

HISTORISKT ÅTERSskapANDE PÅ MUSEER

En studie av samverkan mellan museer och externa ideella aktörer

Jesper Hillbom

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

Handledare: Pernilla Rasmussen

År: 2018

Abstract

This study is concerned with the collaboration between museums and amateur performers of historical reenactment and living history in Sweden. Historical reenactment were examined as a cultural phenomenon and as a potential way of bringing new volunteers and partners to the museum. Historical reenactment is part of a more traditional museology which emphasize the knowledge of museum collections and artefacts. At the same time reenactment is also part of a postmodern, popular and more affective making of history. From the late 20th century and onward the ideas of *new museology* has changed museum to revolve more around visitor experience, mediation of history, a revolution in virtual as well as visual and tangible communication and a dialog between museum staff and visitors. Historical reenactment could therefore be a useful tool for museums trying to give visitors a multi-sensory experience and engage in public dialog while simultaneously value traditional knowledge of material culture. As a theoretical framework this study made use of the typologies for museum membership schemes developed by Alix Slater (2004) as well as the perspective on volunteers as dedicated visitors rather than unpaid staff expressed by Kirsten Holmes (2003). In addition, the study also draws upon of theoretical perspectives and studies by Jerome de Groot (2009) and Peter Aronsson (2004), among others their respective studies on the contemporary and popular use of history. In this study potential values concerning visitor experience, knowledge creation and volunteer participation produced in the cooperation were examined through interviews and podcast discussions with historical reenactors and museum staff. In addition, it examines the risks taken by museums, as institutions with authority vested in them by both tradition and the new Swedish museum law, when giving up on the monopoly on history mediation and history making. The study concludes that, although historical reenactors can be valuable to incorporate into the museum, there are also risks with popular and amateur history lacking transparency and other ways to control facts and historical accuracy. Museums and reenactors must strive towards a mutual understanding of the each others needs and incentives. Finally it is argued that historical reenactment should be further studied with emphasis on comparing it to other user generated phenomena such as Wikipedia.

Innehållsförteckning

Abstract	2
Innehållsförteckning	3
1. Inledning	5
1.2 Bakgrund	6
1.2.1 Museet - en plats för fostran, pedagogik eller upplevelse?	6
1.2.2 Volontärer och museer	8
1.2 Syfte och frågeställning	10
3. Litteratur och tidigare forskning	11
3.1 Om historiskt återskapande	11
3.2 Samverkan mellan museer och ideella krafter	14
3.3 Levande historia och historiskt återskapande på museer	16
4. Teori	18
4.1 Museala idealtyper och ny museologi	18
4.2 Historiebruk	20
4.3 Modeller och typologier för ideellt engagemang i kulturarvssektorn	22
5. Beskrivning av material och metod	25
5.1 Intervjuer	25
5.2 Annat material	26
5.3 Urval och introduktion av informanter	26
5.3.1 Museerna	27
5.3.2 Föreningarna	27
5.3.3 Informanterna	28
5.4 Etiska avvägningar	29
6. Analys	30
6.1 Upplägg	30
6.2 Historiskt återskapande - begreppsdefinitioner	30
6.2.1 Reenactment	31
6.2.2 Living history/Levande historia	31
6.2.3 Levande rollspel (Lajv, Larp)	32
6.2.4 The Society for Creative Anachronism (SCA)	33
6.2.5 Experimentell arkeologi	33
6.2.6 Begreppen i undersökningen	35
6.3 Presentation av resultat	35
6.3.1 Hur samverkan kan fungera	35
6.3.2 Organisation och syfte med verksamheten	37

6.3.3 Mervärde: En upplevelse för publiken	40
6.3.4 Mervärde: Ekonomisk ersättning	42
6.3.5 Mervärde: Historiska miljöer	43
6.3.6 Mervärde: Att använda varandras kunskap	45
6.3.7 Mervärde: Ökat ideellt engagemang kring museerna	47
6.3.8 Synen på autenticitet	49
6.3.9 Externa aktörer i museets verksamhet	51
6.4 Slutsatser	52
6.4.1 Förutsättningar och incitament	52
6.4.2 Mervärden genom samverkan	53
6.4.2 Museets auktoritet och roll	54
6.4.3 Sammanfattning av slutsatser	55
7. Referenser	56
7.1 Litteratur	56
7.2 Vetenskapliga artiklar och rapporter	57
7.3 Statliga offentliga utredningar och regeringspropositioner	58
7.4 Övriga skriftliga källor	58
7.5 Andra medier	61
7.6 Intervjuer	61

1. Inledning

"Vi måste ta hand om våra nördar," sade en museipedagog till mig i vintras när vi pratade om ideellt engagemang. Han syftade på de personer som har intressen och kunskaper som är kopplade till museets verksamhet och samlingar men som inte arbetar där. Museer kan ge besökare fantastiska och lärorika upplevelser, men den här uppsatsen syftar till att undersöka museets potential att erbjuda medborgare och besökare möjligheten till faktiskt deltagande och medskapande. Ideellt engagemang i ett museums verksamhet är ett sätt som det kan ske på. Hur ideellt engagemang mobiliseras och organiseras i kulturarvssektorn ser mycket olika ut, det kan ibland vara en förutsättning för verksamheten och ibland mötas med misstänksamhet och skepticism (Hansson, A. 2012). Den här uppsatsen undersöker möjligheten för museer att engagera genom att överlåta historieförmedlingen till externa aktörer, mer specifikt personer som, i huvudsak som fritidssyssla, ägnar sig åt historiskt återskapande.

Med historiskt återskapande menas i den här uppsatsen försök att återskapa en historisk händelse eller period så autentiskt som möjligt. Det kan ske i pedagogiskt syfte, som vetenskaplig forskning och som ett nöje på fritiden. Historiskt återskapande, i form av traditioner och minnesceremonier kan spåras långt tillbaka i historien (Hadden, R. L. 1996) men växte fram som ett modernt fritidsintresse under 1900-talets sista hälft där det först och främst fick fäste i USA. Återskapande av amerikanska inbördeskriget har blivit något av urtypen för *historical reenactment*, medan återskapande av olika delar av medeltiden verkar vara det allra vanligast förekommande (Gapps, S. 2003:269 ff.). 1986 hävdade Times Magazine att det fanns 50 000 reenactors i USA som sysslade med olika typer av historiskt återskapande (Hadden, R. L. 1996). Ambitionerna vad gäller historisk autenticitet och fokus på olika delar av återskapandet kan variera mellan olika perioder, föreningar och mellan enskilda återskapare. Den här uppsatsen beskriver en bred rörelse men lägger fokus på de återskapande som har en relativt hög kunskaps- och ambitionsnivå vad gäller utrustning och hantverk. Fokus ligger också på de som sysslar med historiskt återskapande på primärt en ideell basis men som sedan på olika sätt engagerats av museer.

I uppsatsen beskrivs också museernas roll och samhällsfunktion och hur denna inte är beständig utan har förändrats över tid. En inriktning på en mer upplevelsefokuserad upplevelse kopplad till nya ideer inom museologin kan möjligen skapa bättre förutsättning för historiskt återskapande som ett pedagogiskt verktyg. Museets uppdrag konkretiseras också i den svenska museilagen och i International Council of Museums (ICOM) etiska regler som båda betonar samverkan, kunskapsutbyte och öppenhet (ICOM 2016, SFS 2017). Sådana skrivningar skulle kunna motivera en högre grad av samverkan med externa aktörer oavsett om de är professionella eller ideella.

Utifrån intervjuer med museipedagoger och återskapare undersöks hur samverkan mellan historiska återskapare och museer kan ta sig uttryck och hur dessa kan dra nytta av varandra. Det gäller både vad museerna utöver ekonomisk ersättning kan erbjuda historiska återskapare och på vilka fler sätt dessa kan engageras av museet än som en ren publik attraktion. Frågan om museets auktoritet och roll som historieförmedlare lyfts

också mot bakgrund av att museet genom samverkan med historiska återskapare ger plats åt externa aktörer.

1.2 Bakgrund

1.2.1 Museet - en plats för fostran, pedagogik eller upplevelse?

Museilagen och ICOMs etiska regler som de ser ut idag skulle, som nämnts ovan kunna motivera museerna att engagera externa aktörer som sysslar med historiskt återskapande. Men precis vad som definierar ett museum är inte självklart och har förändrats över tid. Nedan följer en genomgång av museernas utveckling och förändrade roll.

Diskussionerna om vad ett museum egentligen är eller bör vara är inte nya men de har kanske blivit ännu mer aktuella sedan de statliga museernas kärnuppdrag att samla och vårda föremål och förmedla kunskap om dem blev tydligt utskrivna i museilagen 2017. Museerna förändras och behöver hela tiden svara mot nya utmaningar oavsett om de kommer från allmänheten eller politisk styrning. Magdalena Hillström påpekar i sin avhandling *Ansvaret för kulturarvet* (2006) att de Svenska museerna sedan många av dem bildades under 1800-talet och början av 1900-talet varit i en identitetskris. I avhandlingen tecknas kulturarvssektorns utveckling utifrån Nordiska Museet och Skansens framväxt. Idag menar hon att museer fyller flera olika funktioner och att det därmed finns flera idealtyper som kan stå i motsättning till varandra. Även Kerstin Smeds menar att debatten och lanseringen av nya museiparadigm varit ett återkommande tema i modern tid. Hon ger exempel på hur demokratiseringsdebatten under 1920-talet öppnade upp museerna och tvingade fram en mer kritisk hållning till samlingarna. Under 1970-talet höjdes röster om att lyfta fram nya perspektiv och samhällsgrupper både i utställningar och insamlingar.

Även utställningsideal har förändrats över tid och utsatts för debatt. En vanlig bild av museiutställningarnas historia är att de började med de privata kuriosakabinetter som hade fokus på det spektakulära och saknade en systematisk ordning. Därefter kom en mer publik inriktning med interiörer som skulle ge besökaren en bild av något annat. Exemplet är ofta Arthur Hazelius vision av Nordiska Museets där tillrättalagda scener från det snart försvunna allmogelivet skulle visas upp för besökarna. Därifrån gick utvecklingen mot att föremålen skulle ställas ut på ett mer ordnat och vetenskapligt sätt för att tillmötesgå ett folkbildningsideal. Museet gick från ett samlande nationalistiskt uppdrag till ett akademiskt uppdrag. Från 1980-talet och framåt skedde återigen en orientering mot upplevelsekultur och publik verksamhet, möjligen som ett resultat av akademins misslyckande med att skapa meningsfulla sammanhang (Aronsson, P. 2004:164). Men även om dessa ideal kan stämma för enskilda större museer så har utvecklingen varit brokig och inte sett likadan ut vid alla museer (Hillström, M. 2006:33).

Idag talas det ofta om att museerna fokuserar på kunskapsförmedlingen men i kombination med rena upplevelser. Fokus har flyttats från information om olika föremål till sammanhängande narrativ som baseras på berättelser, personer och föremål. Sue Glover Frykman beskriver i artikeln "Stories to tell? Narrative tools in museum education texts" skiftet i fokus som att "Today many museums are lively places that

invite hands-on experience, realistic portrayals of life and vibrant three-dimensional exhibitions" och menar vidare att "Nowadays, many museums have awakened to their role as educators and make extensive use of narrative, or story-telling, as an educative, interpretive and meaningmaking tool." (Frykman, S. G. 2009:300). Det handlar alltså inte enbart om teknisk utveckling eller om att göra kunskapen mer tillgänglig utan också om att museets syfte inte längre bara är att förmedla kunskap utan också om att skapa förståelse, i de kulturhistoriska museernas fall, om det förflutna. En annan anledning till museernas inriktning på upplevelser kan också vara konkurrensen de möter av historieförmedlingen från nya medier. En undersökning från Storbritannien som gjordes i början av 2000-talet visade exempelvis att majoriteten av ungdomar lärde sig om historia uteslutande från TV och film (McCalman, I. och Pickering, P. A. 2010:3). Begrepp som *the affective turn* (McCalman, I. och Pickering, P. A. 2010:6) och trenden att kulturarvssektorn bakas in i *upplevelseekonomin* (Riksantikvarieämbetet 2006:45) pekar mot att historia kan anpassas, upplevas, konsumeras men också profiteras på. Därmed öppnas dörren för nya aktörer inom historieförmedlingen med olika syften och agendor, ett faktum som museer måste svara mot (Aronsson, P, 2004).

Dessa nya aktörer; film och spel-företag, besöksnäringen, författare och inte minst amatörer och professionella med internet som masskanal, väcker frågor om museernas auktoritet. Ett tydligt narrativ eller budskap är just bara ett enda, men som kan riskera att bli det enda gällande, därför handlar museidebatten också om vilka budskap museerna förmedlar och vilka som förmedlas på andra platser i samhället. Museernas auktoritet som historieförmedlare vilar på deras unika samlingar och expertis kring föremålen. Något som kommit att ifrågasättas både därför att museer anklagats för att prioritera att anställa pedagoger och kommunikatörer framför samlingsintendenter och antikvarier och för att denna expertis i viss grad flyttats över till universitet och högskolor (Sörlin, S. 2009:137 f.). I takt med att museernas samlingar digitaliseras och tillgängliggörs på internet ger allmänheten möjlighet att få specialiserad kunskap om föremålen. Detta menar jag skulle kunna utmana museernas auktoritet ytterligare, som vid sidan om ordinarie historieförmedling får föra en dialog med en redan upplyst publik.

Men museerna utmanas inte enbart av nya förväntningar utan också av nya ekonomiska förutsättningar. Det offentliga stödet till kulturarvssektorn har förändrats och på sina håll minskats. Riksantikvarieämbetet menade 2006 att trenden var att kultur och miljöarvssektorn kommer att få ett generellt minskat ekonomiskt stöd från det offentliga i framtiden (Riksantikvarieämbetet 2006). Inte minst har de regionala och kommunala museerna fått möta ett utökat uppdrag och nya krav som har lett till att flera museer fått ekonomiska problem till följd av ökade kostnader. Ett område där de regionala och kommunala museerna generellt har svårt att möta efterfrågan är pedagogiken och programverksamheten (Riksutställningar 2016). För att klara den sköra ekonomin har museer sökt samverka med externa finansörer inom exempelvis näringslivet. Istället för finansörer så tittar den här undersökningen på externa aktörer och på vilka incitament utöver ekonomisk ersättning som finns för historiska återskapare att samverka med museer.

1.2.2 Volontärer och museer

De som sysslar med historiskt återskapande gör det ofta obetalt och i form av ett fritidsintresse, men de verkar sällan utgöra en museiförening. Externa aktörer som inte tar ut en ekonomisk ersättning för sina tjänster skulle falla under begreppet volontärer. För att förstå hur historiska återskapare positionerar sig gentemot museer så är det bra att veta hur museer använder sig av volontärer idag och hur det ideella engagemanget i kulturarvssektorn ser ut. Volontär används i den här uppsatsen för alla som utför ideellt arbete oavsett om det är i det offentliga, näringslivet eller föreningslivet. I kulturarvssektorn finns många som obetalt engagerar sig i att stötta och främja museer, fornminnen och andra kulturarvsplatser. Samtidigt finns ett motstånd mot att volontärer gör arbete som borde göras av professionella (Hansen, A. & Wolczynska, M. 2012).

Kulturarvssektorn är från början sprungen ur en brokig rörelse för bevarande och forskning kring vårt förflutna och materiella såväl som imateriella lämningar av mänsklig aktivitet. Initiativtagarna har inte sällan varit intellektuella, filantroper och ideellt engagerade. Många museer i Sverige startades en gång i tiden som ideella projekt som efterhand togs över eller började finansieras med offentliga medel. I takt med att kulturarvssektorn växt och värdet av kulturarv erkänts så har det offentliga också tagit på sig en allt större roll. Detta är en utveckling som inte enbart gäller kulturarvssektorn utan stora delar av civilsamhället. (SOU 2015:89 s 225, Hillström, M. 2006, Hansen, A & Wolczynska, M. 2012:17). Det som en gång i tiden finansierades med medlemsavgifter vilar idag på skattepengar eller privat sponsring. Sedan 1970-talet finns en tanke om att civilsamhället genom offentliga bidrag ska genomföra stora delar av kulturpolitiken (Harding T. 2013:124). Resultatet för kulturarvssektorn har varit att också den verksamhet som bedrivits av ideella organisationer genomgått en vidare professionalisering. Inom kulturarvssektorn har nya yrkesgrupper växt fram där konkreta arbetsuppgifter och utbildningar varierat kraftigt mellan institutioner. Det ideella engagemanget har fått stå tillbaka och anställda tycks utgöra ryggraden i stora delar av kulturarvssektorn. Vid undersökningar kring synen på ideellt engagemang kan fack, anställda och museiledning ställa sig kritiska och hänvisa till risken att ideella gör jobb som borde göras av professionella, så kallade undanträngningseffekter (Hansen, A & Wolczynska, M. 2012). Det som en gång byggde kulturarvssektorn ses alltså på vissa museer som ett hot mot kvalitén, auktoriteten och mot professionen vilket kan påverka möjligheterna för externa aktörer att bedriva historieförmedling vid ett museum (Sveriges Radio 2013).

