ju med för att man älskar historia (...) man vill göra sitt bästa, man tycker det är kul också att förmedla ut till allmänheten.” (Intervju Sc).

## Sammanfattning

I intervjuerna framkommer att samtliga reenactors önskar ett bättre samarbete med museer och en kontinuerlig dialog med museitjänstemän.

Från reenactors sida uttrycks också att museer borde återkoppla till händelser i samhället, till exempel populära filmer eller tv-serier, för att få publik och kunna infoga reenactment i en populärkulturell kontext. Den snabba återkopplingen kan vara enklare att genomföra för ideella föreningar medan museer har en långsammare

struktur där utställningar och aktiviteter planeras långt i förväg. Att inte använda sig av utom museala företeelser som populära filmer ses som ett missat tillfälle att få ny publik. En reenactor uttrycker att föreningen kan gå till museet, betala inträde och reenacta utan att vara inbjudna, men då på egna villkor och för eget nöjes skull och på så sätt temporärt återta en arena som man anser att man hör hemma på, men inte får tillgång till. Detta genomförs redan enligt en informant på Malmö museer, då Malmöhusgardet genomför årliga reenactment på slottet. Föreningen har kommit att bli något av en symbol som förknippas med såväl stad som slott. Två föreningar uttrycker att de kan tänka sig att delta i museala aktiviteter i utbyte mot ökade möjligheter att få tillgång till museernas samlingar, för att kunna studera föremål närmare. Denna möjlighet ska de, enligt ICOM:s etiska regler, egentligen ha utan att erbjuda något i utbyte, men två informanter upplever att det är svårt att få möjlighet till materialstudier. Flera anledningar till detta diskuteras, till exempel personalbrist. Två informanter menar att förfrågningar från olika personer behandlas annorlunda av museer; utbildning och akademiska titlar har varit avgörande för tillgång till materialstudier. Utbildning och titel kan ses som kulturellt kapital och ett gemensamt habitus från museets sida när man gör bedömningar av vilka som ges möjlighet att se materialsamlingar.

En skärningspunkt mellan museer och föreningen är synen på autenticitet och vad ett reenactment förmedlar till publiken. I reenactment är autenticitet, källkritik och omsorg om detaljer i det närmaste en helig gral, ett fundament i själva rörelsen och inom reenactment ses den visuella förmedlingen som en förmedling av en sanning. Som en reenactor sa, att när besökarna går in i lägret, ska de se ut som om de går in i 1300-talet. När icke-autentiska inslag visas upp på den museala arenan men inte problematiseras av museet, går detta stick i stäv med en grundläggande princip inom reenactment. Reenactors vill inte bannlysa icke-autentiska inslag, men försöker höja standarden genom samarbete och lyfta fram problematiken, de har dock inte stött på någon problematisering eller särskiljning mellan olika former av återskapande från museers sida. Från reenactors sida görs en åtskillnad mellan olika former av återskapande eller användande av historia. Aktiviteterna delas upp i olika grupper utifrån vad de ägnar sig åt och vad de väljer att se som acceptabelt eller icke-acceptabelt för deras hobby, med andra ord, deras habitus. Grupper med vitt skilda habitus blir sammanblandade i en stor grupp, trots att skillnaderna dem emellan kan vara stora, särskilt sett ur utövarnas perspektiv. Forskarna Hadden och Cushman menar att autenticiteten sett som så viktigt att det skapat en splittring och uppdelning av reenactors utifrån deras autenticitetssträvanden (Cushman 1999, s.60, Hadden 1999). Cushman talar om ett hierarkiskt system baserat på autenticitet som en vilja att gå så djupt in i immersion att man utsätter sig för fysiska prövningar (Cushman 1999). Distinktion mot andra utifrån habitus kan ses som en viktig del i reenactment.

## Avslutande diskussion

I den avslutande diskussionen förs dels diskussioner direkt under frågeställningarna, för att det tydligt ska framgå vilka resultat som framkommit i studien samt en sammanfattande slutdiskussion.

### **Vilka är museers och reenactmentföreningars mål, syfte och visioner med reenactment på den museala arenan och hur placeras reenactment in i den museala kontexten?**

Både museitjänstemän och reenactmentföreningar anser att det måste finnas en viss relevans i kontexten kring ett reenactment. Från museernas sida är den beskrivna kontexten bredare och mer omfattande än för reenactors, vilket är naturligt då museerna har ett vidare fokus än reenactment, som är väldigt specialiserat. Kontexten är inte bara knuten till andra arrangemang eller miljön kring uppträdandet, utan berör också säkerhet och möjlighet för publiken att kunna sitta ner. Det går till exempel att knyta ett arrangemang till ett specifikt föremål, även om resten av den museala miljön inte kan ses som representativ för ett t ex medeltida reenactment.

Reenactors lyfter fram delaktigheten som en viktig motivationsfaktor för att uppträda. Att publiken kan röra vid artefakter, ställa frågor eller vara med i danser ger uppträdandet ett mervärde och skapar en förståelse för historia som reenactors inte anser att man får via texter eller utställningar. Publikens möjlighet att delta anses komplettera museets verksamhet då man inte tycker att museer tillhandahåller sådana aktiviteter på egen hand. Att skapa ett intresse hos publiken och ge besökarna en upplevelse är också viktigt för museitjänstemännen som gärna vill se museet vara en mötesplats mellan människor och en plats full av liv. Något som är viktigt för reenactors är möjligheten att etablera eller utöka sitt nätverk, såväl med museer som att nå framtida potentiella medlemmar i publiken, och möjligen att få tillgång till museers samlingar. Att ha tillgång till museers samlingar är egentligen en demokratisk rättighet, men reenactors upplever att det är svårt och anser att museer dels är olika nåbara, dels ger olika tillgång till samlingar beroende på vem som frågar. Personer med akademiska titlar ansågs ha bättre möjligheter att få se artefakter ur samlingar än de som inte har det, vilket kan antyda att en persons kulturella kapital kan påverka möjligheten att få tillträde till samlingar. För reenactors är också den personliga upplevelsen en sporre till att delta i ett reenactment på ett museum; man tycker att det är roligt att träda in i en fin miljö tillsammans med andra och återskapa inför publik.

För museerna handlar ett arrangemang mer om att kunna ge sina besökare en upplevelse och valuta för inträdesbiljetten, vilket överensstämmer med tidigare forskning som genomförts om det postmoderna museet. Särskilt Kulturen lyfter fram de vinster ett arrangemang måste föra med sig; museet har ont om pengar och man är beroende av bra statistik för få bidrag. Ekonomin ses som en stoppkloss för att förverkliga visioner.

## **Vilka värden och vilken potential tillskrivs reenactment av föreningar och museer?**

Museitjänstemännen var båda positivt inställda till reenactment men såg det mer som vilket annat arrangemang som helst. Museerna hade dels en strävan att visa upp flera olika slags aktiviteter och vara en slags mötesplats för olika aktörer, dels vill man ha en viss förnyelse i sitt program.

En reenactor menar att museer bör bli bättre på att hålla sig uppdaterade och snabbt kunna anpassa sina aktiviteter utifrån vad som sker utanför museets väggar. Till exempel borde museer kunna dra nytta av populära filmer eller tv-serier som visas genom att anlita reenactors som kan levandegöra perioden. Genom att få draghjälp av populära filmer och serier anser man att museerna bör lyckas locka mer publik. Detta visar också på reenactments band till historiekonsumtion; man är medveten om att olika grupper konsumerar och brukar historia på olika sätt och ser reenactment som en upplevelse som kan passa många olika grupper. Reenactors står inte heller avskilda från andra historiebruk utan tycks ha en hög medvetenhet om olika sätt att bruka historia. En reenactor diskuterar hur filmer och serier hjälpt till att skapa ett eget intresse för historia vilket senare ledde vidare till reenactment. Genom att använda, kombinera och anknyta till olika slags uttryck för historia, som filmer, kan man förstärka det intresse för både historia och återskapande som finns i samhället. Reenactmentgrupper tycks vara bra på att se dessa möjligheter och kan vara snabbt tillgängliga för uppvisningar, medan museer har en mer trögflytande struktur.