Hur det fungerar med volontärer och andra ideella på museer skiljer sig åt, inte bara mellan museer men också mellan länder. Generellt inom EU, i samtliga sektorer och inte bara kulturarvssektorn, så sticker Sverige, Storbritannien, Nederländerna och Österrike ut som länder med ett högt volontärsdeltagande på 40 % av befolkningen, nästan det dubbla jämfört med genomsnittet i EU. Sverige har alltså en mycket hög andel volontärer men dessa organiseras annorlunda än i andra länder. I anglosaxiska länder har volontärarbetet med organiserade volontärprogram en relativt stark ställning medan det traditionellt organiserats genom folkrörelser i Sverige. Det finns en begreppsförvirring i Sverige där namn på organiserad verksamhet som varken är offentlig eller privat och vinstdrivande går under flera namn: ideella sektorn, idéburna sektorn, civilsamhället, föreningslivet osv. Även bland ideellt engagerade är det svårt att hitta ett samlande

begrepp. Flera ideella föreningar uppgav exempelvis i en undersökning att de inte hade några volontärer, men inte heller någon anställd personal. Medan vi i Sverige har svårt att skilja deltagare och volontärer i statistiken så är det i anglosaxiska länder svårt att skilja praktikanter och volontärer. Enligt Eve Lalor visade en enkät att 50 % av Irlands alla volontärer i kultursektorn var engagerade med syftet att förbättra sina arbetsmöjligheter. Detta verkar stå i stark kontrast med de incitament svenska volontärer betonat, i Sverige och övriga Norden har det snarare handlat om att volontärskapet är givande och roligt (Lalor, E. 2013, Hansen, A. & Wolczynska, M. 2012).

I kulturarvssektorn verkar en åldersmässig obalans råda. En undersökning av volontärer i kulturarvssektorn i de nordiska länderna visade att majoritet av dessa var över 55 år gamla och att ingen i undersökningen var mellan 17-30 år, endast ett fåtal var 17 år och yngre. Studier i Storbritannien ungefär ett decennium tidigare visade på samma resultat (Hansen, A 2012:16, Holmes, K. 2003:347). Men intresset och engagemanget kring historia eller materiel kultur verkar inte vara lågt bland unga, däremot är blivungas engagemang i föreningslivet lägre (Sveriges Television 2014). Ett undantag är medlemmar i ungdomsförbundet SVEROK som varje år ordnar flera historiskt inspirerade evenemang, historiska marknader finns på flera håll i landet och lockar en bred publik, inte minst medeltidsveckan på Gotland drar cirka 40 000 människor varje år (Spelkartan 2018, Region Gotland 2017). Detta kan ses som en indikation på att museerna misslyckats med att fånga upp en potentiell grupp som borde kunna engageras av och i museets verksamhet.

Delar av kulturarvssektorn är helt organiserad i ideella föreningar där majoriteten av arbetet görs på frivillig basis. Hembygdsförbundet organiserar enligt dem själva över 2000 föreningar med 450 000 medlemmar, en stor del av verksamheten sker ideellt, uppemot 3,9 miljoner arbetstimmar (Hembygdsrörelsen i siffror, 2017). Hembygdsrörelsen har en stark koppling till lokala museer, som de driver, äger eller har verksamhet vid. Hela 69% av föreningarna uppgav 2016 att de hade museiverksamhet men endast 16% svarade att de levde upp till en förbundets kriterier om tillgängliggörande och bevarande¹. Inom hembygdsrörelsen finns olika typer av museer, medan vissa har små amatörmässiga museer driver andra större med professionell personal. Inom hembygdsrörelsen finns även professionella som ett stöd för medlemsföreningarna och deras syften, ofta på en regional eller central nivå. Hembygdsrörelsen framstår som en dominerande del av civilsamhällets roll i kulturarvssektorn. En skillnad mellan hembygdsrörelsen² och historiska återskapare är att de senare inte nödvändigtvis har samma geografiska anknytning, men istället intresserar sig för en specifik historisk tid. Det betyder att vad museerna kan samverka med historiska återskapare kring skiljer sig från museers samverkan med hembygdsrörelsen.

¹ Museikriterierna specificeras som 1) Kontinuerlig verksamhet, utan ett planerat slutdatum. 2) Möjlighet för allmänheten att besöka museet. 3) Regelbundna öppettider under hela eller delar av kalenderåret för allmänheten. 4) Visningar på museet, där utställningarna/samlingarna beskrivs. 5) Skyltar eller annan informationstext som förmedlar information om samlingarna/utställningar. 6) Fysiska samlingar. 7) Plan för bevarande av samlingarna

² Föreningar inom Hembygdsrörelsen kan naturligtvis syssla med olika typer av historiskt återskapande också.

1.2 Syfte och frågeställning

Syftet med undersökningen är att skapa en större förståelse för samverkan mellan ideella föreningar som sysslar med historiskt återskapande och kulturhistoriska museer. Det är möjligt att en sådan samverkan har stor potential för museer och kan främja intresset för historia och det materiella kulturarvet, men det är också möjligt att det innebär risker. Undersökningen söker svar på hur museet och återskaparna kan skapa mervärden, både för varandra och för museibesökare, och hur museipersonal och återskapare ser på eventuella risker med undanträngningseffekter. Undersökningen syftar inte till att undersöka ekonomiska effekter för museerna med volontärer, men tar upp inkomster till föreningar som ett eventuellt incitament. Frågeställningen sammanfattas på följande sätt:

- Hur ser förutsättningarna och incitamenten ut för historiskt återskapande på museer?
- Vilka mervärden, exempelvis i form av publik verksamhet och förmedling, kunskapsproduktion och ideellt engagemang kan skapas i samverkan mellan museer och historiska återskapare?

Undersökningen lyfter också frågan om museets auktoritet som historieförmedlare när externa aktörer tar över den rollen i museets regi eller i museets lokaler:

- Hur påverkas museets roll som vetenskaplig auktoritet och historieförmedlare när historiska återskapare tar på sig den rollen?

3. Litteratur och tidigare forskning

3.1 Om historiskt återskapande

Forskningsläget om historiskt återskapande och reenactment som kulturell företeelse har visat sig vara relativt litet även om ett ökat akademiskt intresse uppstått under de senaste tjugo åren. Av naturliga skäl blir forskningen spretig i den mån att den antingen blir tvärvetenskaplig eller görs inom skilda discipliner. Utifrån forskningen som redogörs för nedan kan tre ofta återkommande frågor identifieras:

- Kan historiskt återskapande användas för att ge ny kunskap om vårt förflutna?
- Kan historiskt återskapande användas för att förmedla och ge människor förståelse för historien?
- Varför och hur har historiskt återskapande uppstått som fenomen?

Den första frågan påverkar statusen för historiskt återskapande som ett vetenskapligt verktyg för historievetenskapen och arkeologin. Den andra frågan blir intressant utifrån ett pedagogiskt och museologiskt perspektiv. Slutligen handlar den tredje frågan inte så mycket om vårt förflutna som om vår samtid, vårt historiebruk, identitetsskapande och fritid. Eftersom historiskt återskapande är ett löst definierat begrepp så blir också forskningen spretig och resultaten svåra att sätta i relation till varandra. Här nedan redogör jag för ett urval som ligger till grund för min förståelse av fenomenet utifrån uppsatsens forskarfrågor.

I inledningen till antologin *Historical Reenactment - From Realism to the Affective Turn* försöker Ian McCalman och Paul A. Pickering (2010) hitta själva kärnan i historiskt återskapande. Snarare än att enbart se en växande hobby eller rörelse så kopplar de samman allt levandegörande av historien, från de tidiga museernas panoramor, storfiler och reality-tv till historiskt återskapande som fritidsintresse eller livsstil samt den eviga jakten på historisk autenticitet. I antologin försöker de tillsammans med sina medförfattare besvara frågorna:

- Är historiskt återskapande nyckeln till att förstå hur det var att leva i det förflutna?
- Skulle reenactors "heliga gral" om realism och autenticitet minska klyftan mellan förr i tiden och idag så pass att vi kan ta på det?

Boken ger knappast något entydigt svar på frågan utan ger snarare en insikt i hur olika forskare har olika ingångar och syn på fenomenet historiskt återskapande. McAlman och Pickering betonar att oavsett om historiskt återskapande kan skapa ny kunskap om det förflutna så är genren eller hobbyn intressant att studera i sig eftersom den tveklöst säger något om människor i dagens samhälle. Av den anledningen motsätter de sig den negativa inställning som vissa historiker haft till genren.

James Walvin påpekar i sitt kapitel "What should we do with slavery?" i ovan nämnda antologi att det är svårt att berätta en komplex historia genom historiskt återskapande;

besökare gillar inte när det inte är deras bild av historien som visas. Det är också svårt att återskapa negativa delar av det förflutna vars efterverkningar syns tydligt i samhället även idag. James Walvin tar som exempel hans engagemang i ett utställning kring slavhandel i Liverpool, en stad varifrån många slavskepp utgick. Att skildra den atlantiska slavhandeln eller rasism under 1800-talets kan ligga i slavättlingarnas intresse, men det kan också vara just de som tar mest illa vid sig när museer genom levande historia målar upp brutala scener. Gapps beskriver också hur återskapande av kolonial historia fram till 1900-talets mitt inte sällan innehöll erövrade eller förtryckta folkgrupper som porträtterades av vita på ett förlöjligande sätt och med sminkade ansikten. I en artikel skriver den australiensiska historikern Stephen Gapps (2009) om friluftsmuseet och turistmagneten Colonial Williamsburg där livet under 1700-talet spelas upp genom levande historia. Under 90-talet väcktes kritik mot museet eftersom den inte speglade den svarta befolkningen som historiskt utgjorde en stor del av den historiska staden. Museet stötte på ytterligare protester när de bestämde sig för att porträttera slavhandeln. När sedan museet lyckades med att porträttera slavmarknaden på ett bra och värdigt sätt ebbade protesterna ut. Samma lyckade porträttering menar Gapps har inte skett vid återskapande av kolonialtiden i Australien, men där ger Gapps exempel på hur aboriginer oinbjudna deltagit och tagit över återskapade händelser som en politisk praktik. Faran med att historiskt återskapande känns in på huden och väcker känslor är också dess styrka när det görs rätt, och i motsats till fasta historiska monument så är historiskt återskapande inte hugget i sten menar Gapps. Jerome De Groot diskuterar också i *Consuming History* (2009) de begränsade möjligheterna för reenactors att förmedla en komplex historia, att det ofta blir en ensidig historia där konflikter och motsättningar skalats bort. Detta görs mer eller mindre medvetet och de Groot tar som exempel hur reenactors som försöker likna SS-soldater från andra världskriget undviker hitlerhälsningar just för att de vill distansera sig från sådant som är politiskt känsligt även nuförtiden (De Groot J. 2009, s 1 ff., 105 ff.)

Walvins, Gapps och de Groots resonemang är intressanta även i en svensk kontext. I Sverige finns också sådant som kan vara känsligt att återskapa; tyska soldater i Sverige under andra världskriget, invasionen av och unionen med Norge, pesten under medeltiden, kolonialiseringen av Sapmi eller vikingatida slavhandel.

Kate Bowan (2010) skriver i ett kapitel i ovan nämnda antologi om genren tidig musik och om musikerna och musikvetarna som formade genren i slutet av 1800-talet och början av 1900-talet. Begreppet är något missvisande eftersom det inte rör sig om någon specifik period utan snarare en inställning till musiken. Tidig musik skiljer sig från den klassiska musiken eftersom den inte strävar efter stilistisk perfektion utan efter att återskapa musiken så som den lät när den skrevs och först framfördes. Istället för att bygga på moderna idéer om hur klassiska musik ska framföras och moderna klassiska instrument försöker den tidiga musiken att återskapa gamla förutsättningar. Genren engagerar en rad olika människor från professionella musiker, kulturhistoriker, instrumentmakare och ljudtekniker. Kate Bowan menar att debatten om värdet med tidig musik har stor likhet och föregår dagens diskussioner om historiskt återskapande. Debatten har inte minst handlat om autenticitet och vad som är "historiskt korrekt", exempelvis huruvida musikerna ska utgå från moderna metoder för att återskapa musiken exakt eller istället skapa musik utifrån den tidens förutsättningar? Det har påpekats att genren i sig är ett uttryck för modernitet och en diskussion har uppstått om huruvida det är ett problem eller ej. Bowan skriver:

Musical performance, like reenactment, offers an immersive and affective experience that is potentially a rich avenue of discovery. In order to analyse and critically engage with the event and individual responses to it, the scholar and critic should maintain a sense of historical distance, in effect to hold on to the present. (Kate B. 2010, s 146)

De frågor som Bowans kapitel väcker är intressant för undersökningen eftersom museet ofta förväntas presentera en korrekt eller åtminstone trovärdig bild av det förflutna men att det i ett sådant uppdrag också finns motsättningar. Modern teknik kan återskapa eller presentera föremål på ett tilltalande och upplysande vis, medan original eller rekonstruerade föremål, precis som begränsade musikinstrument eller spelteknik, inte nödvändigtvis ger en lika lättillgänglig bild av det förflutna.

Den kulturvetenskapliga tidskriften *Criticism* gav 2004 ut ett specialnummer på temat "Extreme and Sentimental History" där flera av texterna handlar om just *historiskt återskapande*. I artiklarna diskuterar författarna *historiskt återskapande* som fenomen, dess intåg i massmedia i form av tv-program och dess förhållande till akademien. Flera av de som bidrog med texter hade deltagit i ett tv-program med inslag av historiskt återskapande. Programmet handlade om att deltagarna skulle vara med på en resa med en replika av Kapten James Cooks fartyg Endeavour. Alexander Cook, en av deltagarna, menar att grundsyftet med den här typen av program är att få både programdeltagarna och tittarna att få ny förståelse för sin egen tid snarare än att lära sig om historien. En annan aspekt av det affektiva historieberättandet är ett budskap om att människor förr var lika mycket människor som vi är idag och inte bara passiva produkter av tidens materiella förutsättningar. Men faran finns också menar Cook att vi tar våra egna upplevelser av återskapande som självklara bevis på hur våra föregångare upplevde något. Kanske uppstår då också potentialen att vår kunskap om historien är frukten av ett väldigt osäkert experiment i att återskapa historien (Cook, A. 2004). Vanessa Agnew menar, i samma tidskriftsnummer, att reenacters ger sig in i extrema situationer för att efterlikna villkoren som människor levde i det förflutna. Desto extremare villkor, i form av hunger, kyla, smärta eller ansträngning, desto närmare anses reenactorn komma historien och desto högre upp i en slags hierarki av autenticitet når denne. Agnew menar att *historiskt återskapande* fyller en lucka som historievetenskapen missat:

With its vivid spectacles and straightforward narratives, reenactment apparently fulfills the failed promise of academic history—knowledge entertainingly and authoritatively presented. (Agnew, V. 2004:330)

Jerome de Groot beskriver i sin bok *Consuming History* (2010) hur människor utnyttjar historien i olika sammanhang, inte minst för att profitera på den. Utnyttjandet påverkar vår syn på historia. Han pekar på hur historia är en bärande del av massmedia med otaliga historiska filmer, dokumentärer och populärhistoriska böcker och tidskrifter. Han ser en risk med att populärkulturens intåg i historien är ett hot mot ett vetenskapligt och kritiskt förhållningssätt till historien. I ett kapitel beskriver de Groot reenactment utifrån tidigare forskning. Han pekar på paradoxen som reenactment i grunden bygger på; att total autenticitet är det eftersträvarsvärda samtidigt som historiska återskapare är medvetna om att detta, är omöjligt. Reenactment har också enligt de Groot en dubbel

natur då den å ena syftet är historieförmedling för en publik och det andra är en högst personlig upplevelse för utövaren. Reenactmentföreningen *The Sealed Knot*, Storbritanniens största med 6000 medlemmar, motiverar sin hobby med att de främst sysslar med offentliga uppvisningar som syftar till att förmedla historisk kunskap, samtidigt som många reenactors föredrar när återskapandet inte sker inför publik. Något som de Groot missar i sin beskrivning av historiskt återskapande är hur dessa ofta gör en uppvisning inför varandra, de blir alltså även sin egen publik.

Ett av de allra mest ambitiösa försöken att beskriva flera aspekter av historiskt återskapande har gjorts av ovan nämnda Stephen Gapps i hans avhandling *Performing the Past: A Cultural History of Reenactments* (2002). Snarare än att leta efter en teoretisk definition så beskriver Gapps hur historiskt återskapande har sett ut utifrån litteratur som finns, intervjuer och sin egen långa erfarenhet som reenactor. Gapps tar exempel från hela världen men har ett fokus på Australien, ett land som likt USA kan spåra stora delar av sitt folks historia till andra kontinenter. Samtidigt pågår en ständig kamp om den officiella historieskrivningen mellan ursprungsbefolkning och den vita majoriteten. Återskapande av Australiens egna, som stat ganska korta, historia blir en svårforcerad terräng där symboliken i vem som återskapar vad blir viktigare än de faktiska scenerna som spelas upp. Avhandlingen tar upp ett brett spektrum av problem och möjligheter med historiskt återskapande som kommer att jämföras med resultaten av den här undersökningen. Gapps menar också att historiskt återskapande är ett resultat av en förändring av hur vi skapar historia från "historia för allmänheten" till "historia av allmänheten" (Gapps, S, 2002:xxi), något som tangerar frågan om vem som har rätten eller uppdraget att förmedla historia.