Reenactment ses av reenactors som ett bra komplement till museiverksamheten och som något museerna inte själva kan tillhandahålla. Exempel som tagits upp är bland annat förmågan att etablera lite mer personliga band med åskådare och konkretisera förflutna tider. Genom reenactment kan åskådaren närma sig historia på ett annat sätt än de kan genom att betrakta utställningar eller läsa böcker menar reenactors. Reenactors lyfter fram delaktigheten som viktig; publiken kan röra vid artefakter och vara med i danser. Denna upplevelse, menar man, kommer att vara värdefull även senare i livet. Flera reenactors berättar om hur de själva intresserade sig för historia och vill ge andra samma intresse. Delaktigheten finns dock inte i själva reenactmentet utan först som ett resultat av ett aktivt val från reenactors när de själva bjuder in publiken. Bourdieu beskriver att habitus kan vara avskräckande för personer som står utanför gruppen, som inte kan känna igen eller avkoda uppförande eller signaler som används i gruppen (Bourdieu 1977). Detta kan appliceras på reenactments möte med 'vanliga' moderna människor. Ett reenactment av ett historiskt skeende som är oss främmande, kan uppfattas som avvikande och till och med skräckinjagande. I det personliga mötet mellan reenactors och publiken kan denna krock av habitus överbryggas, vilket kanske inte alltid är möjligt att åstadkomma för ett museum, där den personliga, längre kontakten med varje enskild besökare kan vara svårare att skapa. Representanten från Skånes Caroliner berättande om möten där man lät barn hålla i vapen, vilka under ett reenactment visas upp innanför avspärningar av säkerhetsskäl. Under reenactmentet visas vapnen och hanterandet av dem på ett kanske skrämmande vis, åtminstone för barn, men i det personliga mötet efteråt, kan detta överbryggas genom att reenactor och besökare tillsammans diskuterar och hanterar utrustning.



När museerna pratar om besökarens upplevelser är besökaren inte lika individualiserad som för reenactors.

För museerna är reenactment en kunskapsresurs och en möjlighet att kunna visa upp specialarrangemang, vilka man annars inte hade kunnat visa upp. Reenactment kan på så vis öka ett museums kulturella kapital.

### **I kulturpolitiska utredningar uppmuntras en ökad delaktighet, öppenhet och samarbete mellan statliga institutioner som museer och ideella organisationer. Hur ser kommunikationen ut mellan museer och reenactors?**

Från politiskt håll uttrycks en vilja att amatörkultur genom samarbete med svagare institutioner ska vitalisera kulturen genom sina eldsjälur, engagemang och möjlighet att möta och skapa intresse hos annars svårrekryterade grupper. I SOU 2003:125 från utbildningsdepartementet används SVEROK och lajv som ett positivt exempel på just detta – lajvorna visade intresse för hantverk vilket gav studieförbund draghjälp att locka nya kursdeltagare för sina hantverkskurser. Lajv, levandegörelse och reenactment ses som en självgående, och billig, lösning på problem som dålig återväxt i föreningsliv och ett sätt att skapa intresse för och bevara gamla hantverksformer. Detta är egentligen inte konstigt, eftersom återskapare ofta lägger ner mycket tid och omsorg på att ordna kläder, vapen, attiraljer och lära sig om den tid man intresserar sig för. I mångt och mycket är man självgående och lägger ner betydande summor på sitt intresse. Det finns dock en problematik om synsättet blir sådant att återskapare ska vara gratis eller billiga att anlita och tillskriver föreningarna detta ekonomiska kapital, eller vara så pass självgående att de löser problematik genom sin blotta existens. Ingen av de statliga utredningarna, SOU 2003:125 och kulturpropositionen 'Tid för Kultur', ger några handfasta råd eller förslag till hur samarbeten ska se ut, bara konstaterar att samarbete med lajvare och återskapare är bra. Kulturpropositionen ger alltså inga verktyg för kommunikation eller samarbete och som både museitjänstemän och reenactors påpekar, så blir ekonomin ett stort hinder för ett vidare samarbete. De kontakter som finns mellan museer och reenactmentgrupper är ofta informella och baserade på vänskap eller tidigare kontakt utanför museisfären, mellan personer som delar samma habitus.

Museer bör utvärdera vad man kan tjäna på samarbete med reenactment och kan etablera kontakter med föreningsmedlemmar eftersom många har lång erfarenhet av reenactment. Samtliga reenactors upplevde att kontakter med museer i hög grad påverkades av personkemi och kontakter samt att det var svårt att upprätthålla en kontinuerlig kontakt med museer. Detta visar på ett behov att ge både museer och ideella föreningar ramar för samarbeten och att man från politiskt håll hjälper till att utveckla dessa samarbeten.

En annan viktig skillnad som förmodligen påverkar kommunikation och kontakt mellan museer och föreningar, är deras olika inställning till hur ofta reenactment bör äga rum på museer. Museitjänstemännen uppgav att museet måste förnya sig och ha nya aktiviteter, detta gällde särskilt Malmö museer. Museitjänstemannen från Kulturen uppgav att man från ledningshåll var generösa med att ge tid åt olika projekt för att de skulle kunna etablera sig. Även om museerna har vissa etablerade traditioner, ses museerna som en mötesplats där olika och nya former av aktiviteter

ska visas upp. Denna vilja att ha förnyelse i programmet kan ligga reenactmentföreningar i fatet, då reenactors vill ha ett kontinuerligt samarbete och är specialiserade på en särskild period och ofta en särskild aktivitet. Även om man kan göra förändringar i uppvisningar, blir intrycket ändå till stor del detsamma.

### **Hur agerar och positionerar reenactmentföreningar sig på det museala fältet?**

Hierarkin och positioneringen inom reenactment utgår ifrån äkthetsnivå och hur pass noga man är med detaljer enligt Kip Grunke och Stephen Cushman (Grunke, 2003 & Cushman, 1999, s 60). Äldre tiders museum fäste också stor vikt vid autenticitet och att man genom äkta föremål kunde nå historien (Alexander, 2008, kap 1). I Rebecca Schneiders bok om reenactment av det amerikanska inbördeskriget, framkommer också en distansering från den historieskildring som sker via läroböcker eller traditionella museiutställningar (Schneider 2011). Dessa män uttryckte att de reenactar för att hålla inbördeskriget vid liv och kriget var inte över så länge det återskapades. Det sättet kriget visades genom böcker och utställningar ansågs delvis vara fel rent faktamässigt, men också ett felaktigt sätt att förmedla historia då det reducerade ett krig till artefakter och skriven text (Schneider, 2011, s 2, 39ff). Denna inlevelse kan ses som en väldigt hög grad av immersion, enligt Korol-Evans kännetecknas den djupaste fasen av immersion just av total inlevelse. Känslor är inte något som är unikt för de som ägnar sig åt historia som hobby. Mats Burström skriver i sin text om att närma sig föremål som arkeolog, att även han hade svårt att koppla bort de känslor som åsynen av en stol väckte (Burström, 2005).

Reenactment har en mycket gammal historia och kan beläggas redan i antik tid och därefter genom historiens gång, men har då ingått i en kontext. Oavsett om det varit att återskapa Jesu sista måltid i nattvarden (vilket är ett slags religiöst reenactment), eller återskapa historiska slag har reenactmentet i sig omgetts av känslor och en vilja att uttrycka något med handlingarna. Kraven på historisk neutralitet och kvävda känslor är nytillkomna, men idag kan ett uttalande som att det amerikanska inbördeskriget fortfarande utkämpas mottas både som fascinerande, skrämmande eller förvånande. Den djupa immersionen och paradigmskiftet med professionaliseringen av historia och återskapande har gjort detta habitus främmande.