Gapps introducerar slutligen ett mer teoretiskt perspektiv på historiskt återskapande i sin avhandling när han kallar det för mobila monument. I en artikel från 2009 utvecklar han detta ytterligare. Han jämför reenactment med fasta monument över historiska händelser som rests för att människor ska minnas. Ett problem med dessa menar han är att de är fasta och påverkas inte av nya historiska rön eller att samhällsdebatten ändras. Han skriver:

Historical reenactment often conveys a particularly heightened sense of ethical conflict and negotiation: the politics of individual and collective historical representations are sharpened because the bodily form so easily offends. What I prefer about reenactments over tangible, fixed monuments is that they are less tidy and ordered. Reenactments open up possibilities that allow history to be, as is its want, unfinished business. Unlike many other forms of popular history, performing the past retains its marks of production but also contains the possibility of change. (Gapps, S. 2009:407)

3.2 Samverkan mellan museer och ideella krafter

Anna Hansen har tittat på ideellt engagemang i kulturarvssektorn, ett arbete som bland annat resulterat i två rapporter, en om kulturarvssektorn i Sverige och en jämförande rapport mellan Norge, Danmark och Finland. Undersökningarna bygger på enkäter som skickats ut till museer och volontärer och belyser dels hur kulturarvsinstitutionerna förhåller sig till ideellt engagemang och dels vilka incitament volontärerna har. Hansen

finner att kulturarvsinstitutionerna har ett skeptiskt förhållningssätt till volontärer då man värderar professionalitet och vill undvika undanträngningseffekter gentemot den avlönade personalen. En av respondenterna i undersökningen svarar såhär på frågan om volontärarbete:

Vem är det för övrigt man har i åtanke ska arbeta här utan lön? I England och USA är det välbeställda människor som är försörjda på annat sätt och sådant folk finns det inte lika gott om i Sverige och de som finns är förmodligen inte lämpade. I museernas uppdrag ingår att nå alla dem som inte självklart söker sig hit och det är långt ifrån säkert att välbeställda damer och herrar är de bästa att tackla stökiga elever från problemområden... (Hansen, A, & Wolczynska, M 2012:25)

Respondenten sätter fingret på något mycket relevant men sällan uttalat. Det finns en demokratispekt i professionaliseringen av kulturarvssektorn. Genom professionella som finansieras med offentliga medel blir styrningen lättare från de valda politiska församlingarna eftersom dessa både har incitamenten i form lön och kompetens i form av utbildning för att genomföra sitt uppdrag. Ett tydligt exempel på detta är Kulturen i Lund som är en ideell förening med uppemot 3000 medlemmar, men som i stort sett fungerar och styrs som ett regionmuseum (Kulturen Lund, Verksamhetsberättelse, 2015).

Samtidigt uppger de kulturarvsinstitutioner som har volontärer att dessa antingen skapar ett mervärde eller rentav är en förutsättning för verksamheten. Rapporterna visar att en majoritet av volontärerna är pensionärer, endast ett fåtal är under trettio år. Incitamenten för engagemanget handlar inte enbart om ett intresse för kulturarv utan oftare nämner volontärerna i undersökningen mer självförverkligande anledningar såsom att det känns viktigt, att göra något som uppskattas eller just faktumet att det är frivilligt. I rapporten framkommer också att museipersonal hellre samarbetar med en förening än enskilda individer då det förra känns mer som en samverkan än utnyttjande (Hansen, A & Wolczynska, M. 2012, s 18 f.).

En liknande undersökning har tidigare gjorts av den brittiska forskaren Kirsten Holmes. Även hon tittade på incitament för volontärernas engagemang vid kulturarvsplatser, fast i Storbritannien. Hennes slutsats var att även om volontärernas arbetsuppgifter liknade den betalda personalens så var deras incitament att vara på museet mer lika besökarnas. Hon menade att museer borde betrakta sina volontärer som just engagerade besökare som är där för nöjes skull snarare än som extra arbetskraft. Holmes resultat och hennes slutsatser är intressanta i jämförelse med hur museerna ser på sin samverkan med återskapare (Holmes, K. 2003).

Som nämnts i bakgrunden till denna uppsatsen så finner både Hansen och Holmes att volontärskapet i kulturarvssektorn i Sverige såväl som i Storbritannien domineras av personer som är över 55. Ett annat resultat av de båda undersökningarna de använt sig av är att en dominerande del av volontärerna uppger att deras främst incitament är att de finner nöje i vad de gör, att förbättra sina egna färdigheter eller öka chansen till arbete är mindre vanligt.

3.3 Levande historia och historiskt återskapande på museer

I "Som en vacker tavla", en masteruppsats i museologi, gör Anna Lönnaeus (2014) en liknande studie av liknande karaktär som den här uppsatsen. Hon intervjuar personer från föreningar som sysslar med historiskt återskapande och museer och undersöker deras förutsättningar för samverkan. Utifrån Bordieus teorier om kulturellt kapital och habitus finner hon att museernas och reenactors intressen av samarbeten skiljer sig åt. Även om de agerar inom samma fält eller sektor har de olika syften med sin verksamhet vilket tar sig uttryck i både små och stora konflikter som försvårar samverkan. Hon finner också att reenactors och museer idag har olika museologiska utgångspunkter.

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. (Lönnaeus, A. 2014:67)

Skillnaden i habitus menar Lönnaeus tar sig exempelvis uttryck i en slags positionering där reenactmentföreningar vill skilja ut sig som något annat än levande rollspel, teater och levande historia. Lönnaeus hittar stora skillnader i återskapares och museers sätt att se på sitt uppdrag och på historieförmedling. Samtidigt betonar hon att samverkan är fruktsam och skapar mervärden för båda parter.

Stephen Gapps beskriver i sin avhandling uppkomsten av living history i museivärlden under den senare hälften av 1900-tal och kopplingen bakåt till museernas barndom. Han menar att massiva utbildningssatsningar gett fler verktygen att själva syssla med historieförmedling. Idag har återskapande blivit ett permanent inslag vid historiska platser och på museet, för nöjes skull och som en pedagogisk verksamhet (Gapps, S. 2002).

Det finns flera exempel på forskning från tidigt 2000-tal som undersöker ett mer folkligt gestaltande av historia som växte fram genom levande historia på museer och evenemang med medeltidstema. I avhandlingen *På den tiden, i dessa dagar* (2005) intervjuade Erika Sandström omkring tvåhundra besökare jämt fördelade på friluftsmuseet Jamtli i Östersund och Medeltidsveckan i Visby, båda viktiga platser för att nå ut med återskapande och levande historia till en bredare publik. Syftet var att undersöka allmänhetens intresse för historia och syn på det förflutna och varför människor sökte sig till dessa platser. Bland de intervjuade på medeltidsveckan lade Sandström vikt vid de besökare som främst är där för upplevelsen och att umgås snarare än att lära eller förmedla historia. Hon visar på en vida spridd pragmatism kring att gestalta historien och att människor är väl medvetna om att de inte gör detta korrekt. Hon skriver att museerna som deltar med olika evenemang i och utanför sina egna lokaler däremot har ett större krav på sig att faktiskt visa upp något autentiskt.

En annan forskare som undersöker just medeltidsveckan är Lotten Gustafsson som i sin avhandling *Den förtrollade zonen* (2002) lägger fokus vid just återskapande och återskapare under 1990-talet, och då inte minst på personer anslutna till SCA³. Hon menar att även idén om autenticiteten bara just en ouppnåelig idé eller en utopi så utgör den ändå en fristad för de som kommer till medeltidsveckan. I avhandlingen beskriver hon hur medeltidsveckan utvecklades i kontakt med museet Gotlands Fornsal. Under medeltidsveckan på 90-talet ansvarade museet för marknaden på strandgatan som under medeltiden var stadens främsta kommersiella gata och som fortfarande kantas av flera hundra år gamla packhus. Gustafsson beskriver detta som den museala gatan som har syftet att påverka besökarnas samtliga sinnen, med medeltida musik, rök och lukt, kläder och föremål till försäljning. Här engageras hantverkare, knallar, musiker och utklädda i att skapa en känsla av medeltiden för varandra och vanliga sommarturister. Just värdet med att påverka samtliga sinnen och levandegöra genom historiskt återskapande kommer jag att återkomma till i uppsatsens analys.

I rapporten *Att resa i tiden* (2000) skriver Peter Aronsson, Per Gerrevall och Erika Larsson om satsningen på levande historia för skolelever genom Kalmar Länsmuseum. Satsningen går ut på att eleverna genom kostymer, rekvisita och aktiviteter ska lära sig om livet på medeltiden. Utöver en diskussion om den pedagogiska metoden så slår rapporten fast att eleverna uppfattade rekvisitan och aktiviteterna som autentiska, de hade bilden av att de fått lära sig hur det verkligen var på medeltiden. Museets personal hade visserligen prioriterat autentisk rekvisita men ändå gjort många undantag. Man var inte heller överens om vilken grad av autenticitet som var nödvändig för att åstadkomma det som för eleverna såldes in som en tidsresa. Rapporten belyser hur det kan uppstå en motsättning mellan museets auktoritet som kunskapsbevarande institution och på uppdraget att vara kunskapsförmedlare.

³ Society for Creative Anachronism. En global förening för historiskt återskapande som beskrivs längre fram i uppsatsen.

4. Teori

4.1 Museala idealtyper och ny museologi

För att ta reda på vilka mervärden som samverkan med historiska återskapare kan skapa för museerna behövs en förståelse för museernas verksamhet. Redan i bakgrunden understryks att museerna i Sverige är brokiga både i form av styrning, förutsättningar och verksamhet. Dessutom kan ett museums uppdrag och mål skilja sig från museets nuvarande roll och verksamhet. För att kunna identifiera mervärden kommer jag att använda mig av teorier om hur museernas ideal ser ut.

En av de ständiga frågorna, menar Hillström i sin *Ansvar för kulturarvet* (2006) har varit huruvida museet finns till för samlingarna eller dess besökare. Med andra ord: är museet sina samlingar eller sina utställningar? En annan fråga är om museet är en del av en lärdomskultur eller en spektakelkultur. Med andra ord: är museet en del av folkbildningen eller upplevelseekonomin?

Hillström listar fyra idealtyper som ligger mellan fyra huvudmotsättningar i det museala fältet (Se figur 1.) Idealtyperna och huvudmotsättningarna presenterar Hillström som en figur:



Figur 1. Magdalena Hillströms presentation av olika idealtyper och samhällsuppgifter (2006:365)

Dessa representerar institutioner som riktar sig till olika målgrupper. Hillström menar att det i fallet med Arthur Hazelius projekt Nordiska Museet och Skansen fanns möjlighet att vilja väva in samtliga idealtyper i museet, men att huvudmotsättningarna gjort att museers värdighet kunnat ifrågasättas under olika perioder. Besökarna som museet riktar

sig till kan vara turister, elever och studenter eller forskare. Till eleven eller turisten finns ett budskap att förmedla, för den förstnämnda ska det vara upplysande medan det för den andra ska ge en minnesvärd upplevelse (Hillström, M. 2006:364 ff.). Den fråga som uteblir i Magdalenas Hillströms avhandling är vad som händer när idealtyperna av besökare smälter samman. När en turist också är en amatörforskare, när en student vet mer än museipersonalen, när en lokal besökare brinner för ett museum så mycket att den vill bidra med något och inte bli behandlad som en turist i mängden; då suddas gränserna ut mellan idealtyperna. I den här undersökningen, för att besvara frågan om mervärden vid samverkan, så blir det nödvändigt att både titta på vilka idealtyper som kan främjas av återskapare och vad dessa själva efterfrågar som målgrupp.

Ett hinder för samverkan mellan museer och historiska återskapare kan vara museets auktoritet och den funktion som ligger i denna. Tony Bennet pekar i sin bok *The birth of the museum* (1995) på att staten sedan de stora offentliga museernas uppkomst använt sig av dessa som ett verktyg för att fostra och kontrollera medborgarna. Tony Bennet inspireras av Foucault när han menar att museer kan vara en del av statens maktapparat och historiskt varit en del av nationsbyggandet. I boken *Institution* (2011) har författarna en liknande linje som Bennet när de liknar museerna med andra statliga institutioner som skolan, sinnessjukhus och fängelser, där syftet är att påverka medborgarnas moral och idéer. Museernas budskap hävdar de har historiskt varit progressivt, genom att musealisera vissa saker kan en tydlig linje dras mellan det nya och moderna och gamla och förgångna. Ett uttalat syfte har varit att fostra.

För att förstå det ideologiska sammanhang som dagens museer rör sig i så har jag valt att titta på idéer som varit tongivande de senaste decennierna. Ett skifte i synen på museets roll skedde under sent 1900-tal i och med att *New Museology* (ny museologi) introducerades. Ny museologi var då främst en intellektuell och ideologisk riktning och själva kärnan var en kritik mot museets roll som endast sakarkiv, istället betonades kommunikation och pedagogik. Men det var också en kritik mot vad museerna valde att lyfta fram i sin publika verksamhet. Här ges en överblick över de ideer som bildar riktningen för ny museologi som är relevanta för museets förmedlande roll och auktoritet som institution utifrån artikeln "The Informed Muse: The implications of 'The New Museology' for Museum Practice" av Stam Stam (1993) och en mer samtida artikel av Vikki McCall & Clive Gray "Museums and the 'new museology': theory, practice and organisational change" (2014). Det är också värt att poängtera att ifrågasättande av och nya ideer kring museets roll inte är något nytt. Kerstin Smeds skriver i artikeln "Vad är museologi" (2007) att den nya museologin som är avses framförallt utvecklades i de anglosaxiska länderna medan liknande diskussioner redan förts i början av 1900-talet samt senare i Central- och Östeuropa. Fritt översatt sammanfattar Stam ny museologi som att den:

- vidhåller en traditionell syn att samlandet, vårdandet och användandet av föremål är samhällseligt gynnsamt.
- uppmanar till bättre förståelse för den sociala miljön som museet är verksamt i.
- erkänner och uppvärderar besökarnas behov och krav.
- uppmanar till flexibla (och alternativa) tolkningar av museiföremål.
- förespråkar kommunikationsvägar som är bekanta för de potentiella besökarna.
- uppmanar till ökad kommunikation mellan olika grupper vid museet såsom besökare, personal och upphovsmän.

- förtydligar hur koordination mellan museets olika funktioner (insamling, utställning, tolkning) bör ske.
- poängterar att museer inte är objektiva utan påverkas av ekonomiska och politiska förutsättningar.

De som argumenterat för en ny slags museologi har ofta hävdade att museerna inte kan betraktas som objektiva och politiskt neutrala institutioner och tyckte i vissa fall att det inte heller var eftersträvansvärt. Istället ska museerna försöka spegla och ingå i dialog med olika strömningar och grupper i samhället. Museerna kan inte heller visa upp föremål sådana som de är utan genom att föremål musealiseras ändras deras värde och mening. Enligt Stam Stam hävdade förespråkare för den nya museologin att museerna inte är institutioner frånkopplade samhället, och därmed kan de inte förväntas agera självständigt eller neutralt. Detta gäller inte minst hur information som museet lagrar i form av arkiv, databaser och kunskap om museiföremålen, kommer till användning (Stam, D. 1993). Idag kan vi se hur den tekniska utvecklingen lett till hur många museer digitaliserat och offentliggjort sina samlingar på internet, och dessutom samlar information från flera håll (utställningar, samlingar, dokumentation, konservering osv). I databaser som Primus/ Digitalt Museum och Carlotta⁴ kan allmänheten få detaljerad information om föremål och dessutom bidra med kunskap själva genom kontakt med museer eller digitala projekt så som Kringla (Kringla 2018, Digitalt Museum 2018, Helsingborgs Museer 2018). Förespråkare för ny museologi har blivit anklagade för att vilja minska samlingarnas och föremålets betydelse, men Stam menar att detta inte stämmer. Snarare vill den nya museologin kunna presentera mer kunskap om färre föremål och fokusera på deras relationer till varandra och till människor (Stam, D. 1993). McCall och Gray finner dock att resultat av nya uppdrag för museerna har varit att curatorer och intendentens roll nedprioriteras, åtminstone i Storbritannien där de gjort sin undersökning. En förändring som de märkt har skett och som de delvis kopplar till ny museologi är hur förväntningar på museet har växt de senaste årtiondena. Museerna ska vara "all things to all people", en uppenbar risk med detta är att grupper som redan haft ett intresse för museernas samlingar får konkurrera med nya grupper som museerna försöker anpassa sig till.

Om museet enligt den nya museologin primärt ska fungera som ett forum för informationsförmedling eller utbyte så blir museets främsta produkt inte längre samlingen utan besökarnas upplevelser av samlingen. Något som i grunden ifrågasätter museets roll.

4.2 Historiebruk

"Historiskt återskapande är en extremt omodern hobby för extremt moderna människor" sade en deltagare i podcasten Återskapat (Återskapat 2017, avsnitt nr 40). Han menade att intresset för att återskapa det förflutna bygger på en jakt på det genuina och autentiska som är typiskt för det moderna industrisamhället. Men historiskt återskapande, menar jag, är också ett sätt att positionera sig och hitta ett sammanhang. Oavsett så är det ett sätt att använda sig av det förflutna i samtiden, något som ofta benämns som *historiebruk*.