Paradigmskiftet och övergången till ett postmodernt museum har påverkat hela museets identitet. Efter den postmoderna vändningen som ifrågasatte det äldre museets mer auktoritära anspråk på att vara en sanningsförmedlare finns idag en rädsla att säga att något är äkta då så mycket av museets existensberättigande och identitet ligger just i uppvisande av äkta föremål (Petersson, 2003, s 251). Till skillnad ifrån museerna tycks inte reenactmentrörelsen ha genomgått en postmodern vändning. Även om rörelsen har starka band till den akademiska världen, verkar reenactment ha mer gemensamt med de äldre museerna, de så kallade moderna museerna, än de postmoderna (McCalman & Pickering, 2010). Vissa museer, som exempelvis Kulturen, kan också ses som ett uttryck för ett historiskt återskapande då man samlat ihop historiska byggnader och därefter skapat en miljö. För reenactors besitter föremål en sanning och kan sägas vara äkta, medan det postmoderna museet ogärna gör sådana uttalanden längre. På så sätt blir det ett möte mellan två olika museala och bevarandetraditioner. Reenactmentrörelsens inställning till autenticitet ligger närmare den experimentella arkeologin, där man noga försöker återskapa det förflutna. Bodil Pettersson beskriver att man i den experimentella arkeologin kan göra

torftiga rekonstruktioner, då man tar bort allt man inte är säker på är historiskt korrekt. Som framgår av studien eftersträvar reenactmentgrupper hög autenticitet, men tillåter sig att använda material eller föremål som inte är helt historiskt korrekta. Reenactment kan ses som ett möte mellan flera olika traditioner, en form av levandegörelse där man eftersträvar hög historisk korrekthet men samtidigt tillåter experiment och modernare inslag för att kunna genomföra reenactment. En viktig detalj är att man öppet förklarar vad som är historiskt belagt och vad som inte är det. Detta skiljer sig från museernas inställning till återskapande av historia, där man enligt intervjuer inte kontrollerar historisk korrekthet eller fäster så stor vikt vid det. Autenticitet är ett starkt kulturellt kapital för reenactors och är för dem något som särskiljer dem från andra grupper, till exempel lajvare. Att buntas ihop med andra aktörer på återskapandets fält, aktörer som kanske rent av klär sig i påhittade fantasykostymer, går emot reenactors syn på fältet och värdering av aktörers kapital. Reenactmentgrupper tillskriver andra levandegörande grupper ett annat kapital, t ex kan tornerspelsgrupper accepteras och ha ett värde om de utvecklar en teatral kontext och inte gör anspråk på det kapital som är utmärkande för reenactors och som reenactors förvärvat med hårt arbete. Reenactors har också hållit fast vid aspekten av att det som visas, ska vara sant och riktigt, medan museerna har gått över till att prioritera upplevelsen framför äkthetsaspekten.

Här uppstår konflikter på den museala arenan eftersom vissa museers och reenactors värdering av kapitalet går emot varandra. För museet värderar annorlunda, här är det upplevelsen och besökarens vinst som värderas högt. Autenticiteten är inte så viktig, eller kanske rent av kan tillskrivas något negativt eftersom en hög autenticitet kan förstärka intrycket av att något är sant (Petersson, 2003, s 237ff). Det är istället lek, roligt lärande och upplevelser som prioriteras i det postmoderna museet. När t ex tornerspelsgrupper tillmäts samma värde som en reenactmentgrupp, uppstår en oenighet om etablerandet av fältets regler. Reenactors utformar sina egna regler i sin verksamhet för vad som är acceptabelt och vad som inte är det. För historiskt återskapande finns inga mallar, man använder sig av historiska artefakter och källor för att skapa en grundram och fyller den med tolkningar av historien. Medan reenactors ser autenticitet, pedagogik, utläring och skapande av intresse som parametrar för fältet, ser museer lockande av besökare, service, förnyelse av aktiviteter och underhållning av besökare och upplevelsen som värden i fältet.

När reenactors håller fast vid äldre museiprinciper, som att lägga tonvikt vid att visa det sanna, och museerna prioriterar upplevelser och inte problematiserar icke-autentiska inslag, går det stick i stäv med en av reenactments grundprinciper. Trots att museer och reenactment kan se ut att passa som hand i handske vid första anblicken, skiljer sig deras habitus åt när man ser närmare på prioritering och val och de båda aktörerna kan ha vitt skilda åsikter kring hur historia ska visas och förmedlas.

Det finns skillnader mellan olika museer och hur deras prioriteringar sammanfaller med reenactors. Många som är involverade inom reenactment har själva en bakgrund inom museer eller har starkt historieintresse. Eftersom olika museer har olika approach känner sig reenactors mer hemma hos vissa museer än hos andra.

Frågan är då vem som egentligen bestämmer reglerna för fältet. Till en början kan svaret tyckas självklart; det är den museala arenan, alltså bör museerna ha ett

tolkningsföretråde. När den postmoderna och den politiska utvecklingen tas i beaktning, förändras läget. Det postmoderna museet är ett självkritiskt museum, som ifrågasätter sig själv och sin uppgift. Museets uppdrag diskuteras.<sup>31</sup> Kulturarvet har gått från att vara en juridisk term, till att vidgas. Numera har begreppet vidgats så pass att det till och med menas inkludera personlig identitet (Lowenthal, 1998, s 3-4). Samtidigt kommer påtryckningar från politiskt håll om att kulturarvet ska demokratiseras, från att medborgarna skulle undervisas om det ska medborgare nu själva få delta och uppleva kulturarvet.

Museer har traditionellt haft ett starkt tolkningsföretråde, inte bara inom museets väggar, utan som expertis inom en rad ämnen och som institution åtnjutt högt förtroende hos allmänheten. Genom museets självkritik har man i teorin släppt mark, men behåller samtidigt tolkningsföretråde och makt. Detta kan ge upphov till frustration och oklarhet hos aktörerna på fältet, kring vem det egentligen är som bestämmer och vilka regler som gäller för fältet. Reenactors är inte på något vis konservativa; man talar positivt om pedagoger, tar upp genusaspekter och försöker hitta möjligheter till utbyte (Intervju Ca & Ab). Att ge besökarna en upplevelse är också viktigt för samtliga reenactors, men det ska vara en källtrogen sådan.

Museer ses som en naturlig arena för reenactment och en reenactor beskriver känslan av att komma till ett museum där de uppskattas som att 'vara en stor familj'. Det är denna känsla som man strävar efter och i flera intervjuer framkommer en vilja att vara delaktiga, att få vara med och lära ut och komma hem till museet där man hör hemma. Museerna å andra sidan har ett smörgåsbord av upplevelser och samarbetsaktörer att välja emellan; reenactment blir en väldigt liten och nischad del av ett potentiellt utbud. Känslan av att tillhöra samma familj, är kanske inte alltid besvarad från museet, som dock kan se reenactment som ett positivt inslag. En informant talade om att uppsöka museer, uppklädda i dräkter, betala inträdesavgift och därefter genomföra ett reenactment på egen hand utan att vara inbjuden och på så sätt återta en arena man anser sig höra hemma på, men inte ha tillträde till. Reenactment har inte någon självskriven plats på det museala fältet. Enligt uppgifter från Malmö museer, saknas ett formellt samarbete och löpande kontakt med föreningen Malmöhusgardet, som årligen uppträder på museet. Detta visar på att föreningar kan bli en del av ett museum eller åtminstone komma att starkt förknippas med det genom att på egen hand reenacta och skapa traditioner.

Vad som framkommer i intervjuer med reenactors är en besvikelse för museers bristande engagemang vad gäller historisk korrekthet och användande av reenactment. De museer som får beröm är de som engagerar sig. Samtliga museer som får beröm ligger nära reenactmentrörelsen; de har en relativt snäv inriktning och två av tre museer inriktar sig även på militärhistoria. De museer som kritiserades har ett betydligt bredare fält att täcka i sin verksamhet vilket också kan förklara bristen på kontinuerlig kontakt med de grupper som har uppträtt hos dem.