⁴ Databaser för Hallands kulturhistoriska museum respektive Helsingborgs museer

Teorier och forskning kring historiebruk försöker ta reda på hur människor använder historien i sin samtid på olika sätt. Historikern Klas Göran Karlsson drar paralleller till Friedrich Nietzsche som på 1870-talet skrev att historia kunde brukas på tre olika sätt: *Monumentalt* genom att vi identifierar oss med och engageras av historiska händelser, livsstilar eller individer, *antikvariskt* genom vår önskan att bevara och förstå det förflutna och *kritiskt* genom att granska och ifrågasätta (Karlsson, K. 2013, Nationalencyklopedin 2018, Aronsson, P.2004:65). Svante Beckman har också introducerat ett fjärde historiebruk som han kallar "lekfullt historiebruk" där han gör en koppling mellan publikfriande upplevelsekultur på 1800-talet och dagens kulturarvsbruk (Beckman, S 2005). Historiskt återskapande tangerar samtliga av dessa bruk av historien. Gapps beskriver exempelvis återskapande som mobila monument, Bowan skriver om hur den tidiga musiken försöker bevara och återskapa instrument och speltekniker som annars skulle försvinna och Ian McCalman och Paul A. Pickering skriver om ambitionerna att få ny kunskap om historien genom återskapande.

Peter Aronsson, historiker och rektor vid Linnéuniversitetet, ger i sin bok *Historiebruk - att använda det förflutna* (2004) en gedigen och mångfacetterad introduktion till begreppet. Aronsson introducerar i inledningen en hypotes att historiebruket blir mer aktuellt i tider av förändring och oro.

För att sätta historiebruk i rätt sammanhang använder sig Aronsson av två andra begrepp: *historiekultur* vilket är de "källor, artefakter, ritualer, sedvänjor och påståenden med referenser till det förflutna som erbjuder påtagliga möjligheter att binda samman relationen mellan dåtid, nutid och framtid" som historiebruket kan ösa ur och *historiemedvetandet* vilket är "uppfattningar av sambanden mellan dåtid, nutid och framtid" som formeras genom historiebruket. Historiskt återskapande är lätt att applicera här, eftersom det dels finns ett källäge att ha som utgångspunkt och dels ett slutresultat av mer kunskap om historien för utövaren, däremellan sker själva återskapandet som är en händelse i nutid.

Historien tillåter oss att ta del av andra erfarenheter än våra egna och andra platser som idag är förändrade eller inte längre finns. (Aronsson, P. 2004:42). Aronsson talar också om ett antal historiska grundtroper, alltså olika uppfattningar om historien gång. Dessa kan vara hjälpsamma för att förstå incitamenten för historiskt återskapande.

- Historien upprepar sig och vi kan känna igen oss i, och rentav lära oss av, den.
- Det förflutna var radikalt annorlunda. Något har skett som gör att vi kan skilja ut oss från det förflutna.
- Någonstans i det förflutna fanns en guldålder som på något sätt var bättre än samtiden, till exempel vad gäller värderingar eller materiella villkor.
- Historien är en framgångssaga av ständiga förbättringar, "från mörker till ljus" (Aronsson, P. 2004:77ff.).

Olika historiebruk använder sig av olika grundtroper. Museerna har traditionellt setts som något modernistiskt som genom att musealisera vissa saker drar en skarp gräns mellan förr och nu och ofta berättat historien som en framgångssaga. Men det har likväl parallellt funnits en romantisk bild av exempelvis allmogesamhället, medeltiden eller vikingatiden som gett upphov till ett folkligt engagemang. Vilken grundtrop som

historiskt återskapande utgår ifrån är individuellt, men det är troligt att ens syn på historien påverkar om eller varför man vill lära sig om eller återskapa delar av det förflutna.

I den här uppsatsen är historiebruket som rekonstruktion och kommunikation det mest väsentliga. Det finns många exempel på bilder, en känsla, eller generella uppfattningar av historien som egentligen är mer kopplade till själva kommunikationen än till den faktiska historiekulturen (källor, referenser etc). Min egen bild av 1800-talets landsbygd har nog i stor grad på böcker av författare som Villhelm Moberg och Astrid Lindgren vars verk i sin tur illustrerats genom filmer och tv-serier. Under sent 1990-tal blev Jan Guillous trilogi om riddaren Arn Magnusson en del av allmänhetens bild av hur Sverige bildades som stat, något som kulturarvssektorn och turismindustrin var snabba med att använda sig av trots att böckerna är fiktion (Arns fotspår 2007, Aronsson, P. 2004:228). Aronsson menar att den här typen av historiebruk kommer att bli allt mer centralt, en utveckling som institutioner som museer, skolor och akademien måste möta:

Samtidskulturen är på väg att skifta fokus och placera förmågan att skapa upplevelser som en central värdeskapare i det ekonomiska livet, likväl som i lärande och som svar på existentiella frågor. Den skala av historiebruk som kommer att kräva allt mer uppmärksamhet är en som har underhållning i ena ringhörnan och existentiella frågor i den andra, omgiven av såväl gamla institutioner (museer, arkiv, skola, akademi) som nya aktörer (temaparker, underhållningsföretag, turism). På sätt och vis reflekterar det museiväsendets klassiska spänningsfält men med förskjutna tyngdpunkter. (Aronsson, P. 2004:66)

Han menar att tiden då historien kunde lämnas åt de professionella enbart är en parentes som är över och att historia idag på olika sätt förmedlas av en mycket större grupp. Aronssons teorier blir därmed intressant för att förstå museets samhällsroll och dess auktoritet i förhållande till externa aktörer.

Aronsson berör historiskt återskapande och frågar "Är det möjligt att med de fysiska eller tankemässiga redskap vi vet förelåg rekonstruera ett trovärdigt händelseförlopp." Men han låter likt Ian McCalman och Paul A. Pickering svaret hänga i luften. Aronsson menar att upplevelsen har en baksida när den i sig blir ett mål, att den kan stå i vägen för att angripa något ur flera olika perspektiv. Denna farhåga ligger i linjer med dem som James Walvin och Alexander Cook också ger uttryck för. En för hög inlevelse eller känsla av en annan tid kan hämma sökandet efter autenticitet och ny kunskap (Aronsson, P. 2004). Det är en hypotes som kan testas på både museer och personer som sysslar med historiskt återskapande. Aronssons resonemang kring historiebruk ger en möjlighet att se historia och kulturarv som något som hela tiden skapas och omförhandlas.

4.3 Modeller och typologier för ideellt engagemang i kulturarvssektorn

I artikeln "Volunteers in the heritage sector: a neglected audience?" (2003) beskriver Kirsten Holmes två olika typer av modeller för att hantera volontärer. Den första som hon menar varit dominerande i Storbritannien decennierna innan artikeln skrevs kallar

hon den ekonomiska modellen. I den modellen är volontärerna obetald personal, vars främst motivation är att genom volontärbete förbättra sina färdigheter och kunskaper och därmed öka sina chanser på arbetsmarknaden. Förespråkare av den här modellen har förordat en bättre organisering av volontärskapet i form av utbildning, säkerhet och försäkringar. Den andra modellen är fritidsmodellen som utgår från att volontärernas främsta drivkraft är att göra något givande på sin fritid. Holmes menar utifrån sina undersökningar att den sistnämnda modellen tidigare varit förbisedd och att den förstnämnda inte överensstämmer med verkligheten vid tiden för hennes artikel. För att definiera en givande fritidssyssla utgår Holmes från Marilyn G. Hood som i en artikel i branschtidningen *Museum News* (1983) listar sex olika attribut som hon menar utgör en givande och njutbar fritid:

- Utmanas av nya erfarenheter
- Göra något värdefullt
- Känna sig bekväm i sin omgivning
- Möjlighet att lära
- Aktivt deltagande
- Social interaktion (Hood, M. G. 1983:151)

Holmes menar utifrån sina undersökningar att volontärer bör betraktas mer som en annan typ av besökare, snarare än som obetald personal. Utifrån den åsikten menar hon att museer borde se fler värden än gratis arbetskraft i organiserandet av volontärer, exempelvis volontärernas egna upplevelse. På samma sätt skulle museers kunna betrakta sin samverkan med återskapare.

Både Anna Hansen och Kirsten Holmes refererar i sin rapport till den brittiska forskaren Alix Slater som tittat på klubbar och vänföreningar som är kopplade till museer i Storbritannien. Slater har skapat en typologi med elva kännetecken för museer som främst rör professionalitet, syfte, storlek och organisation. Typologin är svår att översätta till svenska förhållanden där det finns en äldre och samtidigt mer levande tradition av föreningar och inte minst hembygdsföreningar som verkar nära med eller rentav är huvudmän för museer. En faktor som Slater tar upp är förhållandet mellan förening och museum. Hon delar in föreningarna i undersökningen utifrån en skala där ena sidan utgörs av ideella föreningar eller lösare nätverk (social clubs) med en vag koppling till museet och den andra sidan är professionellt ledda organisationer för volontärer som är integrerade med museets ordinarie verksamhet. Slater gör också en distinktion mellan organisationer som syftar till att gynna medlemmarna och organisationer som riktar sig utåt mot allmänheten, "intra beneficial" respektive "extra beneficial" (Slater, A. 2004). Distinktionen kommer ursprungligen från den amerikanska sociologen Horton D Smith. Han undersökte ideellt engagemang i en stadsdel i Boston och menade att man i amerikansk forskning tidigare missat de vinster som intern gynnsamhet inom föreningar ("intra beneficial") kunde föra med sig för samhället i stort (Smith D. H. 1993). Min egen reflektion kring Smiths forskning är att förståelsen för föreningslivets samhällsvinster traditionellt varit ganska stor i Sverige, men att distinktionen är relevant för den här studien. En förening för historiskt återskapande blir genom sin samverkan en del i museets offentliga verksamhet. I förhållande till uppsatsens forskningsfrågor blir begrepp som intern- och extern gynnsamhet användbara.

Organisationer som styrs av medlemmarna Social clubs (Slater)/ Member benefit groups (Smith)	Organisationer med starka kopplingar till kulturavspplatserna Public Members' Scheme (Slater)/ Mixed benefit groups (Smith)	Organisationer som styrs av kulturavspplatserna Integrated Membership Scheme (Slater)/ Public benefit groups (Smith)
Fokuserar på medlemmarnas bästa		Fokuserar på kulturavspplatsens bästa
Inre gynnsamhet		Yttre gynnsamhet

Figur 2. Smiths och Slaters kategorier för museiföreningar samt Anna Hansens översättningar. (Hansen, A. 2012: 19).

5. Beskrivning av material och metod

Materialet i den här undersökningen undersöks på utifrån kvalitativa metoder. Detta definierar Göran Ahrne och Peter Svensson i boken *Handbok i kvalitativa metoder* kvalitativa metoder som "alla metoder som bygger på intervjuer, observationer och analys av texter som inte direkt utformas för att analyseras kvantitativt med hjälp av statistiska metoder och verktyg." (Ahrne, G. & Svensson, P. 2011:7). Forskningsfrågornas öppna karaktär gör det fördelaktigt för mig att i materialet leta efter kvalitéer och att gå in djupare i ett material från ett fåtal källor.

Ahrne och Svensson presenterar analysen av ett forskningsmaterial som tre steg: *sortera, reducera och argumentera*. Ett sätt att sortera är att redan från början begränsa materialet (Ahrne G. & Svensson, P. 2011:195), något jag gjort genom planering av intervjufrågor och tidsbegränsningar samt begränsning av övrigt material. Materialet analyseras och presenteras på ett sådant sätt att det ställs mot teori, därefter presenteras slutsatser som syftar till att besvara forskningsfrågorna.

5.1 Intervjuer

Ahrne och Svensson menar att man genom att se datainsamlingen som en produktion av data, snarare än en insamling, så blir det tydligare vilka avvägningar man som forskare gjort. Valen av forskningsfrågor avgör vilka svar som undersökningen kommer att ge, detsamma gäller intervjufrågor eller forskarens blotta närvaro bland informanter eller exempelvis vid en observation menar (Ahrne, G. & Svensson, P. 2011:22). Utifrån det har jag valt att hela tiden försöka vara transparent gentemot informanter, exempelvis genom att delge tidigare forskning och introducera mina forskningsfrågor sådana som de sett ut vid tillfället för mötet. Syftet har varit att skapa en givande dialog som ska leda bortom raka svar på intervjufrågorna och till reaktioner på forskning och frågeställningar utifrån deras egna perspektiv.

Forskning har visat att intervjuer påverkas av den sociala och språkliga kontexten (Ahrne, G. och Svensson P. 2011:37). Självt har jag både sysslat med historiskt återskapande och arbetat med pedagogisk verksamhet på museer. Under intervjuerna har jag i olika grad mötts på ett kollegialt sätt. Av historiska återskapare har jag setts som en hobbyutövare och av museipersonal har jag setts som en kollega, även om detta inte stämt överens med min egen självbild. I vissa fall har jag intervjuat personer jag känt till och träffat tidigare, något som jag inte tror påverkat svaren men möjligen kan ha påverkat sättet som intervjun gick till.

Huvuddelen av materialet till undersökningen utgörs av de intervjuer jag genomfört med sju personer som antingen jobbar på museer och har samarbeten med ideella historiska återskapare eller personer som själva är historiska återskapare och som i olika sammanhang engagerats av museer. Intervjuerna syftar till att få fram kvalitativ information kring informanternas upplevelser och erfarenhet såväl som kunskap om hur samverkan går till, i deras egen organisation såväl som i andra organisationer. Denna information kan sedan ge kunskap och förståelse för hur samverkan mellan historiska återskapare och museer tar sig uttryck.

Intervjuerna är semistrukturerade och utgår från en generell mall med tre huvudteman:

- Beskrivning av engagemanget kring historiskt återskapande
- Erfarenheter kring samverkan mellan museer och historiska återskapare
- Idéer och spekulationer om framtiden för samverkan.

Till sin längd varierar intervjuerna mellan trettio minuter och strax över en timma och har genomförts vid fysiska möten eller över telefon. Syftet har varit att informanterna inom vissa tidsramar själva ska ges chansen att utveckla sina resonemang i en dialog med mig. Samtliga intervjuer har spelats in och transkriberats med informanternas muntliga godkännande. Resultaten av intervjuerna har analyserats genom dataprogrammet Nvivo som är ett program konstruerat särskilt för kvalitativ analys. Nvivo ger möjligheten att söka i flera intervjuer samtidigt, att digitalt identifiera informanter, att samla sökord i sin kontext.

5.2 Annat material

I undersökningen har jag också använt ytterligare material. Det rör sig om tre avsnitt ur "Återskapat" som är en podcast om historiskt återskapande. Podden har en bred ingång och tar upp ämnen som tangerar frågeställningen. Den görs av Henrik Summanen och Sofia Berg och vid varje avsnitt deltar en eller flera gäster. Avsnitten som används är avsnitt 40 "Historiskt korrekt", avsnitt 41 "SCA" och avsnitt 35 "Reenactment på museer - 1808". Detta material kompletterar och sätts i relation till informanternas svar.

Det har under undersökningens lopp blivit uppenbart att forskare och utövare är inkonsekventa vilka ord de använder för att benämna historiskt återskapande, både på engelska och svenska. För att orientera mig i denna begreppsvärld och för att kunna avgöra vilka begrepp som ska användas i undersökningen så har jag också, utifrån litteratur av och om återskapare, definierat ett antal begrepp. Dessa begrepp betecknar olika fenomen som är undergrupper till eller liknar historiskt återskapande. I början av presentationen av resultaten följer därför denna begreppsdefinition.

5.3 Urval och introduktion av informanter

Urvalet av material har gjorts kontinuerligt under undersökningen för att få in olika perspektiv och förutsättningar för samverkan något som Ahrne och Svensson menar är fördelaktigt vid kvalitativa metoder. De varnar däremot för ett alltför likriktat material eftersom det kan ge en ensidig bild, något jag tänkt på genom att försöka spegla olika roller vid samverkan och olika typer av tidsperioder som informanterna inriktat sig på.

Vid intervjuer så är det eftersträvansvärt att materialet ska nå en mättnad, alltså att det ska vara så pass representativt att liknande svar ska återkomma bland flera av informanterna. Men omfånget av den här undersökningen kan inte ge en representativ bild av museer eller historiska återskapare i Sverige som samverkar. Istället representerar informanterna museer, föreningar eller personer som valt att samverka med varandra på en återkommande basis. Informanterna i den här undersökningen har således generellt god men också relativt stor erfarenhet av samverkan, vilket både bidrar till ett större kunskapsstoff men möjligen också till en ensidig bild. Det finns två par av

informanter som har samarbeten med varandra, de andra tre har valts ut eftersom de har erfarenhet av olika typer av samverkan med museer. Flera informanter kan alltså prata om samma tillfällen av samverkan vilket varit ett medvetet grepp för kunna skildra detta ur olika perspektiv. Här nedan presenteras först museerna där tre av informanterna är anställda, därefter föreningarna som andra informanter är aktiva i och slutligen presenteras informanterna själva.

5.3.1 Museerna

Bland informanterna finns tre museipedagoger, museerna de arbetar vid utmärks av att de alla har kulturhistoriska samlingar och byggnader med högt kulturhistoriskt värde.