Reenactors lägger hög vikt vid praktiska kunskaper och autenticitet vilket är något som ger status inom deras fält. Museerna i studien värderar denna högt skattade

---

<sup>31</sup> För en längre diskussion kring museers självbild och diskussion kring uppdrag se bland annat Smeds, Kerstin, 'Vad är museologi?', *Rtg.*, 2007:2, s. [65]-81, 2007, s.70ff.

tillgång annorlunda; autenticitet är inte så viktigt för dem som de är för reenactors. Det är upplevelsen som är det centrala och vad man kan ge besökaren, men det som reenactment kan ge besökaren på ett museum är en del i en mycket större del av museets utbud. De båda museitjänstemän som intervjuades drog paralleller till flera andra aktiviteter som museet haft; till exempel pjäser, utställningar, barnkonserter, lajv och personalens guidningar. Reenactment tycks för dem inte ha varit en specifik utmärkande aktivitet för museitjänstemännen, utan en möjlig upplevelse bland många andra. Reenactors var dock noga med att differentiera sig ifrån andra grupper (som exempelvis lajvare) just genom en gradering av autenticitet och från reenactors sida förekommer alltså betydligt fler återskapande aktörer på fältet, medan museer ser dem som en gemensam aktör. Bägge museitjänstemännen var positivt inställda till användande av återskapande oavsett vilken genre utövarna tillhörde.

I studien gjord av Kalmar länsmuseum betonas autenticiteten som något museet står för, medan man menar att den inte är lika viktig för de som på sin fritid återskapar historia utanför den museala arenan;

”även om de ansvariga för medeltidsveckan på Gotland och deltagarna i levande rollspel är noga med detaljerna, kommer deras arrangemang förmodligen inte att bli lidande om det i något avseende inte är alldeles historiskt korrekt. För museer blir det något mer komplicerat. De vill lära besökaren något, och de har en legitimitet som delvis vilar just på att de visar äkta föremål och äkta historia” (Aronsson, Gerrevall & Sandström, 2000, s 25).

Det är en intressant kontrast till min undersökning, där situationen är den omvända. Här är det reenactors som lider av minskad autenticitet, medan museerna inte tar skada.

Enligt Scott Magelssen är living history, den typ av återskapande som är vanligast på museer, en form av teater där trovärdighet, autenticitet och historisk korrekthet är något som konstrueras och som är ett immateriellt värde, till skillnad från reenactors där autenticiteten ibland rent fysiskt går att ta på. Huruvida living history uppfattas autentiskt handlar enligt Magelssen om museets rykte som pålitlig och auktoritär institution (som inte ifrågasätts) och hur pass mycket besökaren litar på museet. Det är enligt Magelssen museets kulturella kapital som avgör om besökaren tror på vad som visas (Magelssen, 2007, s XIV).

Enligt Sandström och Lindvall vill olika besökare ha ut olika utkomst av ett återskapande. Lindvall menar att autenticitet och fiktion blandas och att besökare vet om detta, men att det just är blandningen som är charmen (Lindvall, 1999, s 159). SCA:s motto fångar väl denna attityd; historien som den *borde* ha varit.

För museet är det upplevelsen som står i centrum och det är den man vill förmedla till besökaren, men det är besökaren som värderar och tolkar upplevelsen. Om besökaren försöker leva sig in i det som visas, befinner sig de flesta i steg 1 och steg 2 i Korol-Evans tabell över immersionens nivåer, medan reenactors befinner sig i steg 3, den djupaste fasen av inlevelse. Enligt Sandström är det de som är mest insatta, de som har mycket kunskap som har svårast att nå en illusion eller bli nöjda med sin

upplevelse (Sandström, 2005, s 194). Catherine Hughes anser emellertid att den enda autenticitet som går att uppnå vid en museal uppvisning, är den känsla som skapas hos publiken. Om något känns som äkta och verkligt hos betraktaren, är det också det. För att nå detta stadie krävs främst förmåga att skapa ett emotionellt band till det förflutna, enligt Catherine Hughes. Detta kan reenactors lyckas med, man nämner just publikens reaktioner och publikens möjlighet att skapa ett band till det förflutna som en av reenactments stora vinster.

Reenactors är å andra sidan medvetna om att även om de kan njuta av upplevelsen för sin egen skull, är evenemanget inte främst skapat för dem. Här kan man kanske säga att det är flera olika slags historiebruk som möts och som delvis står i konflikt med varandra. Reenactors är angelägna att visa upp sin form av historiebruk, vilket är självklart då reenactment är ett sätt att bruka historia. För museet blir det viktigt att möjliggöra så många sätt att uppleva historia för så många som möjligt – alla besökare vill inte träda in i den djupaste fasen av immersion utan ska själva kunna välja hur de vill konsumera upplevelse och historia.

Glimmingehus programblad är intressant att studera, för själva borgen är byggd som ett utslag av riddarromantik. Redan på 1490-talet var det alltså en plats för att romantiskt betrakta de tider som flytt. Huruvida detta spelar in när man presenterar arrangemangen går bara att sia om, men Glimmingehus är annars som gjort för att hänge sig åt romantiserad historia. Det är ju delvis platsens ursprungliga syfte.

För arrangemangen *De 10 000 riddarnas dag* och *Tornerspel på Glimmingehus*, ges en målande beskrivning över vad som väntas; ”Upplev en heldag med medeltidens riddare” och ”efteråt kan du träffa en riktig riddare.” Själva presentationen görs som om riddarna hämtats direkt från medeltiden med en tidsmaskin. Kontexten är fokuserad på medeltida aktiviteter, såsom långsvärdsfäktning, rustningsprover, sköldmålning och övande av tornerspel. Senare visas visserligen de arbeten som genomfördes – man ägnar sig åt hantverk, byggnader och reparationer, men aktiviteterna är främst underhållande och positiva. Det som är otrevligt i historien; krigen, döden och skadorna, det som de Groot kallar ”The messy edge” saknas och problematisering kring vad det är man visar syns inte i programbladet (de Groot, 2009, s 105-119).

”Dessutom skulle soldaterna träna och drog det ihop sig till fest, ja då var såklart matlagning, musik, lekar och dans viktigt.”

Kriget, nedslående av allehanda bondeuppror (som Glimmingehus bland annat byggdes som skydd emot), det vill säga syftet och målet med riddarnas träning, nämns inte (Dansk biografisk lexikon, 1904).<sup>32</sup> I samma mening som soldaterna nämns, följer positiva inslag direkt efter; fest, mat, musik, lek och dans. Albrechts Bössor och Skånes Caroliner, som också skildrar den vanliga soldatens liv, saknar också delvis ’the messy edge’, men kan hålla föreläsningar och visa upp t ex

---

<sup>32</sup> Dansk biografisk Lexikon berättar följande : Jens Holgersen Ulfstand, byggherren av Glimmingehus, var själv en krigare, länsherre och admiral. Hans framfart på Gotland var så pass hård att den danske kungen sände riksråd för att lugna befolkningen. Ulfstand härjade och brände Öland och Sveriges kuster..

amputationsredskap. The messy edge är kanske inget man gestaltar, men inte heller något som man bortser från. Informanten ifrån föreningen Cadenza var den enda som lyfte fram frågan om genus och ansåg att tornerspelsarrangemang ofta blev något för pojkar. Det är en synpunkt som kan appliceras på programbeskrivningen från Glimmingehus, där fokus ligger på det krigiska och traditionellt manlig sfär.

Språket i programmet eggar fantasin; det är målande, familjärt och positivt laddat. Bilden som skildras, kanske främst under punkten *Tornerspel på Glimmingehus* är romantisk och det är tydligt att man skapar en upplevelse för besökaren, en upplevelse där man kan välja att gå djupt in i immersion om man så skulle vilja.

”Ett storslaget tornerspel möter dig denna kväll! Riddarsällskapet Silfverfalken står för programmet, rustningarna är putsade, vapnen är blanka och hästarna är ystra. Färdigheter med lans och svärd visas upp. Musikanter och gycklare underhåller i kvällssolens sken medan åskådarnas hejarop stiger mot skyn. Efteråt kan du träffa en riktig riddare...”

Som tidigare nämnts, ansåg de intervjuade reenactors inte att tornerspel var reenactment. En informant efterlyste att man satte in tornerspel i en teatral kontext. Det görs på sitt sätt här, men i en romantisk version av medeltiden, men samtidigt beskrivs aktörerna och aktiviteterna som äkta. Riddaren man får träffa efter tornerspelet, är äkta. Han uppträder dessutom i en äkta miljö och presenteras av ett äkta museum. Bodil Petersson kommenterar i sin studie om rekonstruktioner på museer, att ”det kan tyckas paradoxalt att autenticiteten är en betingelse för känsla och upplevelse.” (Petersson, 2003, s 248). Samtidigt verkar det som om själva äkthetsstämpeln blir ett legitimerande av dessa, inom museet, undertryckta känslor.

Vad museet däremot gör rätt i, enligt reenactors, är att de använder museet och den museala miljön till tidstypiska arrangemang.

### Inför framtiden eller framtida studier

Vad som framgått under mitt arbete, är att det råder en begreppsförvirring vilket redan konstaterats av Stacy Flora Roth. Museitjänstemän var inte helt säkra på vad termen reenactment innebar och drog paralleller till aktiviteter inom living history, guidning och dramatisering. I den postmoderna living history-pedagogiken är utklädnad en artefakt, något sekundärt som kan användas för att förstärka ett budskap. Utklädnaden står inte i centrum som hos reenactment. Kläder och artefakter tillmäts kapital och laddas hos både museer och reenactment, men med olika värden. På så sätt kan man också säga att museerna i studien har ett annat habitus än föreningarna – vid en första anblick kan de båda världarna se ut att ha mycket gemensamt, ett liknande habitus och goda möjligheter att kunna samarbeta. Reenactment tycks dock ha mer gemensamt med äldre tiders historieförmedling och tillhöra det äldre paradigm som det postmoderna museet brutit från. I mötet mellan de två världarna värdesätts och bedöms aktörernas kapital utifrån det postmoderna museets värdegrund. Reenactment, vars starkaste kapital och själva habitus utgörs av autentiska återskapanden, har i de postmoderna museet inte samma slagkraft som de haft i det äldre museet. Tvärtom kan äkthetsanspråk ses som problematiskt i det postmoderna museet. Dessa teoretiska motsättningar och mötet mellan dessa två återskapande aktörer kan säkert vara intressant att studera djupare.

Att klargöra vad reenactment är och vilka utgångspunkter, mål och syften museer och föreningar har är viktigt för att kunna ha ett gynnsamt samarbete. Det är också viktigt att arbeta gentemot publiken och kanske för museers del, överväga hur man ska hantera upplevelser där inslag inte alltid är historiskt korrekta. Living history i form av lajv, SCA, reenactment blir alltmer populärt och har stor potential, särskilt för museer som vill ge besökare upplevelser, delaktighet och skapa känslor. Den museala arenan bör inte avvisa uppträdanden som inte är helt historiskt korrekta, däremot bör man förmodligen diskutera problematiken och vara tydligare med vad som förmedlas. Museet har gått ifrån att vara en auktoritär plats för förmedlande av sanningar från experter till medborgare, till att vara en social mötesplats. Kanske finns en rädsla inom museer att erkänna att historiska arrangemang inte är korrekta men att man visar något för att upplevelsen helt enkelt är rolig?

Samtliga reenactors, som har lång erfarenhet av samarbete med många olika museer, anser att vissa museer inte ser positivt på dem. Deras intryck kan inte avfärdas som fördomar utan måste tas på allvar. Reenactors upplevde olika behandling och kontakt med olika museer, kontrasten mellan studien från Kalmar länsmuseum och min studie kanske också kan indikera att synsätten och resonemangen skiljer sig mellan olika museer.

När det gäller sakkunskap och engagemang är reenactmentföreningar en resurs för museer. De tar inte alltid höga avgifter och är, liksom museerna i studien, beredda att kompromissa om ersättning om man får tillgång till samlingar eller bara vistas på museiområdet vid träningar eller träffar.



## Litteratur- och källförteckning

- Alexander, Edward P. (2008[1979]). *Museums in motion: an introduction to the history and functions of museums*. Walnut Creek, Calif.: Published in cooperation with the American Association for State and Local History [by] AltaMira Press
- Alzén, Annika & Hillström, Magdalena (red.) (1999). *Kulturarvet, museerna och forskningen: rapport från en konferens 13-14 november 1997*. Stockholm: Riksbankens jubileumsfond
- Anderson, Fred & Chambers, John Whiteclay (red.) (1999). *The Oxford companion to American military history*. Oxford: Oxford University Press
- Anderson, Jay (1984). *Time machines: the world of living history*. Nashville, Tenn.: American Association for State and Local History
- Anderson, Gail (red.) (2004), *Reinventing the museum: historical and contemporary perspectives on the paradigm shift*, AltaMira Press, Walnut Creek, Calif.
- Anstruther, Ian (1986). *The knight and the umbrella: an account of the Eglinton Tournament 1839*. 2 uppl. Gloucester: Sutton
- Aronsson, Peter, Gerrevall, Per & Sandström, Erika (red.) (2000). *Att resa i tiden: mål och medel i mötet mellan museum, skola och elever*. Växjö: Centrum för kulturforskning, Växjö universitet
- Aronsson, Peter, "Historiebrukens ekologi" i Jonsson, Leif (red.) (2010). *Astrid Lindgrens världar i Vimmerby: en studie om kulturarv och samhällsutveckling*. Lund: Nordic Academic Press
- Björhem, Nils & Säfvestad, Ulf (1987). *Stenåldershus: rekonstruktion av ett 4000 år gammalt hus*, Stadsantikvariska avd., Malmö museer, Malmö
- Boritz, M., Ramsing Jensen, M., Jensen, C., Lund-Andersen, I., (2011:1) "Digital levandegörelse – 1700-tals faktionsleg på Facebook" i Nordisk Museologi.
- Bourdieu, Pierre (1977). *Outline of a theory of practice*. Cambridge: Cambridge Univ. Press
- Bourdieu, Pierre & Darbel, Alain (1991). *The love of art: European art museums and their public*. Cambridge: Polity
- Burström, Mats, "Reliker och rekvisita – vad gör föremål med människor" i Högberg, Anders & Kihlström, Håkan (red.) (2005). *Medeltid på tevetid: en dokusåpas historiedidaktik*. Malmö: Malmö Kulturmiljö
- Butler, Richard & Suntikul, Wantanee (red.) (2012). *Tourism and war*. New York: Routledge

Cameron, Duncan, "The Museum, a Temple or the Forum" i Anderson, Gail (red.) (2004). *Reinventing the museum: historical and contemporary perspectives on the paradigm shift*. Walnut Creek, Calif.: AltaMira Press

Cilella, Salvatore G. (2011). *Fundraising for small museums: in good times and bad*, American Association for State and Local History

Cilella, Salvatore, .LinkedIn. (u.å.). <http://www.linkedin.com/pub/salvatore-cilella/a/193/868>, besökt 2014-08-17

Cramer, Michael A (2010). *Medieval fantasy as performance: the Society for Creative Anachronism and the Current Middle Ages*, Scarecrow Press

Cushman, Stephen (1999). *Bloody promenade: reflections on a civil war battle*, The University Press of Virginia

Daniels, M., Dieke, P., & Barrow, M., "Civil war tourism: perspectives from Manassas National Battlefield Park" i Butler, Richard & Suntikul, Wantanee (red.) (2012). *Tourism and war*, New York: Routledge

Dansk biografisk Lexikon, uppslag 'Ulfstand', .(1904). <http://runeberg.org/dbl/18/0059.html>, besökt 2014-04-18.

Davis, Peter, "New Museologies and the Ecomuseum" i Graham, B. J. & Howard, Peter (red.) (2008). *The Ashgate research companion to heritage and identity*, Aldershot: Ashgate

De Groot, Jerome (2009). *Consuming history: historians and heritage in contemporary popular culture*, London: Routledge

Erisman, Wendy (1998). "Forward into the Past: The Poetics and Politics of Community in Two Historical Re-creation Groups", University of Texas at Austin

Everitt, Anthony (2007). *Augustus: Roms förste kejsare*, Stockholm: Prisma

Folkesson, Åsa, Aronsson, Peter & Sandström, Erika (2002). *Konsten att lära och viljan att uppleva: historiebruk och upplevelsepedagogik vid Foteviken, Medeltidsveckan och Jamtli*, Centrum för kulturforskning, Växjö universitet

Graham, B. J. & Howard, Peter (red.) (2008). *The Ashgate research companion to heritage and identity*, Aldershot: Ashgate

Grau, Oliver (2003). *Virtual art: from illusion to immersion*, Rev. and expanded ed., MIT, Cambridge, Mass.