Det första är Helsingborgs Museer som är en organisation inom Helsingborgs kommun som samlar flera museer och samlingar såväl som kulturhistoriska byggnader. En viktig plats är Fredriksdals museer och parker som är ett klassiskt friluftsmuseum med fina parktytor och ett helt stadskvarter som byggts för att likna en stad under 1900-talets första hälft. En annan viktig plats är Kärnan som är den sista resten från Helsingborgs slott. Kärnan är ett klassiskt medeltida stentorn som är öppet för allmänheten. Helsingborgs Museer förvaltar samlingar med 210 000 föremål och 1 miljon fotografier och hade 2017 ca 202 000 besökare (Helsingborgs Kulturnämnd 2016, Sveriges Museer 2018). Museet har sedan några år tillbaka engagerat historiska återskapare vid temahelger på Fredriksdal och under några helger på sommaren på Kärnan.

Det andra museet är Hallands Kulturhistoriska museum som är en del av Stiftelsen Hallands Läns museer där också Kulturmiljö Halland och Hallands Konstmuseum ingår. Museet ligger i Varberg uppe på Varbergs fästning, ett försvarsverk från 1600-talet med anor från medeltiden. Museet har stora allmogesamlingar, inte minst av bonadsmåleri. Men mest känt är kanske museet för Bockstensfyndet, ett mosslik av en medelålders man daterat till någon gång kring tidigt 1300-tal vars yllekläder är mycket välbevarade. Museet hade 2017 ca 118 000 besökare. Varje år under sommaren arrangerar museet medeltidsdagar över en helg där historiska återskapare engageras (Sveriges Museer 2018). Fästningen har också under en lång tid sysslat med levande historia och dramatiserade vandringar på fästningen (Hallands Kulturhistoriska Museum 2016:).

Statens Historiska Museum är ett statligt museum som ligger i Stockholm. Museet har riksomfattande samlingar med över 10 miljoner föremål, är ett arkeologiskt ansvarsmuseum och hade 2017 ca 166 000 fysiska besökare (Historiska Museet 2018, Sveriges Museer 2018). Museet har sedan 2005 den återkommande verksamheten Vikingasommar som är levande historia för barn med pedagoger i tidstypiska kläder som sysslar med olika former av historiskt återskapande (Ahlqvist, T. 2015:44). Vikingasommar är ett exempel där historiska återskapare engageras som professionella pedagoger snarare än ideella föreningar.

5.3.2 Föreningarna

Tre av informanterna ingår i föreningar som vid flera tillfällen engagerats av museer och andra kulturarvsplatser.

Den första föreningen är Albrechts Bössor som porträtterar skandinaviska soldater från sent 1300-tal under Albrecht von Mecklenburgs regeringstid. Albechts Bössor har ett långt samarbete med Varbergs fästning och är där i samband med museets medeltidsdagar. Föreningen bildades 2003 och på hemsidan kan man läsa följande om föreningen:

Vår avsikt är att i folkbildande anda visa upp och lära ut om liv, seder och materiell kultur under vår valda period, och som ett led i detta arbetar vi ständigt för att förbättra oss. Vinterhalvåret är fyllt av forskning och skapandet av reproduktioner, vilka in i minsta detalj följer arkeologiska fynd, historiska eller konsthistoriska källor. I jämförelse med många andra grupper är vår kvalitet mycket hög. Under sommaren genomför vi uppvisningar av vår verksamhet och vår utrustning, på uppdrag av vitt skilda intressenter, från Sverige i norr till Italien i söder. Detta har gjort oss mycket anpassningsbara och vana vid olika typer av publik och uppdrag, samtidigt som vi blivit duktiga och kompetenta föreläsare.
(Albrechts Bössor, 2018)

Den andra föreningen är Big Red One Sverige, en förening baserad i Skåne som porträtterar soldater ur första amerikanska armédivisionen under andra världskriget. Föreningen har sedan några år tillbaka ett samarbete med Helsingborgs museer. De har ett fokus på fordon och verksamheten bakom linjerna såsom sjukvård, stab och matbespisning. På föreningens facebook-sida står det:

Utifrån historiska källor & dokument återspeglar Big Red One Sverige den tidstypiske soldaten under perioden 1942-45. Vi deltar även vid historiska evenemang & reenactments för att levandegöra historiken kring detta historiska förband. (Big Red One Sverige 2018)

Den tredje föreningen är Kongshirden 1308 som är en norsk förening med bas i Oslo. De porträtterar den kungliga hirden, alltså det militära följet, under Håkon Magnussons regeringsperiod 1299-1319. De har samverkat med en rad olika museer både Norge och i andra länder och lägger stor vikt vid pedagogik och levande historia. På sin hemsida skriver de:

Når vi deltar på arrangementer, holder oppvisning eller foredrag, fremstår vi som mennesker fra en annen tid. Det er viktig for oss å understreke at vi hverken 'leker middelalder' eller 'kler oss ut'. Vi er svært nøye i vår bruk av historiske kilder slik at alt vi fremviser av klær, verktøy, kjøkkenredskap, krigsutstyr og våpen er så nære virkeligheten som vi kan komme. Vårt hovedmål er å øke egen kunnskap om perioden, og ikke minst å formidle den videre til publikum.
(Kongshirden 1308, 2018)

5.3.3 Informanterna

Informanten från Hallands Kulturhistoriska Museum är museipedagog med lång erfarenhet från levande historia och medeltidsdagarna på fästningen. Samma yrkestitel av informanten på Helsingborgs museum, även denne har lång erfarenhet av levande

historia och temadagar och är dessutom historisk återskapare själv på fritiden. I presentationen av resultaten går de under namnen Ingeborg och Nils.

Informanterna från Kongshirden 1308, Big Red One och Albrechts Bössor har alla lång erfarenhet av engagemang i sina respektive föreningar och av samverkan med museer. I presentationen av resultaten går de under namnen Magnus, Douglas respektive Margareta. En informant är historisk återskapare och har arbetat som museipedagog på Statens Historiska Museum med Vikingasommar. Han går under namnet Folke. En informant är idag inte aktiv i någon förening men har lång erfarenhet av historiskt återskapande. Informanten har arbetat med hemsidan och webforumet Historiska Världar som togs fram av Statens Historiska Museum i början av 2000-talet, är med och producerar podcasten Återskapat och har riktat in sig på medeltida läderhantverk. I resultatgenomgången benämns han med sitt riktiga namn, Henrik.

5.4 Etiska avvägningar

Ett syfte med att göra etiska avvägningar är att skydda de enskilda personer som deltar och redogörs för i studien. Delar av materialet i min undersökning utgörs av offentligt publicerade texter eller andra medier. I vissa fall talar informanterna om närstående, kollegor, andra grupper eller andra institutioner. För att informanterna inte ska begränsas av detta så valde jag från början att dessa inte skulle benämnas med sina riktiga namn i uppsatsen. En av informanterna, Henrik Summanen, introduceras på ett sådant sätt att han blev väldigt lätt att identifiera och därför har jag valt att skriva ut hans namn för transparensens skull. Jag valde också att skriva ut namn på grupper och museer, eftersom att en förståelse för dessa är en del av undersökningen och transparensen gentemot läsaren skulle annars blivit lidande. Inför samtliga intervjuer har jag fått muntligt godkännande att spela in samtalen.

6. Analys

6.1 Upplägg

För att beskriva historiskt återskapande så använder sig både forskare och informanter i den här undersökningen av flera olika ord. En del av undersökningen har handlat om att definiera en rad begrepp för att kunna analysera materialet. Därför följer en genomgång av olika begrepp; deras ursprungliga betydelse, deras relation till varandra och hur de kommer att användas i den här uppsatsen. Därefter presenteras resultaten av undersökningen. Det sker genom att delar av materialet citeras eller beskrivs och i vissa fall ställs mot varandra, teorier och resultat från tidigare forskning. Underrubrikerna bygger på hur intervjuerna tog sig uttryck och på vilka utmärkande drag deras beskrivningar hade. Allra sist följer de slutsatser som går att dra av undersökningen som kan ge svar på frågorna i frågeställningen.

6.2 Historiskt återskapande - begreppsdefinitioner

Historiskt återskapande är det samlande begreppet som används i uppsatsen för att beskriva ett fenomen och en rörelse, men det är inte helt oproblematiskt eftersom det råder en viss begreppsförvirring kring fenomenet och dessutom flera begrepp som är svåra att särskilja. Begreppen *historiskt återskapande* och *levande historia* fungerar ofta som löst definierade paraplybegrepp. *Living history* och *reenactment* är inlånade ord i svenskan som kan betyda en sak internationellt och en annan i Sverige och dessutom kan de vara mer kopplade till identitet och självbild än det faktiska fenomenet. En tredje kategori är *SCA*, *levande rollspel (lajv)* och *experimentell arkeologi* som inom sina egna kretsar är väldigt tydligt definierade men som i dagligt tal och kanske främst i massmedia har fått en vidare betydelse. Här nedan följer en genomgång av de begrepp som förekommer i forskning och som informanterna själva använder om sig själva eller den verksamhet de sysslar med.

Historiskt återskapande i vid bemärkelse är inte något nytt fenomen utan har en central del i mänsklig kultur och identitetsskapande. Som Robert Lee Hadden skriver i *Reliving the Civil War : a reenactor's handbook* (1996):

Aside from entertainment and instruction, reenactment is often used to commemorate religious events. Christians reenact the Last Supper during Holy Communion; Jews reenact the Passover meal during the Seder; and Moslems reenact significant events of the life of Mohammed during Hadj, their pilgrimage to Mecca in Arabia. (1)

Redan under antiken återskapade romarna krig, erövringar eller andra händelser. Julius Caesar var en av de första härskarna som anordnade sådana evenemang, hans iscensättande av ett slag mellan Tyrus och Egypten som engagerade 6000 roddare och soldater. Det finns inte några källor som tyder på att det rörde sig om historiska slag eftersom dessa förde med sig problem. Antingen kunde den romerska sidan förlora vilket skulle väcka missnöje bland publiken, eller så var händelseutvecklingen förutbestämd och då försvann möjligheterna till vadslagning (Duncan, A. 2006). Ett

annat känt exempel på tidigt återskapande skedde i augusti 1839 då en grupp välbeställda briter lade stora resurser på att återskapa ett medeltida tornérspel (McCalman I & Pickering P. A. 2010:7).

6.2.1 Reenactment

Begreppet används i sin snävaste form för återskapande av specifika historiska händelser underförstått militära händelser. Men det är också ett vanligt använt begrepp för själva hobbyn, utövare såväl i Sverige som internationellt definierar sig själva som reenactors även om de återskapar livet under en särskild period snarare än en militär händelse. Flera av informanterna identifierar sig själva som reenactors och utvecklade i intervjuerna sin syn på begreppet. I mycket litteratur och i intervjuerna till den här undersökningen används reenactment ofta synonymt med historiskt återskapande.

Fenomenet kan spåras ända tillbaka till amerikanska inbördeskriget då soldater redan året efter ett slag iscensatte sitt eget nederlag:

Civil War reenacting was done almost from the beginning of (the) war, as soldiers demonstrated to family and friends their actions during the war, in camp, in drill, and in battle. Veterans organizations recreated camp life to show their children and others how they lived and to reproduce the camaraderie of shared experience with their fellow veterans. (Hadden, R. L. 1996:2)

Återskapande av händelser under inbördeskriget fortsatte och en hobby började växa fram under 1960 och 70-talet. Strävan mot total autenticitet och immersion blev aktuellt först under sent 1970-tal då kvalitén på utrustningen steg markant. Reenactment som hobby spred sig från USA ut över världen och integrerade sig med andra typer av återskapande. I takt med att rörelsen växte uppstod också reenactment kring andra händelser än amerikanska inbördeskriget (Gapps, S. 2002:242 f., Hadden, R. L. 1996:5).

Det är svårt att säga precis när reenactment kom till Sverige, men idag är det en levande rörelse av hobbyutövare. Återskapande av större fältslag har även gjorts i Sverige. Exempel på sådana är slaget vid Axtorna 1565 och Valdemar Atterdags invasion av Gotland och Visby 1366. Det senare har gestaltats i tre omgångar i form av projektet *Battle of Wisby* som samlade flera hundra reenactors och gjordes i samarbete med bland annat Riksantikvarieämbetet, Gotlands Fornsal och Historiska museet i Stockholm (Helagotland.se 2016).

6.2.2 Living history/Levande historia

Living history eller levande historia⁵ som jag kommer benämna det är breda begrepp som innefattar flera former av levandegörande av historia. Centralt för levande historia som pedagogiskt verktyg är inlevelsen (immersion) som kan beskrivas som en

⁵ En begreppsförvirring råder ibland i Sverige eftersom levande historia också kan syfta på informationssatsningen *Levande Historia* som initierades av den svenska regeringen i slutet av 1990-talet vilket senare gav upphov till förvaltningsmyndigheten *Forum för levande historia*.

tidsmaskin eller tidsresa. Autenticitet är inte lika mycket ett värde i sig som ett redskap, men lika viktigt kan det vara att förmedla en känsla och en förståelse för en annan tid genom alla sinnen och möjligtvis också dramatisering (Karen, James 2018, Hadden, R. L. 1996:15, Gapps, S. 2002:249 ff.). Living history handlar inte nödvändigtvis om att porträttera en historisk karaktär eller specifik händelse utan om att gestalta en historisk tid mer generellt. Hadden skriver såhär:

Living history is the art and technology of making the past seem alive by attempting to re-create selected segments. Thus, all reenactors are in some way living historians. This technique is used for both research and education. (Hadden, R. L.1996:10)

Levande historia har varit en del av museernas utställningar i Europa och Nordamerika ända sedan slutet av 1800-talet. Skansen i Stockholm gick i förgrunden för ett slags iscensättande av förgången tid, inte minst gammalt allmogeliv. Genom en blandning av insamlade material, replikor, historiska byggnader, ihopsamlade interiörer och levande agerande människor skulle publiken få en bild av det förflutna (Aronsson m.fl. 2000:19).

Levande historia blev åter populärt på 1970-talet och sammanföll med massiva utbildningssatsningar efter andra världskriget som både påverkade museibesökare och museets personal. Det historiska återskapandet skulle visa det förflutna i utbildningssyfte, en emotionell koppling med människor ur historien förbättrade inläringen. Samtidigt tog också turismen och upplevelseindustrin fart. Med Disneyland som föregångare gjordes paraden med sitt pompa och ståt till en permanent upplevelsepark, en temapark (Gapps, 2002, s 245 ff).

I Anglosaxiska länder kan living history också användas som ett begrepp för historiskt återskapande i stort, med fokus på att leva som förr i tiden eller att syssla med ett historiskt hantverk.

6.2.3 Levande rollspel (Lajv, Larp)

Levande rollspel, lajv eller LARP (live action roleplaying) är en kulturyttring som skiljer sig ganska mycket från men ändå ofta sammankopplas med historiskt återskapande. På SVEROK:s hemsida kan man läsa följande definition:

Lajv, även känt som levande rollspel, kan beskrivas som en improviserad teater där ingen är publik utan alla är med och spelar. I en påhittad verklighet har alla spelare en roll som skall gestaltas så trovärdigt som möjligt. Med hjälp av förutbestämda karaktärsdrag, rekvisita och kläder skapas en så fullständig illusion som möjligt av den påhittade världen. Målet är inte att vinna utan att ha en givande och underhållande upplevelse tillsammans med sina medspelare. (Sverok 2018)

Etnologen Erika Lundell tycker det är svårt att skriva en sammanhängande historia över lajv-genrens uppkomst och utveckling eftersom den varit så organisk. Den gängse uppfattning i både Sverige och USA är att den är sprungen ur bordsrollspel som *Dungeons and Dragons* och att spelarna beslutade sig för att iscensätta rollspelet själva istället för att berätta och fantisera fram det. Den finske spelvetaren Markus Montola

tror att det varit mer komplext än så: "it has been invented and reinvented around the world in many places" (Montola i Lundell, E. 2014:58). Lajv uppstod ur idén att leka och spela i en medeltida fantasymiljö men idag finns lajv med vitt skilda teman som, istället för fantasy och science fiction, kan utgå från historiska händelser eller helt sakna historiska eller populärkulturella referenser. En del av lajv kan vara att söka kunskap om historiska klädesplagg och redskap, undvika moderna material och leva på ett enklare sätt för att hålla uppe en för lajvet önskad illusion, men själva rollspelet och inlevelsen är i centrum. Lajv som har historiska referenser kan alltså falla inom ramen för historiskt återskapande, men inte tvärtom.

6.2.4 The Society for Creative Anachronism (SCA)

Detta är en rörelse med kopplingar både till levande rollspel och reenactment. SCA föddes på en fest i Berkeley i USA 1966, temat var medeltida ridderlighet inspirerat från Eglinton Tournament som var ett försök att 1839 återskapa ett medeltida tornerspel (Cramer, M. A. 2010:4). Idag är det en världsomspännande organisation med fokus på de anglosaxiska länderna. Sverige var ett av de första länderna i Europa där SCA etablerades. SCA kan beskrivas som ett världsomspännande sällskap som leker en påhittad version av det medeltida feodala samhället. Inom SCA är världen uppdelad i hertigdömen och kungariken där deltagarna svär trohet till varandra och avgör konflikter med härkamp, en slags kampsportsliknande lek med medeltidsinspirerade vapen gjorda av rotting. I Sverige är SCA anslutna till kampsportsförbundet, men det är inte bara våld som är i fokus. Medlemmarna skaffar sig en persona och det finns vissa inslag av rollspel men framförallt ett system av ritualer och hedersbetygelser som delas ut av olika härskare för exempelvis konst- eller hantverksprestationer (Podcasten Återskapat 2017 avsnitt 41, Cramer, M. A. 2010). I SCA:s egna dokument beskrivs organisationen som:

a nonprofit educational organization dedicated to the study of the Middle Ages and Renaissance. Most of its activities take place in the context of a social structure adapted from the forms of the European Middle Ages, which allows participants to take a firsthand look at various aspects of the life, culture, and technology of the times under study. (SCA 2018)

Men den vanliga beskrivningen från medlemmar brukar vara: "re-creating the Middle Ages as they should have been." (Cramer, M. A. 2010:xi) En funktion som SCA har fyllt har enligt medlemmen Mikael Nordin varit att kunna dra nytta av sina historiska kunskaper och sätta in historiskt återskapande i ett, om än helt påhittat, sammanhang. Det hörs på namnet att SCA inte gör några anspråk på autenticitet. Tidsspannet man inspireras av, åtminstone i Sverige är 600-tal till år 1700 och kläderna ska vara ett "försök till medeltida dräkt". Likväl så har SCA varit en viktig samlingspunkt för historiskt återskapande med sina många medlemmar och evenemang, inte minst i Sverige (Podcasten Återskapat 2017 avsnitt 41).