Griffiths, Alison (2008). *Shivers down your spine: cinema, museums, and the immersive view*, New York: Columbia University Press

- Grunske, Kip (2003). *From Farb to Pard: a story of Civil War reenactment*, Writers Club Press
- Gubrium, J. F., & Holstein, J. A. (2001). *Handbook of Interview Research: Context and Method*, SAGE Publications, Inc
- Hadden, Lee R (1999). *Reliving the Civil War: A reenactor's handbook*, Stackpole Books
- Hooper-Greenhill, Eilean (2007). *Museums and education: purpose, pedagogy, performance*, Abingdon: Routledge
- Hooper-Greenhill, Eilean (2000). *Museums and the interpretation of visual culture*, London: Routledge
- Hughes, Catherine, "Is that real?" i Magelssen, Scott & Justice-Malloy, Rhona. (red.) (2011). *Enacting history*, Tuscaloosa: University of Alabama Press
- Hunt, Tristram (2006). 'Reality, Identity and Empathy: The Changing Face of Social History Television', *Journal of Social History* 2006:39:3
- Jonsson, Leif (red.) (2010). *Astrid Lindgrens världar i Vimmerby: en studie om kulturarv och samhällsutveckling*, Lund: Nordic Academic Press
- Kirshenblatt-Gimblett, Barbara (1998). *Destination culture: tourism, museums, and heritage*, Berkeley: Univ. of California Press
- Korol-Evans, K. T. (2009). *Renaissance festivals: merrying the past and present*, McFarland & Co., Jefferson, N.C
- Lang, Caroline, Reeve, John & Woollard, Vicky (red.) (2006). *The responsive museum: working with audiences in the twenty-first century*, Aldershot: Ashgate
- Larsson, Erika (2000) "Att levandegöra och uppleva historia på museer" i Aronsson, Peter, Gerrevall, Per & Sandström, Erika (red.) (2000). *Att resa i tiden: mål och medel i mötet mellan museum, skola och elever*, Centrum för kulturforskning, Växjö universitet
- Leon, Warren & Rosenzweig, Roy (red.) (1989). *History museums in the United States: a critical assessment*, Urbana: University of Illinois Press
- Lindvall, Karin (1999). "Musealiseringen idag: aspekter på nutida historiebruk" i Alzén, Annika & Hillström, Magdalena (red.) (1999). *Kulturarvet, museerna och forskningen: rapport från en konferens 13-14 november 1997*, Riksbankens jubileumsfond, Stockholm
- Lowenthal, David (1985). *The past is a foreign country*, Cambridge: Cambridge University Press

- Lowenthal, David (1998). *The heritage crusade and the spoils of history*, 1. paperback ed., Cambridge: Cambridge University Press
- Magelssen, Scott (2007). *Living history museums: undoing history through performance*, Scarecrow Press
- Magelssen, Scott & Justice-Malloy, Rhona. (red.) (2011). *Enacting history*, Tuscaloosa: University of Alabama Press
- Marstine, Janet (red.) (2005). *New museum theory and practice: an introduction*. Malden, Mass: Blackwell
- McCalman, I., & Pickering, P.A (2010) "From Realism to the Affective Turn: an Agenda" i McCalman, Iain & Pickering, Paul A. (red.) (2010). *Historical Reenactment: From realism to the affective turn*, Basingstoke: Palgrave Macmillan
- Macdonald, Sharon (red.) (2011). *A companion to museum studies*, [Ny utg.], Malden, Mass: Wiley-Blackwell
- Mendlesohn, Farah (2008). *Rhetorics of fantasy*, Middletown, Conn: Wesleyan University Press,
- Montola, Markus., Stenros, Jaakko & Waern, Annika (2009). *Pervasive games: theory and design*, Amsterdam: Elsevier/Morgan Kaufmann
- Peterson, Jon (2012). *Playing at the world: a history of simulating wars, people and fantastic adventure, from chess to role-playing games*, San Diego, CA: Unreason Press
- Petersson, Bodil (2003). *Föreställningar om det förflutna: arkeologi och rekonstruktion*. Diss. Lund : Univ., 2003
- Pine, B. Joseph & Gilmore, James H. (1990). *The experience economy: work is theatre & every business a stage*. Boston, Mass.: Harvard Business School
- Reeve, John & Woollard, Vicky (2006). "Influences on Museum Practice" i Lang, Caroline, Reeve, John & Woollard, Vicky (red.) (2006). *The responsive museum: working with audiences in the twenty-first century*, Aldershot: Ashgate
- Gustafsson Reinius, Lotten (2002). *Den förtrollade zonen: lekar med tid, rum och identitet under Medeltidsveckan på Gotland*. Diss. Stockholm : Univ., 2002
- Pearce, Robert (2006). "University History" i *History Today*, 2003, vol. 53, nr.8
- Roth, Stacy Flora (1998). *Past into present: effective techniques for first-person historical interpretation*. Chapel Hill, N.C.: University of North Carolina Press
- Rubin, Rachel (2012). *Well met : renaissance faires and the American counterculture [Elektronisk resurs]*.

- Samuel, Raphael (2012). *Theatres of memory: past and present in contemporary culture*, London: Verso Books
- Sandström, Erika (2005). *På den tiden, i dessa dagar: föreställningar om och bruk av historia vid Medeltidsveckan på Gotland och Jamtli historieland*. Diss. Växjö : Växjö universitet, 2005
- Schneider, Rebecca (2011). *Performing remains: art and war in times of theatrical reenactment*. London: Routledge
- Seidman, Irving (2013). *Interviewing as qualitative research: a guide for researchers in education and the social sciences*. 4. ed. New York: Teachers College Press
- Skot-Hansen, Dorte (2008). *Museerne i den danske oplevelsesøkonomi: når oplysning bliver en oplevelse*. 1. utg. Frederiksberg: Imagine-
- Smeds, Kerstin (2007). 'Vad är museologi?', *Rig.*, 2007:2, s. [65]-81
- Sobchack, Vivian (red.) (1996). *The persistence of history: cinema, television, and the modern event*, New York: Routledge
- Staiff, Russell., Bushell, Robyn & Watson, Steve (red.) (2013). *Heritage and tourism: place, encounter, engagement*
- Sturken, Marita (2007). *Tourists of history: memory, kitsch, and consumerism from Oklahoma City to Ground Zero*, Durham: Duke University Press
- Sæter, Gjertrud (2004). "Museene mellom konservering og Konsum" i *Nordisk Museologi*, 2004:1
- Tjitske Kalshoven, Petra (2012). *Crafting "the Indian": Knowledge, Desire and Play in Indianist Reenactment*, Berghahn Books
- Turner, Victor Witter (1982). *From ritual to theatre: the human seriousness of play*, Performing arts journal publ., New York
- Waterton, Emma (2013). 'Heritage tourism and its representations' i Staiff, Russell., Bushell, Robyn & Watson, Steve (red.) (2013). *Heritage and tourism: place, encounter, engagement*
- Young, Elizabeth (1996). "Confederate Counterfeit: the case of the cross-dressed civil war soldier" i Ginsberg, Elaine K. (1996). *Passing and the Fictions of Identity*, Duke University Press
- Wakeman, Sarah Rosetta (1994). *An uncommon soldier: the Civil War letters of Sarah Rosetta Wakeman, alias Private Lyons Wakeman, 153rd Regiment, New York State Volunteers*. Pasadena, Md: The Minerva Center

Watson, L. (2013). "Brits bash the French at Waterloo (again): Three thousand actors recreate famous battle 198 years after Wellington beat Napoleon" i Daily Mail, 23-06-2013.

Wong, G. (2013). "Educators Explore Second Life Online" (2006) i CNN, [www.cnn.com/2006/TECH/11/13/second.life.university/](http://www.cnn.com/2006/TECH/11/13/second.life.university/), , besökt 2013-12-04.