6.2.5 Experimentell arkeologi

Arkeologi innehåller metoder som både är naturvetenskapliga och humanistiska till sin karaktär, det krävs både en förståelse för människan men också mer handfast kunskap om material och hur dessa förändras över tid. Denna blandning har gett upphov till en lång debatt inom disciplinen och experimentell arkeologi kan ses som ett sätt att

överbygga två olika filosofiska ingångar till ämnet. Det är både ett sätt att komma närmare människor i det förflutna och verifiera teorier (Foulds, F. 2013:2 ff.). Eller som arkeologen Mathieu uttrycker det "controllable imitative experiment to replicate past phenomena [...] in order to generate and test hypotheses to provide or enhance analogies for archaeological interpretation" (Mathieu J. R. i Busuttil, C 2013:60). Till skillnad från reenactment och levande historia så är syftet att ge svar på en vetenskaplig fråga snarare än att göra ett autentiskt återskapande eller ge ett helhetsintryck av en svunnen tid. Experimentell arkeologi kan se olika ut men det kan både handla om att återskapa ett objekt eller en teknik så exakt som möjligt och att undersöka hur relationen mellan människan och objektet, eller objektet och ett annat material (Busuttil, C 2013, Marsh, E. & Ferguson, J 2010).

Samtidigt som experimentell arkeologi kan användas för att pröva en teori eller hypotes så kan den också ge en upplevelse av hur det var förr. Experimentell arkeologi kan därför överlappa eller befinna sig i skärningspunkten mellan reenactment och levande historia. På en arkeologikonferens i Durham 2009 delade forskarna med sig av sina resultat både i skriftlig form och i handfast utförande av experimenten eller delar av dem på plats. Det menar arkeologen Fredrick Foulds skapade möjligheten att uppleva och tolka forskningen med fler sinnen (Foulds, Fr, 2013). Detta tangerar de pedagogiska ambitionerna med levande historia och frågan om huruvida historiskt återskapande kan ge upphov till ny kunskap. Experimentell arkeologi kan också bedrivas inom eller i anslutning till reenactmentrörelsen. Henrik Summanen påpekar att många personer inom kulturarvsfältet som idag intresserar sig för materiell kultur, professionella såväl som amatörer, ofta på något sätt har en fot inne i historiskt återskapande. Arkeologen Marquita Volken är enligt Henrik en av Europas främsta experter på medeltida läder och medeltida skor och hon syns ofta i reenactmentkretsar. På skomuseet i Lausanne som hon är nära förknippad med står följande beskrivning av deras samling:

Our collection is entirely made of reconstructions based on practical research, a guarantee of their historical authenticity. The reconstruction is the final stage in the scientifically based research and analysis of archaeological artefacts. The aim of such reconstructions is to understand the object. (Shoe Museum Lausanne. 2018)

Den maltesiska arkeologen Christopher Busuttil lyfter fram flera saker som även informanterna i den här uppsatsen lägger vikt vid när han skriver:

Authenticity is a central issue. Using original materials, we have already started explaining the past in a way that a textbook could never hope to achieve. It is through the active use of materials that we can start revealing meaning and the choices people make to construct an understanding of the world they live(d) in. (Busuttil, C. 2013:61)

Ett annat citat från den amerikanska arkeologen Stephen C. Saraydar visar också på hur kunskap kan uppstå genom handgripliga upplevelser:

through this experience [of felling trees with stone axes], my muscles and my brain learned things [...] that could never be forgotten and no written or

visual source could ever adequately convey [...] The people who made and used these tools no longer seemed quite so remote in time and space. (Saraydar, S.C. i Busuttil, C 2013:64)

Bodil Petersson pekar i sin avhandling på att arkeologiska rekonstruktioner kan vara många olika saker beroende på vilket behov de fyller. Syftet kan både vara att fylla ett kunskapsmässigt eller existentiellt behov (Bodil Petersson i Aronsson, P. 2014:50f.). Rekonstruktion skulle alltså kunna röra sig om både minutiösa kopior av flintyxor och massmediala karikatyrer av vikingar. Experimentell arkeologi tar sig olika uttryck, i sin mest fria form tangerar den levande historia och historiskt återskapande men kan också göras helt utan krav på autenticitet eller inlevelse. I vissa fall kan historiskt återskapande ha ambitionen av amatörforskning, en inställning som jag menar driver på ambitionen av autenticitet men inte heller är helt oproblematiskt om syftet är att förmedla kunskap om historien.

6.2.6 Begreppen i undersökningen

I den här undersökningen används begreppet historiskt återskapande eller återskapare för att benämna individer eller grupper som sysslar med att återskapa ett helhetsintryck av något ur historien utifrån historiska och arkeologiska källor. Den som rekonstruerar ett föremål utifrån historiska källor, men inte visar upp sig i kläder och annan utrustning från samma period kan i vid mening också klassas som återskapare, men det är inte vad som åsyftas i uppsatsen.

Informanterna använder flera olika begrepp såsom levande historia eller reenactment men det är min uppfattning att definitionen ovan är den som i regel åsyftas om inget annat klargörs.

6.3 Presentation av resultat

6.3.1 Hur samverkan kan fungera

Samverkan mellan museer och historiskt återskapande kan ske på flera olika sätt. Flera av informanterna pekar på att det knappast finns några vattentäta skott mellan museivärlden och historiskt återskapande och det är inte ovanligt att personer som utövar hobbyn också jobbar inom kulturarvssektorn.

Oftast samverkar historiska återskapare med museer kring korta och avgränsade evenemang. På Varbergs fästning är det medeltidsdagarna första helgen i juli som under lång tid engagerat medeltidsentusiaster, inklusive mig själv. Där finns marknadsplatsen med försäljare som under sommaren reser runt bland historiska marknader. Graden av professionalitet varierar här kraftigt, vissa försäljare som företaget *Aktiviteter för Utveckling och Grupper* ordnar genom varumärket *Glada Galten* matförsäljning i flera bodar uppsatta på området och har många anställda (AUG 2018). Andra är entusiaster som säljer medeltidsinspirerat hantverk. En tredje grupp är historiska återskapare som får betalt av museet för att ställa ut sina varor och visa upp sitt hantverk. Meningen är alltså inte att dessa ska kunna tjäna några pengar på sin nischade försäljning. Museet engagerar också andra grupper med varierande drag av återskapande och uppvisning. Där finns grupper som sysslar med stagefighting med medeltidstema, medeltidsmusik,

bågskytte (Hallands Kulturhistoriska Museum 2017). Slutligen engageras grupper, som Albrechts bössor eller Kongshirden 1308, som gör anspråk på att helhetsintrycket ska ha hög autenticitet med hänvisningar till källor och fynd kring allt de visar.

Även på Fredriksdal i Helsingborg är det fokus på tillfälliga evenemang med teman utifrån tidsperioder. Det största evenemanget är *1940-talet - Levande historia* som började med att Nils kontaktade *Big Red One* för att över en helg bygga upp ett läger. Douglas säger

... vi [fick] övertala cheferna på Fredriksdal om att vi faktiskt skulle göra en helg med 40-tal. Och det slog väldigt väl ut, det har varit väldigt populärt [...] i början så var det bara vår grupp, och vi byggde upp vårt camp inne på Fredriksdal och det var väldigt populärt. Det var ingen reklam som gick ut överhuvudtaget men vi hade 2000 besökare över en helg.

Magnus lyfter fram att det finns ett värde av att evenemang samlar många återskapare som bildar en "kritisk massa", men också mer utvalda människor som kan väldigt specifika saker. Han tillägger att detta blir dyrt för museerna att ha regelbundet: "jag har svårt att se att de skulle kunna betala 20 man en heltidslön för att kunna göra detta." Även Folke påpekar att det blir för dyrt för museerna att ha en sådan verksamhet "hyr man in en förening som gör grejer så brukar det ju handla om någon slags uppvisning och det har man sällan råd att betala för under en längre tid."

Det finns också exempel på mer långsiktig samverkan. Folke har under tre somrar jobbat som museipedagog under vikingasommar: "en reenactmentkompis tipsade mig om att de hade något som kallades vikingasommar så han rekommenderade mig och jag sökte dit och fick jobbet baserat på på detta [engagemang för historiskt återskapande] och min pedagogiska utbildning, för jag pluggar till lärare i historia och svenska." Arbetet som Folke utför är alltså en form av levande historia-pedagogik men med flera inslag av återskapande och rekonstruktion:

"Så den sommarsatsningen går ut på att mellan juni och augusti så har museet aktiviteter på sin innergård med tre stora aros-tält. Man kan få prova på att baka bröd, snida, göra lite annat hantverk, prova på lite olika aktiviteter. Framförallt så är vi ju pedagoger, utklädda till vikingar i vikingakläder."

Det är inte helt olik verksamheten som *Kongshirden 1308* eller *Albrechts Bössor* erbjuder, men utan den "kritiska massan", endast fyra museipedagoger jobbar samtidigt på vikingasommar något som också gör arbetet intensivt. "vikingasommar är väldigt serviceinriktat. Det låter ju ganska trevligt att stå och visa upp hantverk och baka bröd och så, men det kan bli ganska stressigt."

Magnus berättar att han sett verksamhet som liknar den de själva sysslar med i *Kongshirden 1308* men som var ett stående punkt på museet:

Till exempel så var jag på Royal Armoury i Leeds för inte så många år sedan. Och då hade de en fäktuppvisning i 1400-talskläder, vilket är väldigt nära det vi skulle kunna göra, fast i en annan tidsperiod då... och de använder mycket av samma metoder.

Sett till Hillströms idealtyper så är det inte svårt att passa in evenemangen som återskaparna engageras till som en slags *historieteater* med fokus på spektakelkultur. De särskilda evenemangen utgör ett avbrott i museernas vanliga verksamhet, och marknadsförs också på det sättet med särskilda program, dedikerade sidor på hemsidor och sociala medier. Men för återskaparna så är evenemanget bara kulmen eller en del i en lång process av utrustningstillverkning eller andra förberedelser. Historiskt återskapande kräver både historiska och arkeologiska efterforskningar, även om dessa inte nödvändigt utgår från samlingarna från just det museet som samverkan sker med. Processen från förberedelser till evenemang kräver således både idealtyperna *sakarkiv* och *historieteater*. Gapps och Gustafsson lägger vikt vid att levande historia ska påverka alla sinnen och för det krävs en "kritisk massa" som inte kan uppåddas regelbundet.

6.3.2 Organisation och syfte med verksamheten

Här följer en beskrivning av de olika sätten som återskaparna i undersökningen organiserar sig och hur de kan förstås utifrån Hansens och Slaters undersökningar av vänföreningar knutna till museer. Anna Hansen skriver i *Volontärer och Kulturarv* (2012:26) att samarbeten med ideella tenderar att ske med föreningar eller andra organisationsformer eftersom det i Sverige inte ses som lika kontroversiellt som att engagera enskilda volontärer. Det blir alltså en samverkan mellan jämbördiga parter som ingår ett avtal med varandra snarare än välgörenhet eller att museet har makten över volontärer. Denna inställning bekräftas också i återskaparnas självbild, de definierar sig också med sin förening som i sin tur erbjuder en produkt till museerna, Magnus pratar om gig och uppdrag och Margareta var först ovillig att kalla det de gjorde för ideellt: "Nja, vi får ju betalt för vad vi gör. Men det går ju till föreningen. Vårt engagemang i föreningen är ju ideellt."

Både Kongshirden 1308 och Albrechts Bössor anstränger sig för att framstå som seriösa och välorganiserade. De har välgjorda hemsidor med mycket bilder och kontaktuppgifter. På Kongshirden 1308:s hemsida kan man under fliken "Vi tar på oss opdrag!" läsa "Kongshirden kan också gjøre drakt- og utstyrsfremvisning, håndverksdemonstrasjoner eller foredrag om ulike tema innenfor vårt virke og tidsperiode." (Kongshirden 1308, 2018). Båda dessa föreningar organiserar sig så att viss del av utrustningen ägs av medlemmarna själva medan sådant som tält, kök och liknande ägs gemensamt. Men Margareta säger att föreningen också ordnar andra saker än inköp gemensamt: "I år har vi tex bestämt oss för att sponsra en studieresa för föreningen till Tyskland för att hämta in kunskap och sådär."

Douglas ser inte på Big Red One som någon egentlig förening utan mer som ett kompisgäng, alla aktiva äger själva sin utrustning och sina fordon. Men han tillägger ändå att

Vi har en förening men den är liksom mest om man skulle få betalt någon gång för en gångs skull, att man kan få in pengar på ett enkelt sätt. Men

annars så har vi en helt demokratisk kompisgrupp egentligen. Vi har ingen direkt ledare på så sätt, eller någon ordförande som bestämmer utan vi kör allting väldigt demokratiskt. Vill man åka någonstans så åker man dit och vill man stanna hemma så gör man det. Det har ju sina fördelar många gånger och sina nackdelar ibland

Det finns också andra fördelar med att ha en gemensam förening. I *Big Red One* äger alla medlemmar utrustning och fordon individuellt, men för Magnus var föreningen en förutsättning för hobbyn eftersom det gick att äga saker gemensamt och dessutom få extra inkomster. "... man mjölkade ut Sverok som vi var med i... och så fick man lite pengar därifrån också gjorde man det mesta möjliga av dem, man köpte tältduk och man gjorde tält och sådär, lite grytor..."

Folke däremot har inte varit med i någon förening, han beskriver sin grupp som "en lös konstellation av vänner" som främst åker på olika marknader. Han är däremot aktiv i en förening som arrangerar evenemang för andra historiska återskapare. Inte heller Henrik är aktiv i någon förening för tillfället trots att han har lång erfarenhet inom hobbyn. På frågan om vilka föreningar han är aktiv i så svarar han "Inga alls. Jag är dock associerad med massor av föreningar [...] det finns en ganska stor gruppering som åker som "gäster" på varandras evenemang utan att vara med i någon förening, där de flesta håller på med flera olika perioder, och lånar grejer av varandra."

Nils menar att det offentliga har som vana att samarbeta med just föreningar men att det blir svårare och svårare eftersom människor organiserar sig på andra sätt och genom andra kanaler. Han har sett exempel på stora evenemang som i hans ögon uppstått ur ingenting. I sitt jobb med historiska återskapare så har Nils bland annat undersökt potentiella samarbeten i kommunen:

När vi började inventera så hittade vi hur många grupper som helst [...] men jag upplever det som att många ungdomar inte är föreningsanslutna [...] jag pratar alltid med människor när jag är ute (på evenemang), så får jag kontakter. [...] Om vi envisas med att hålla fast vid att det ska vara i föreningsform så missar vi möjligheterna att nå de här människorna.

Det går att placera in informanternas olika sätt att organiserad sig på den skala som Anna Hansen målar upp i sin syntes av Smith och Slaters typologier (Se figur 2). Vissa av återskaparnas engagemang sker helt utifrån deras egen vinning. Folkes "konstellation av kompisar" och Magnus vikingaförening är uppbyggda kring inre gynnsamhet och liknar mest en *social club*.

Den största skillnaden när man är ute på vikingamarknader så är det ju väldigt mycket för vår egen skull. Vi är ju där för att njuta själva, för att dela erfarenhet och dricka lite öl [...] Och jag tror att om reenacters skulle få välja, när man är ute på events, så skulle det inte vara några besökare där. De är ju ofta en nödvändighet för att man ska få pengar från kommuner och så i vidare för att kunna arrangera. Men i reenacters drömvärld så åker man på events utan besökare så man bara får vara helt i den historiska världen.

Magnus håller med om att hans vikingaförening syftar till inre gynnsamhet "det har varit en förening för oss, av oss, för att vi ska komma ut på saker och ting."

Även om *Big Red One* tar sig uttryck som en *social club* eftersom det saknas en tydlig struktur så är det ändå tydligt att föreningen prioriterar en utåtriktad verksamhet och att visa upp sig och syssla med historieförmedling. Douglas berättar:

Vi brukar säga det att vi spänner lite vader, vi står och ser tuffa ut men samtidigt är det ju så att man är ju där för publiken. Det är ju inte lika roligt att åka ut i skogen och ställa sig själv där ingen tittar på en och man får inte förklara för någon utan det är ju lika mycket att man vill förklara saker.

Men både den inre gynnsamheten och den lösa strukturen står i kontrast till *Albrechts Bössor* och *Kongshirden 1308*. Dessa har båda folkbildning och källbaserat återskapande inskrivet i sina stadgar. För dem är samverkan med museernas publika verksamhet inte bara ett medel utan ett mål i sig. Den ekonomiska vinsten använder de för att förbättra sin produkt, både vad gäller utrustning men också kunskapsmässigt. Margareta beskriver föreningens verksamhet: "Mycket av våra event vi gör är ju publika event där vi vänder oss till allmänheten och pratar om medeltiden och kläder och matlagning och sådär för att sprida kunskapen om vår period. Så det är ju ett stort syfte med föreningen."

Albrechts Bössor har till och med försökt anpassa sin verksamhet för att kunna möta museernas önskemål: "Vi jobbar ju ständigt med att försöka förbättra hur vi använder vår kunskap i pedagogiskt syfte för att kunna föra ut kunskapen på ett bra sätt. Förra året så hade vi tankar på att ha specifika barnvisningar för att ta ner det på barnens nivå", säger Margareta.

Så jobbar även *Kongshirden 1308* när de försöker bygga upp pedagogiska koncept för att göra hantverk och matlagning tillsammans med barn. Men även om Margareta och Magnus pratar mycket om folkbildningen som ett kall så är alla inte lika övertygade. Henrik berättar att han "vet att många brukar säga det för det brukar vara bra om man ska söka pengar och samverka med museer och sådär. men min bild är nog inte reenactmentgrupper som generell idé har folkbildning som någon form av målsättning.". Han säger som Folke att besökare är ett "nödvändigt ont".

De grupper som inte tar betalt har inte nödvändigtvis ett folkbildande syfte medan de grupper som tar betalt strävar efter ständig återinvestering och förbättring. Det går inte att säga i vilken grad dessa grupper prioriterar sina egna medlemmars upplevelser, men det är tydligt i retoriken från både föreningens kanaler och informanterna att det är en fråga om nytta och nöje. De grupper som inte tar betalt eller kräver annan ersättning gör detta mer eller mindre medvetet, då kan de avsäga sig eventuella krav från museet. Douglas säger att *Big Red One* har stor frihet och att samverkan bygger på tillit: "Eftersom vi inte får betalt på det sättet så kan de inte kräva något av oss heller." En annan faktor som blir tydlig är att informanterna sökt sig till historiskt återskapande av egen vilja. Det har i samtliga fall byggts på ett genuint intresse för hobbyn snarare än ett kall att sprida kunskap eller att täcka ett uttalat behov från museerna. Undantaget är möjligen *Kongshirden 1308* som uppstod som ett samarbete mellan museum och återskapare.

6.3.3 Mervärde: En upplevelse för publiken

Åsikten att historiskt återskapande fungerar bra på kulturhistoriska museer förenar inte helt överraskande de flesta av informanterna. Nils menar att återskapare kan berätta mycket mer för besökarna än vad museets utställningar kan, särskilt om de själva vågar ta kontakt. Ingeborg håller med om detta, även om museets personal i viss mån kan syssla med levande historia på egen hand så har de inte de specifika kunskaperna som återskaparna har. Dessutom ger återskaparna en kvalitativt bättre publikupplevelse. Hallands Kulturhistoriska Museum har också använt sig av återskapare och återskapande i en barnutställning kring medeltiden. Här får barn prova på medeltida lekar och klä ut sig i medeltidsinspirerade kläder i ett rum som är inrett som en tronsal. På väggarna hänger förutom flaggor även stora högupplösta bilder på historiska återskapare från Albrechts Bössor och den finska föreningen Mary Swan. Dessa poserar som välbärgade personer från medeltiden. I några montrar ligger föremål, alla rekonstruktioner eller replikor av medeltida fynd.

Några informanter beskriver sin egen ingång till återskapandet som att de inte bara velat läsa om historia utan också uppleva den, inte minst hur saker tillverkas. Margareta menar att det bästa är "... att få utforska historien på ett handfast sätt, mer konkret än att läsa böcker bara." Det "handfasta" med historiskt återskapande på museer handlar ofta om att visa upp praktiska saker som hantverk och stridskonster men också att stimulera samtliga sinnen och bjuda in till aktivt deltagande. Hadden skriver "Reenactments may not be the most accurate portrayal of history, but they certainly gave history life, taste, and smell, something significantly missing from dry academic tomes." För Ingeborg är detta anledningen till att de tar in återskapare: "Man vill på något vis satsa mer på något som engagerar sinnen, se höra och dofta och sätta igång fantasin på det sättet." Peter Ahlqvist som är gäst i podcasten Återskapat säger att det finns en gammal idé på museer att man ska "se men inte röra". Det är något som Loke tycker att man kan komma runt med återskapande:

Istället för att se på gamla trasiga prylar i en monter så få man se hur det skulle kunna sett ut, hur det doftade när man bakar bröd med historiska ingredienser. Hur ser det ut när man smider, hur låter det? Det tycker jag är jätteviktigt i historieförmedling.

Just att visa nya föremål är kanske återskapandets största styrka, de är inte unika på samma sätt som ett historiskt föremål så att vem som helst kan ta på dem, känna tyngd och textur. Det kan ha pedagogiska fördelar och samtidigt har de om de rekonstruerats korrekt en liknande berättande funktion som originalföremålen, Magnus berättar om hur personer i hans förening tillverkat rekonstruktioner av fynd till museer som sedan använts i utställningar. Men återskapare kan också precis som den experimentella arkeologin visa på relationen mellan föremålet och människan, exempelvis visa hur föremål brukas och hur föremålen förändras av att brukas. Henrik tycker att ett viktigt budskap som reenactors kan kommunicera till allmänheten är att man faktiskt kan veta väldigt mycket om det förflutna. Att beskriva en räffling i ett gevär för en besökare är inte bara att förmedla detaljkunskap utan också att visa för personen att det finns stor kunskap om historien. Magnus sammanfattar hur hans förening fungera i samarbeten

med museer: "Man kan säga att vi blir ett slags inhyrda pedagoger, kombinerat med en rekvisitakammare."

På Fredriksdal har man sett fördelar med att samverka med återskapare i den publika verksamheten för att det också engagerar andra besökare. På 40-talshelgen uppmanas besökarna att också klä ut sig i 40-talskläder och får då gå in gratis. *"Det är jättebra för publiken att fler går omkring klädda i 40-talskläder. Det är en winwin-situation. Vi får ju definitivt besökarna att känna sig delaktiga och medskapande,"* säger Nils. Han berättar också att många av de som kommer till 40-talshelgen inte är regelbundna besökare, vilket syns på den höga andelen som betalar fullpris istället för att gå in med årskort just de dagarna.

Henrik förhåller sig dock lite mer kritisk till återskapande och levande historia, han tycker att det egentligen skulle kräva väldigt mycket av museet om museets besökare skulle maximera sin upplevelse genom att delta i återskapandet. I avsnitt 35 av podcasten återskapat säger han:

Det besvärliga utifrån ett pedagogiskt syfte är [...] att det är jag som upplever något här (som återskapare) om man skulle få det här att ta skruv verkligen med de normala besökarna så skulle man behöva lyfta upp dem, klä ut dem i lämplig kostym, släppa ner dem och säga 'här är din åker nu måste du jobba annars kommer du att dö' [...] och den pedagogiken är det ingen som vill ha.

Peter Ahlqvist, gäst i podcasten, håller med och menar att uniformer och militärer är lätt att visa upp medan vardagligt arbete inte alltid är så spännande. "Det handlar lite om en actionupplevelse, det ska man ju inte sticka under stol med," säger en annan deltagare i avsnittet. Nils är inte rädd för att prioritera besökarnas upplevelser och tycker att museer borde titta på temaparker som Astrid Lindgrens Värld och High Caparall. "Det är ett jippo, men samtidigt lär man sig någonting." Men Magnus menar att problemet här också ligger i att museer ofta tror sig veta vad besökarnas vill ha och att det därmed blir *"självsanerande"*. Det finns en idé om att slagsmål och våld är bra underhållning, men det menar Magnus kan bero på att de aldrig fått se återskapare som visar upp exempelvis hantverk eller matlagning.

Samverkan med museet är samtidigt också en upplevelse för de som sysslar med historiskt återskapande. Informanterna tycker att det är givande att mötas på olika evenemang. Douglas tycker att det är mer givande att delta på ett offentligt evenemang och Henrik säger att det är lättare att få med andra återskapare till publika evenemang än till stängda. Nils beskriver hur man på borgen Glimmingehus i sydöstra Skåne ordnar evenemang som fokuserar på soldatliv under sent 1400-tal, med mycket höga krav på autenticitet. Dessa evenemang riktar sig främst till återskaparna själva.

Historiskt återskapande och levande historia passar väl in i ett historiebruk med fokus på upplevelser som Aronsson menar alltmer präglar samtiden. Det passar väl in i den nya museologins uppvärdering av museets pedagogiska uppdrag och ambition att hitta nya sätt att kommunicera med besökarna. Historiskt återskapande blir lätt historieteater och spektakelkultur och själva förmedlingen av kunskap verkar lätt glömmas bort när Nils

och Ingeborg som museipedagoger lägger vikt vid att locka besökare snarare än att undervisa dem. Samtidigt är de väl medvetna om att återskaparna tillför ytterligare kunskap, som museet saknar, inbakat i besökarnas upplevelse. Det är således både en fråga om ett lekfullt historiebruk för nöjes skull och ett antikvariskt historiebruk. Besökarnas upplevelse bygger både på de får se något spännande i sig och att det de får se ger dem kunskap om eller en känsla av det förflutna. Det är exempelvis lätt att tänka sig att en katapult som slungar ett brinnande eldklot hundra meter bort, brons som stelnar eller en pansarvagn som mullrar förbi är spännande i sig. Att sedan förstå att det ska likna något som skedde i det förflutna förbättrar nog upplevelsen för de flesta. Därmed krävs det att museet eller återskaparna förmedlar kunskap om den rekonstruerade utrustningen. När det inte görs finns risken att museet prioriterar spektakelkultur framför lärdomskultur.

6.3.4 Mervärde: Ekonomisk ersättning

Det kanske främsta incitamentet för samverkan med museer verkar vara att det är ett bra sammanhang i sig att utöva sin hobby på. Flera av informanterna berättar om hur de bygger upp sina läger och får använda sin utrustning. Men det är uppenbart att de vill ha något i utbyte av museerna för att delta på deras villkor.

Ett incitament för vissa grupper är ekonomisk ersättning, men deltagande på evenemang är också förenat med ganska stora kostnader. "Vi får ett liten liten ersättning som typ täcker bensinen mer eller mindre, fram och tillbaka, och lastning och lossning men annars är det inte mycket mer," säger Douglas. Andra grupper som *Albrechts Bössor* och *Kongshirden* kan bygga upp ett ekonomiskt överskott som de kan återinvestera i föreningen. Dessa båda grupperna är tydliga med att ge en så korrekt bild som möjligt av den tid och det sammanhang de försöker återskapa men att det också är förenat med stora utgifter som de vill få kompensation av museerna för. "Det har varit ganska bra pengar, det har legat på 30-40 000 per arrangemang. Så det har alltid varit en väldigt rik förening och vi har återinvesterat i ganska dyra grejer."

Men det är inte alltid som arrangörerna har förståelse för att det ska kosta så mycket att engagera en ideell förening. Magnus beskriver en schablonmässig konversation:

- Vi vill ha medeltid
- Ja det kan ni få, här är vår medeltid.
- Oj det var en dyr medeltid
- Ja det är den, vet ni varför den är dyr? Jo för vi är 25 personer som har suttit i 20 år och gjort efterforskningar och därefter detaljbeställt en massa saker som har kostat över en miljon kronor för föreningen.

Ingeborg har förståelse för att föreningarna tar höga summor men har en snäv budget när det kommer till att arrangera medeltidsdagarna i Varberg: "egentligen så kan vi ju aldrig betala det som de borde ha betalt. Om man ser till hur många de är, och hur många timmar de lägger, och hur mycket material, det är ju massa." Nils betalar väldigt sällan grupperna som de har samverkan med, men när det väl sker så är det noga med var pengarna går: "Vad gäller grupperna som är på Kärnan så har vi gått ut med ett direkt krav på att den summan de får för att delta på Kärnan, den ska gå till fortbildning för föreningen."

I materialet framkommer att informanterna anser att grupper engageras på olika sätt beroende på vilken tid de återskapar. Magnus menar att det är svårt att få betalda uppdrag när man återskapar vikingatiden: "det är nästan omöjligt att få betalt som vikingaföreningar. Få föreningar har en folkbildande funktion, tyvärr. Det har nog med vikingareenactments historia att göra, generellt, som rörelse, att man har en period som är väldigt mytomspunnen och svåröverblickad." Magnus pekar alltså på att det är det bristfälliga källäget som gör att vikingareenactment inte håller samma kvalitet som andra perioder, eller som Folke säger: "då blir det en hel del hittepå [...] det är väl ett starkt ord men i princip". Magnus tror också att det finns en viss skepsis mot vikingagrupper "Det är mycket subkultur", om en vikingaförening försöker sälja in sig som seriös och med hög autenticitet så "betyder det ingenting för dem för de har sett massa vikingaföreningar och ingen har varit seriös".

Att ta in externa aktörer kan också vara ett sätt för museet att visa upp sådant som de själva inte annars skulle kunna lägga pengar på. Magnus berättar om hur de för att undersöka och visa upp effekterna av medeltida vapen brukar använda sig av grisskinkor. Det är ett exempel på något som Kongshirden 1308 utan problem kan köpa in för pengar de får av museet men som museet kanske inte vill köpa direkt själva. Det kan också gälla vapen och svartkrut. På det viset binds museets offentliga medel gradvis upp i ganska stora mängder rekvisita, som kan användas mer eller mindre regelbundet på kulturarvsinstitutioner, men av föreningarna. Magnus uppskattar att Kongshirden 1308 köpt utrustning för närmare två miljoner kronor genom åren.

Ekonomisk ersättning är alltså ett sätt att kompensera föreningar som utför olika uppdrag åt museerna. Men museer kan vara olika medvetna om vad deras stöd till föreningarna kommer att leda till. Ingeborg hade inte tänkt på vilka följder det ekonomiska stödet från Hallands kulturhistoriska museum fick för att grupperna skulle utvecklas medan Nils villkorade stödet för att garantera att grupperna blev bättre. Att hobbyn är kostsam gör att den ekonomiska ersättningen blir intressant att titta på. Även om en förening kan ha mycket lösa band till ett museum så kan den ekonomiska ersättningen de får av museet ändå ha stor påverkan på föreningens verksamhet under året. Anna Hansen skriver att volontärer inte nödvändigtvis innebär en ekonomisk vinst i form av gratis arbetskraft utan kan innebära en extra kostnad. Istället för de med sig andra värden till museet (Hanssen, A. 2012).

6.3.5 Mervärde: Historiska miljöer

Informanterna lyfter fram andra faktorer än ekonomisk ersättning som incitament för samarbete. En av dessa faktorer är om museerna kan erbjuda en historisk plats eller en historisk inramning som passar för gruppernas tidsperiod. Det verkar gälla både rekonstruerade såväl som faktiska historiska byggnader. Man skulle kunna se det som att miljön, tillsammans med källbaserad utrustning och historisk kunskap, är en pusselbit i historiekulturen som ligger till grund för återskapandet. Magnus menar också att det är ett sätt för historiska återskapare och museer att mötas mer på lika villkor: "Där vi absolut möts som bäst tycker jag är friluftsmuseum-grejen. För där har museerna någonting de kan bidra med och vi har någonting som vi kan bidra med som kan leva väldigt mycket i symbios." När Margaretas förening Albrechts Bössors började samverka med Ystad Museum så var det just miljön som var avgörande: "I Ystad så är

det en fantastisk miljö, de har inte jättemycket ekonomi men vi ser att det skulle kunna bli ett större samarbete så därför väger inte ekonomin jättemycket."

Margareta berättar att samverkan med museer också ger dem möjlighet att vara på en plats efter stängningstid. Under ett jubileumsfirande kunde exempelvis Albrechts Bössor ha fest i slottskällaren på Varbergs Fästning. På Fredriksdal var Nils med och arrangerade en 1800-talshelg med en grupp som gestaltade soldater från tidigt 1800-tal. Soldaterna agerade som om de inkvarterades på en gård under sin marsch ner mot kriget mot Napoleon. För att kunna ge återskaparna fritt spelrum och möjligheten att leva sig in så valde museet att stänga av området kring husen där de höll till. "När vi hade förra 1800-talsträffen då stängde vi av ett område för deltagarna så att publiken inte hade rätt att gå in bland dem, utan de fick lov att gå in vid ett demonstrationsbord. Där stod två-tre stycket hela tiden och visade och berättade för publiken. De andra levde sitt liv." Även Magnus håller med om att detta kan vara en kompensation för återskapare men att det inte är helt enkelt: "om ett museum har byggnader som är tidstroga reproduktioner så kan vi komma dit och levandegöra dem på ett väldigt bra sätt. Men tyvärr så är ju byggnader dyra att uppföra och dyra att underhålla. Så det finns ju inte så många ställen där det görs". *Kongshirden 1308* som annars nästan alltid tar betalt gjorde ett undantag en gång just på grund av miljön på Aakershus:

Det är en jättevinst i sig och att vi liksom har fått leka runt på Aakershus fästning, vi gestaltar ju en tidsperiod då den grundläggs, så det är klart att det har varit en jättefin backdrop. Vi anordnade en egen minifestival en gång i tiden som löpte över en helg som vi gjorde bara för att vässa oss själva. Det togs inget extra på Aakershus fästning, men vi var där som en extra grej.