## Hemsidor – information

Albrechts Bössor. (u.å.), [www.albrechts.se](http://www.albrechts.se), "About us" och "Home", besökt 2014-03-20

Anglia Ruskin University (u.å.), [http://www.anglia.ac.uk/ruskin/en/home/faculties/alss/deps/english\\_media/staff/farah\\_mendlesohn.html](http://www.anglia.ac.uk/ruskin/en/home/faculties/alss/deps/english_media/staff/farah_mendlesohn.html), besökt 2014-08-16.

Australian National University (u.å.), <https://researchers.anu.edu.au/researchers/pickering-pa>, besökt 2014-08-16.

Brown University (2014), <https://vivo.brown.edu/display/rcschnei>, besökt 2014-08-16.

Hefler, Jan, (2002.) "She's clearing the historical record Stacy Flora Roth's job helps people learn the truth about the past", [http://articles.philly.com/2002-12-29/news/25358937\\_1\\_cannon-battle-hospital-workers](http://articles.philly.com/2002-12-29/news/25358937_1_cannon-battle-hospital-workers), besökt 2014-08-16.

ICOM (u.å.), ICOM:s etiska regler, [http://icomsweden.se/wp-content/uploads/2010/12/etiska-regler\\_webb-1.pdf](http://icomsweden.se/wp-content/uploads/2010/12/etiska-regler_webb-1.pdf), besökt 2014-04-04

International Museum Theatre Alliance (u.å.), <http://www.imtal-europe.com/resources.php>, besökt 2013-12-22

Kulturen, (u.å :a.) 'Friluftsmuseet', <http://www.kulturen.com/byggnader/friluftsmuseet/>, besökt 2014-01-05

Kulturen (u.å :b.), 'Föreningens stadgar', <http://www.kulturen.com/forening/vision-uppdrag/foreningens-stadgar/>, besökt 2014-05-15

Kulturen. (u.å :c.), 'Vision', <http://www.kulturen.com/forening/vision-uppdrag/>, besökt 2014-05-15

Malmöhusgardet (u.å.), Malmöhusgardet, <http://www.malmohusgardet.se/verksamhet.htm>, besökt 2014-06-15

Malmöhusgardet (u.å.) <http://www.malmohusgardet.se/malsattn.htm>, besökt 2014-05-30.

Malmöhusgardet (u.å.), <http://www.malmohusgardet.se/malmo.htm>, besökt 2014-07-30.

Malmö Stad, Malmö museer (u.å :a.), <http://www.malmo.se/Medborgare/Kultur--noje/Museer--utställningar/Malmo-Museer/Om-Malmo-Museer/Malmo-Museers-vision.html>, besökt 2014-04-02

Malmö Stad , Malmö museers historia (u.å :b.), <http://www.malmo.se/Medborgare/Kultur--noje/Museer--utställningar/Malmo-Museer/Om-Malmo-Museer/Malmo-Museers-historia.html>, besökt 2014-04-02

New York University Steinhardt (u.å.), [http://steinhardt.nyu.edu/faculty\\_bios/view/Marita\\_Sturken](http://steinhardt.nyu.edu/faculty_bios/view/Marita_Sturken), besökt 2014-08-17

Nättidningen Svensk Historia (u.å.), <http://www.svenskhistoria.se/lankar.aspx?cat=F%C3%B6reningarm>, besökt 2014-01-05

Regeringskansliet (2003), *Fyra rapporter om folkbildning*, <http://www.regeringen.se/content/1/c4/03/93/20adc932.pdf>, besökt 2014-03-05

Regeringskansliet (2009). *Tid för Kultur*, <http://www.government.se/content/1/c6/13/21/04/a7e858d4.pdf>, besökt 2014-03-26

Riksantikvarieämbetet (2013.), 'Om Glimmingehus' <http://www.raa.se/upplev-kulturarvet/glimmingehus/om-glimmingehus/>, besökt 2014-04-18

Riksantikvarieämbetet, Glimmingehus kalendarium (2014), <http://www.raa.se/upplev-kulturarvet/glimmingehus/program-2013/>, uppdaterad 2014-03-25, besökt 2014-04-01

Riksantikvarieämbetet (2012), 'Om Riksantikvarieämbetet', <http://www.raa.se/om-riksantikvarieambetet>, besökt 2014-06-19

Riksförbundet Sveriges Militärhistoriska föreningar (u.å.), <http://www.rsmf.nu/f%C3%B6reningar#for9>, besökt 2014-01-05

SCA, "What is the SCA?" (u.å.), <http://welcome.sca.org/about/>, besökt 2014-02-13.

Skansen (u.å.), <http://www.skansen.se/sv/artikel/sang-och-danslek>, besökt 2013-11-24.

Skånes Caroliner (u.å.), <https://sv-se.facebook.com/SkanesCaroliner>, besökt 2014-03-25

Stockholms universitet (2013), <http://www.archaeology.su.se/forskning/v%C3%A5raforskare/arkeologi/mats-burstr%C3%B6m-1.35399>, besökt 2014-02-23

UCLA. (u.å.) 'Faculty', <http://www.tft.ucla.edu/2012/03/vivian-sobchack/>, besökt 2014-08-01.

## Intervjuer

Intervju med Skånes Caroliner, genomförd 27/2 2014

Intervju med Albrechts Bössor, genomförd 27/2 2014

Intervju med museitjänstman från Malmö Museer genomförd 28/2 2014

Intervju med museitjänstman från Kulturen 5/3 2014

Intervju med Cadenza, genomförd 11/3 2014



## Bilaga 1 – Intervju med reenactors

### **Bakgrund - reenactors**

- Kan du kort beskriva dig själv? Yrke, ålder, övriga intressen?
- Hur länge har du varit aktiv inom reenactment?
- Är du aktiv inom flera föreningar?
- Hur länge har du varit aktiv i den här föreningen?
- Hur pass aktiv är du inom föreningen?
- Hur blev du involverad i reenactment? Hur kom du i kontakt med det?
- Vilken tidsperiod eller aktivitet tycker du är intressant? Varför?
- Vad tycker du personligen är viktigt för ett bra reenactment?

### **Förening**

- Hur arbetar ni inom föreningen med att levandegöra det förflutna?
- Uppträder ni på andra arrangemang som bröllop eller fester, eller är det huvudsakligen museer? Finns det i sådana fall skillnader mellan uppträdanden?
- Har det hänt att ni tackat nej till uppträdanden? I sådana fall, kan du ge något exempel på varför?
  - Under vilka former kan ni inte tänka er att uppträda och hur går diskussionerna när tar ni beslut om att uppträda? Finns en diskussion? Varierar diskussionerna utifrån vilket museum det gäller?

### **Kontakter med museer**

- Hur kommer ni i kontakt med museerna ni senare uppträder på? Sker det genom informella kontakter, vänskap, gammal vana eller söker ni aktivt upp museer?
- Hur ser relationen ut mellan museer och er förening? Har ni aktiva kontakter eller är det sporadiska? Flyter kontakterna på bra generellt eller har det uppstått problem?
  - Vem bestämmer vad i samarbetet? Vad sker på era respektive museets villkor?
- Hur värderar ni autenticitet och historisk korrekthet? Förhåller ni er strikt till den historiska verkligheten, eller har ni visst svängrum?
  - Förekommer några förfrågningar om ert förhållningssätt till autenticitet från museer ni uppträder på? Om ja, vad frågar dem efter i sådana fall?
  - Om ja, vad säger museer om strikt autenticitet (som kan vara exkluderande)?

## **Museets uppfattning om reenactment och reenactors uppfattning om museer**

- Har du någon åsikt om hur museer ska arbeta och hur deras uppdrag och ansvar gentemot allmänheten ser ut?
- Har du någon uppfattning om hur museer ser på er förening?
  - Tror du att museer har olika syn och förhållande till olika reenactmentgrupper eller andra externa grupper? Har du upplevt att ni bemöts annorlunda än andra grupper?
  - Hur anser du att relationen mellan museer och ideella levandegörande föreningar borde vara?
- Varför tror ni att museer väljer att anlita er? Vilket syfte upplever du att museet har med ert framträdande?
- Upplever ni att museer lägger ner mycket resurser på att infoga reenactment i programmet? Eller uppfattar ni att ni 'fyller ut' program och blir en attraktion?
- Förekommer det någon utvärdering och kvalitetssäkring före eller efter evenemanget med museet?
  - Om ja; hur ser denna kontakt ut? På vems begäran sker eventuell utvärdering?
  - Vill ni ha feedback från museer? Skulle det förändra något för er, eller påverka er?
- Hur utformar ni reenactmentet som sker på museet? Anpassar ni det i en dialog med museet, får ni ett uppdrag att visa upp något som ni själva får styra helt över, eller har ni en 'standardföreställning' som används på flera platser?
- Anser ni att ni har samma grad av korrekthet som museer eller har ni ungefärligen samma kunskapsnivå som museipersonal i de områden ni specialiserar er i? Har det hänt att ni haft mer kunskap och expertis än museipersonal?

## **Uppträdande på museer**

- Får ni ersättning för utlagd tid etc. av museer?
  - Hur resonerar ni kring ersättning? Hade ni kommit till museer om ni inte fått någon ersättning alls?
- När ni uppträder, får ni vara en del av planering inför dagen på museet eller arrangemanget? Eller får ni order om att vara på plats vid viss tid?
- Vad får ni ut av att uppträda på museer? Varför är det intressant?
- Har ni någon uppfattning om ert uppträdande skiljer sig från museers egna levandegörande arrangemang?

- Hur presenteras ni inför ett evenemang? Presenterar ni er själva eller sköter museet introduktionen?
  - Ifall det sker någon utläring eller om någon berättar historiska fakta för publiken i samband med reenactmentet, görs detta av er eller av museipersonal? Vem tar fram information? Vem utformar den?
- Har ni någon kontakt med publiken under reenactmentet och hur ser den ut?
  - Om ja, har ni kontakt före, under, eller efter reenactmentet? Är kontakt och interaktion med publiken viktig för er?
- Är kontexten kring uppträdandet viktigt för er? Att det är en historisk miljö, 'rätt' arrangemang, rätt miljö och arrangemang eller ställer ni endast krav på tex säkerhet?
- Vet ni om museerna använder sig av er i deras reklam eller för att locka publik? Om det skett, har detta diskuterats med er innan? Hur ser ni på den reklamen?
- När ni uppträder på museet, upplever ni/du vara en extern organisation eller blir ni en del av museet och deras verksamhet, jämställd med deras verksamhet och deras pedagoger? Har du någon uppfattning om hur publiken uppfattar er?
- Hur ser ni på ert uppträdande? Vad tror ni att ni tillför museet och publiken?
- Hur anser ni att ni behandlas av museer? Tror ni att museer behandlar eller värdesätter olika reenactmentgrupper olika? Har ni upplevt att vissa grupper lyfts fram mer?
- Har det hänt att museet skapat aktiviteter eller en kontext kring ett reenactment ni deltagit i som ni känt varit olämpliga eller inte velat förknippas med?
- Är det något jag glömt att fråga som du anser är viktigt för förståelsen för reenactment eller era uppträdanden vid museer och i relation till museiverksamheten?

## Bilaga 2 – intervju med museitjänstemän

### Intervju museum

#### Del 1 - om museitjänstemannen privat och i sin yrkesroll

- Vad har du för yrkesroll på museet? Vilket är ditt uppdrag? Hur kom du hit, vad arbetade du med innan/studerade innan? Hur länge har du arbetat på museet och vilka arbetsuppgifter har du?
- Har du själv varit involverad i levandegörelse/återskapande/reenactment?

- På vilket sätt? I vilket sammanhang?
- Vad tycker du om reenactment? Har du någon personlig/yrkesmässig erfarenhet av det?
- Vad tycker du är särskilt intressant med att arbeta på museet? Har du ett historieintresse? I sådana fall, finns det någon tidsperiod eller företeelse du tycker är extra intressant? Varför? Får du utlopp för dina intressen i din yrkesroll? Kan du dra nytta dina privata intressen i museiverksamheten?
- Vad tycker du personligen är viktigt för ett bra reenactment?
- Vad anser du är museets uppgifter? Vad bör museer ägna sig åt?
- Vad har du för erfarenhet och åsikter av att anlita externa aktörer till museer?

## **Del 2 - frågor om museet**

- Vad är viktigast i museets verksamhet anser du personligen? Vad är museets ställning i frågan?
- Vad har ni för visioner för museet? Hur vill ni att museet ska utvecklas?
- Hur ser villkoren ut för ert museum? Budget? Krav på självfinansiering? Begränsas museet i sina visioner av personalbrist eller pengabrist?
- Hur arbetar ni för att attrahera besökare till museet? Är det en viktig målsättning för museet? Vad betyder besökare och besökarantal?
- Frågor om besökarantal. Vad lockar besökare? Hur arbetar ni för att nå ut till nya besöksgrupper? Problematiska besöksgrupper? Uppsökande verksamhet? Vilka grupper prioriterar ni?
- Finns det utmaningar och problem i kontakt med besökare?
- Finns det tillräckligt med personalresurser för att ge besökare en god upplevelse? Finns det guider på området etc.
- Hur arbetar museet med levandegörelse? Är det museets pedagoger som arbetar med det? Är det prioriterat? Är det återkommande?

## **Del 3 - frågor om reenactment på museer**

- Använder ni er av reenactment på återkommande basis eller är det något som rings in vid behov?
- Hur tas kontakter med reenactors och hur görs urvalet? Görs det utifrån museets behov, utifrån vilka grupper som finns på nära avstånd eller skapar man utrymme för en visst slags reenactment ifall ni hittar en intressant grupp?

- Anpassar ni eventuella evenemang för att infoga ett reenactment? Ifall man hittar grupp som är intressant men inte passar riktigt in i kontext – hur ser ni på det scenariot?
- Hur inkorporerar ni reenactment på museet? Vilken ram sätter ni in eventet i? Vilka resurser läggs ner? Vilka förberedelser krävs?
- Reenactment kan upplevas som ett resultat av personalbrist, hur ser du på det? Får ni lägga ner personalresurser på reenactment? Frisätter reenactment personalresurser för er?
- Varför använder museet sig av reenactment?
- Utför ni någon form av kvalitetssäkring när ni anlitar reenactmentgrupper? Vilka krav ställs på grupperna? Utförs någon form av utvärdering efter ett reenactment eller litar man på att reenactors har kunskap och engagemang nog att sträva efter historisk autenticitet? Finns en dialog med museet? Hjälper de till att utforma program för de dagar eller event de är med på?
- Hur ser ni på reenactors med väldigt strikt syn på historisk autenticitet? Detta kan till exempel betyda att t ex kvinnor exkluderas från att uppträda/delta. Hur väger ni den pedagogiska förmedlingen och upplevelsen mot det historiskt korrekta i reenactmentet. Vilket är viktigast för museet? Vilket svängrum finns för museet att göra avkall på sina principer, eller sitt uppdrag?
- Hur ser ni på reenactors? Hur skulle ni beskriva dem? Vilken relation har de med museet?
- Vad tillför reenactment som museer inte själva kan åstadkomma eller förmedla?
- Vad förväntar ni er av ett reenactment-event, t ex populärt hos publik, bra sätt att levandegöra? Har ni olika förväntningar på olika grupper med olika inriktningar, eller har ni samma förväntningar på alla?
- När används reenactment på museet? Vilka fördelar eller nackdelar har museet av att samarbeta med externa aktörer?
- Hur sätts reenactment in i ett musealt sammanhang? Försöker museet inkorporera händelsen i sin pedagogik, utläring och museet i stort? Var placeras grupperna in? Hur arbetar ni med att göra plats för dem, hur resonerar ni kring var de placeras på museet? Vad styr placeringen av arrangemang?
- Hur går diskussionerna kring att använda sig av reenactment?
- Vilka för- respektive nackdelar kan du se med att använda reenactors på museer?

- Slutligen, finns det något jag glömt att fråga om som du vill lägga till?