En fördel som Peter Ahlqvist, en gäst i podden Återskapat, ser med historiska miljöer är att det plötsligt går att skapa ett naturligt sammanhang för en rad yrken som inte är naturliga att göra utomhus på en äng. Det menar han gör det lättare att komplettera det annars dominerande militära återskapandet (Podcasten Återskapat 2017 avsnitt 35). Folke däremot har inte varit med om att det erbjudits historiska byggnader och hänvisar till att det helt enkelt finns för lite byggnader med koppling till vikingatiden.

För Douglas och *Big Red One* så är miljön och sammanhanget centralt för samverkan med museer: "Vi brukar säga att vi tänker i fotografier. Vi vill liksom ha hela, man ska kunna ta en bild och där ska inte kunna finnas någonting i bilden som inte ska tillhöra 40-talet. Utan vi vill ju vara i de här miljöerna som de var, eller där man kan få det att se ut som att det var där de var." Douglas berättar om hur de åkte ner till *Big Red One-museet* i Coleville i Normandie i Frankrike som ligger på platsen där den riktiga armédivisionen landsteg under Dagen D och satte upp sitt läger i två veckor. Ersättningen var endast att de fick vara på historisk mark. Samma inställning har de till stadskvarteren på Fredriksdal som de tycker passar väl in i den tid de försöker återskapa.

Autenticiteten i historiska miljöer kan också vara kontroversiella. När *Big Red One* närvarat på Fredriksdal så har de enligt Nils och Douglas fått kritik för att det inte fanns några amerikanska soldater i Helsingborg under andra världskriget. En annan kritiserade Fredriksdal för att de inte hade några som återskapade svenska soldater. Nils besvarar

kritiken: "när jag går ner till biblioteket så förväntar jag mig inte att hitta böcker av helsingborgare och om helsingborg. Och när jag går till konserthuset så förväntar jag mig inte bara att få höra verk som är skrivna av Helsingborgare." Idag finns det grupper som återskapar svenska beredskapstiden och museet har inlett ett samarbete med Beredskapsmuseet i Helsingborg, och kritiken har avstannat. Men en sak som museet fortfarande inte har vågat tillmötesgå är önskemålen om att återskapa tyska militären. Både Nils och Douglas tycker det vore givande eftersom det var något som faktiskt fanns i Helsingborg och att det dessutom något som de uppfattar som bortglömt idag. Nils tillägger att grupperna som återskapar tyska soldater i Sverige är extremt duktiga och medvetna om historien de återskapar.

En historisk miljö är inte något som alla museer har tillgång till, men det är ändå något som informanterna värderar högt, ibland högre än ekonomisk ersättning. Samtidigt så ger det museerna möjligheten att levandegöra miljöer som annars endast är fyllda av döda ting. På Fredriksdal har man ansträngt sig för att skapa en bra atmosfär för deltagarna på 40-talshelgen och man ordnar en fest och hyr in band. Det är enligt Nils viktigt att ingen känner sig utnyttjad oavsett om ekonomisk ersättning utgår. Men museerna måste också vara medvetna om vad det innebär att släppa in externa aktörer i miljöer som de kanske blivit ålagda att bevara. Det kan dels innebära att miljöerna slits, men också att de presenteras på ett felaktigt sätt. På Hallands Kulturhistoriska museum är man medvetna om att Varbergs fästning inte utgör en helt passande miljö för medeltidsdagar eftersom huvuddelen av byggnaderna är från 1618. Men här har intresset för medeltiden, både bland återskapare och besökare fått väga över.

6.3.6 Mervärde: Att använda varandras kunskap

En aspekt av den nya museologin menade Stam var att uppmana till ökad kommunikation mellan olika grupper vid museet, inklusive besökarna. En annan aspekt var att uppmana till alternativa och flexibla tolkningar av museiföremål. Att samverka med historiska återskapare kring museets samlingar borde därför ligga i linje med den nya museologin. Men det är också något återskaparna själva efterfrågar, både för att de tycker att de sitter på kunskap och för att de finner nöje i det. Alla informanter är överens om att museer kan dra nytta av återskaparnas kunskaper för att få mer kunskap om vissa föremål i sina samlingar, men flera påpekar också att återskapare ofta har ett smalt expertområde. Nils formulerar sig så här: "I många fall är det sjuksköterskor, undersköterskor, byggnadssnickare eller vad det nu kan vara för något som är så extremt nördigt intresserade på sitt område att det finns inte en forskare som kan slå dem på fingrarna."

Nils berättar om vapen som de lyckats kategorisera och datera och Margareta berättar om att vissa i föreningen korrekturläst texter för museer. Magnus berättar att hans förening fått undersöka vissa föremål mot att de låter museet ta del av replikerna de tänkt göra. Han beskriver kontakterna med intendenten och arkeologer som: "det är ju det som är roligt. Arkeologer har ju ofta kunskaper generellt kring vissa föremålskategorier [...], men den absoluta detaljkunskapen är det ju många gånger vi som sitter på. För då har man plöjt igenom kataloger till leda."

En som blivit tillfrågad att bidra med kunskap är Henrik som genom sitt intresse blivit kunnig i medeltida läderhantverk. Han har blivit tillfrågad att datera skorna vid utgrävningarna runt Slussen i Stockholm just för att han har specialkompetens som annars saknas. Han tycker samtidigt att det är svårt att dra upp en gräns för vad som är reenactment och vad som är museiverksamhet eftersom det ofta kan vara samma personer när det kommer till föremålsexpertis. "Om Sigtuna museum går ut på forumet Arkeologikollen och säger 'Vad kan det här vara?' också svarar tre reenactors 'Det är en sådan här' med foto på sin utrustning, har man samverkat med reenactors då eller inte?"

Att få komma in i samlingarna lyfts av flera informanter fram som önskvärt och något som museerna kan erbjuda återskapare. "[...] Det är absolut något som är avgörande för vår forskning, vår interna forskning," säger Margareta men tillägger att det ofta är svårt. Magnus tycker också att det finns en viss skepsis hos museer och arkeologer men menar samtidigt att denna inte är helt ogrundad. Återskapare är ofta amatörer som har olika incitament och att de inte nödvändigtvis behöver agera professionellt när de söker eller förmedlar kunskap. Ingeborg pekar på att hon försökt engagera de som är ansvariga för samlingarna men att intresset tyvärr varit lågt. Att bättre kunna använda kunskapen hos de grupper och de hantverkare museet engagerar "vore drömmen", säger hon. På Helsingborgs museer planerar man att visa magasinerna för återskapare, eftersom det efterfrågats. För Nils verkar dialogen med utomstående, som den nya museologin handlar om, bygga just på att vara tillmötesgående och att odla nära och förtroliga kontakter, vilket möjligen kan bero på att han själv ägnar sig åt hobbyn.

En svårare fråga som både Aronsson och McAlman och Pickering frågar sig är huruvida ny kunskap kan produceras genom återskapande. Vissa av informanterna pekar på exempel som tyder på det. Magnus berättar om hur hans förening läst arkeologiska grävrapporter där de kunde avgöra att vad som beskrevs som en "vacker utskuren träbit" i själva verket var ett leksaksarmborst. Det kunde de eftersom de hade kunskap om själva hantverket. Men det sker också en slags forskning som på många sätt liknar den inom akademien. I samband med evenemanget Battle of Wisby så ordnades under kvällarna flera seminarier och workshops på teman som rustningar, sömnad, vapen och växtfärgning. Margareta menar att dessa höll en mycket hög kunskapsmässig nivå men att museerna som ju var medarrangörer till själva evenemanget inte syntes till, åtminstone inte officiellt.

Flera av informanterna menar att ett erkännande från museerna är en drivkraft för att samverka med dem och det finns en önskan att mötas på mer lika villkor men samtidigt finns det en skillnad mellan professionens generella kunskap och amatörens specialkunskap. Som reenactorn Hadden (1996) skriver "The main argument between the two camps was the acceptance of amateur historians as authorities in history. Professional historians, trained to see the overall picture and the interrelation of events, rightly criticized reenactors for being too narrow in their focus" (6). Douglas uttrycker en besvikelse över att hans kunskap inte efterfrågades av museer, särskilt som han ser att utställningar blivit fel. Magnus uttrycker samma sak och påpekar att till skillnad från återskapare som ständigt förbättrar sin utrustning så blir museernas rekonstruktioner av ekonomiska och administrativa skäl ofta stående i många år trots att ny forskning visar att de är felaktiga. För återskaparnas del förlorar en icke autentisk rekonstruktion sitt värde, men på ett museum kan den ändå ha en pedagogisk funktion.

Magnus påpekar också att historiska återskapare kan ha fått ett litet dåligt rykte eftersom de kan vara amatörforskare och att drivkraften för vissa snarare än att agera vetenskapligt kan vara att driva en alternativ tes för nöjes skull. För att använda Nietzsches begrepp så handlar det om *monumentalt* kontra *kritiskt* historiebruk. Men det kan också förhålla sig omvänt. Många museer har uppstått som en del av statens monumentalistiska historiebruk och som en del i nationsbildningen, något som fortfarande kan färga institutionerna (Beckman, S. 2005, Jonas Grundberg i Hillström, M. 2006:46 & 364). Svante Beckman beskriver i sin artikel i symposiet *Kulturarvets dynamik* (2005) en motsättning mellan å ena sidan det antikvariska och monumentala historiebruket som vill göra en koppling mellan historien och samtiden och det lekfulla och kritiska som "eftersträvar en frigörelse ur historien". Om man tolkar historiebruket på det sättet kan man förstå hur museerna är fast i sitt samhällsuppdrag att tolka och förmedla, medan externa aktörer som ideella historiska återskapare har en större frihet till alternativa tolkningar genom att leka och kritiskt granska historien.

I ICOMs etiska regler på svenska så står det att om museipersonal saknar kunskap i en fråga så ska de rådfråga kollegor både externt och internt. Man skulle kunna tolka det som att det då även gäller amatörer, men det är inte helt oproblemiskt för museerna att göra på det viset. En museiarbetare kan hållas ansvarig för den kunskapsförmedling som denna är delaktig i men det kan inte en amatör på samma sätt. Därmed blir det tryggare med information från professionen även om den är felaktig.

6.3.7 Mervärde: Ökat ideellt engagemang kring museerna

Men leder då samverkan mellan återskapare och museer till ett ökat ideellt engagemang? Informanterna har inte gett något entydigt svar. Det finns utan tvekan ett stort intresse för kulturhistoriska museiföremål bland reenactors och därmed för museernas verksamhet. Informanternas meningar går isär om huruvida samverkan med museer också skulle kunna leda till att återskapare identifierade sig själva med museet i fråga. Nils pekar på hur museet lockar nya grupper som, trots ett intresse för historia, aldrig tidigare varit på museet. De lockas av ett arrangemang som uttryckligen handlar om deras specialintresse där de får möjlighet att visa upp sig. Resultatet är att de också upptäcker andra värden med Fredriksdal. Nils berättar att en man åkte från Sollefteå för att visa upp sin motorcykel, sitt tält och sina kläder från 40-talet. Kring Fredriksdal har det också bildats en grupp som återskapar civila under 40-talet, denna grupp var snabb att ställa upp vid Fredriksdals hundraårsfirande för att levandegöra några av byggnaderna. Nils menar att flera återskapare nu känner ett ansvar för museet. Även Ingeborg har en liknande berättelse som rör sommarens feriearbetare som jobbar med dramatiserade visningar av fästningen. Dessa är gymnasieungdomar vars jobb bekostas av kommunen. Varje år sysslar de med levande historia på fästningen i form av dramatiserade vandringar.

De kommer utifrån, de har ingen aning, de är inte särskilt intresserade, de vet inte riktigt vad de ger sig in på. De slängs in här, vi kör jättehårt med dem, de får en jättebra utbildning, väldigt kort men intensiv och efter tre veckor så pratar de på ett annat sätt, de rör sig på ett annat sätt, de vill inte ta av sig sina 1600-talskläder, vi blir inte av med dem, de vill bara vara

kvar. Plötsligt så skriver de i sina berättelser att 'Jag upptäckte att det finns en fästning. Jag har inte gått upp där, den har bara legat där, och plötsligt så går jag upp där ibland bara för att sätta mig och titta.'

Ingeborg tycker det vore en spännande idé med en "museiklubb" som med hjälp av återskapare skulle kunna fånga upp och engagera människor, i synnerhet ungdomar.

Men de informanter som enbart sysslar med hobbyn ger inte uttryck för något mer generellt engagemang för museerna, men arenorna överlappar hela tiden varandra. Samtidigt är de som regel ideellt engagerade, så de kan ses som volontärer inom ett begränsat område och i hög grad på egna villkor. Henrik ser gärna att man breddar synen på vad volontärarbete är:

Det volontärarbete handlar om är att ge av sin tid för att göra det man tycker är viktigt och roligt. Min uppfattning är att detta är samma sak som allting som sker i civilsamhället och som inte är avlönat. I praktiken bör man betrakta alla verksamheter som är relevanta för museer och kulturarvsinstitutioner som inte bedrivs avlönat som volontärarbete. Jag har väldigt svårt att se relevansen i att arbetet i fråga måste ske i själva museibygnaden för att bli kallad volontärarbete - jag menar att detta är en föråldrad och mycket traditionell definition på museiarbete.

Han menar att man borde se allt engagemang kring att förbättra museernas verksamhet och kunskap som volontärarbete oavsett om det är återskapande eller diskussioner på ett internetforum.

Det finns en rädsla för att ideellt engagemang ska ge undanträngningseffekter (Hansen, A & Wolczynska, M. 2012) och det råder delade meningar bland informanterna om detta även gäller vid samverkan med återskapare. Flera av informanterna tycker att museerna egentligen borde betala ut löner till vissa återskapare men att det inte råder någon risk för undanträngningseffekter just därför att de inte har råd med detta. Ingeborg säger: "... egentligen så kan vi ju aldrig betala det som de borde ha betalt. Om man ser till hur många de är, och hur många timmar de lägger, och hur mycket material, de är ju massa.". Även Magnus är inne på samma sak "jag tror att räddningen här är just att museerna har inte resurser att ens göra det vi gör. Alltså är vi inte heller inne och klampar på någons område." Folke däremot pekar utifrån sitt perspektiv som anställd på att museerna borde ha avlönad personal som sysslar med historiskt återskapande om museerna vill ha kontinuitet och en "kvalitetscheck" på de som gör jobbet. Nils har vid några tillfällen fått förklara för besökare att återskaparna är amatörer och inte anställda, men han har också varit med om det motsatta. Han tycker sig se en äldre uppfattning om att museet är en plats för enbart ideellt engagemang och har fått frågan "Vad jobbar du med egentligen?". Kanske sågs arbetet vid museer på ett liknande sätt som historiska återskapare betraktas idag. Det finns också värden med att verksamheten är ideell. Margareta tycker att det känns otvunget och Douglas pekar på friheten som saknas för personalen på museer "vi har ju ett val på ett helt annat sätt, än vad museerna har."

6.3.8 Synen på autenticitet

Förutom att erbjuda en upplevelse eller levandegöra en historisk miljö så är autenticiteten det centrala i vad återskapare har att erbjuda museerna, något som också efterfrågas, men inte alltid. Ingeborg tycker att det finns ett värde i att grupperna de tar in på medeltidsdagarna så gott det går har genomarbetad och autentisk utrustning. Men samtidigt så måste det finnas en balans i historisk korrekthet och vad besökarna kan tänkas vilja ha. Syftet med marknaden är till exempel inte att återskapa en medeltida marknad utan att kunna ställa ut och sälja saker som både kan vara intressanta att se på men också sådant som besökare kan tänkas vilja köpa och dessutom ha råd med.

Autenticiteten får ju inte stå i vägen för upplevelsen eller förmedlingen. Det får inte vara så autentiskt att det kan bli tråkigt på andra hållet heller. 'Det här är så fruktansvärt autentiskt men jag får ingen känsla av det, jag får inga bilder, det är bara autentiskt'. Det är ju jättråkigt.

För Ingeborg handlar det alltså om att skapa en känsla av medeltiden snarare än att förmedla en korrekt bild, det är mer levande historia än reenactment. I valet mellan två grupper som återskapade medeltida tornerspel berättar Ingeborg om ett talande övervägande. En grupp erbjöd en välregisserad show med slagsmål och stunt men med undermålig utrustning i moderna material för att kunna utföra detta. Den andra gruppen hade mindre stunt men utrustningen höll en bättre klass och visade hur riddarens rustning faktiskt kunde se ut under högmedeltiden. Valet föll på den senare gruppen eftersom man ville hålla en hög historisk standard. Men var det ett korrekt val när det kommer till autenticitet? Stunt och inövad dialog skulle kunna återskapa en bättre bild av medeltiden än korrekt utrustning. Valet blir således subjektivt. Det blir också svårt att dra gränsen för autenticitet, i Lotten Gustafssons avhandling beskriver hon hur man under marknaden på medeltidsveckan tidigare täckte alla gatuskyltar med juteväv. Detta förbättrade möjligen immersionen men för den kunnige i historisk textil, och hur det användes, så tillförde det antagligen bara en ny detalj som inte passade in i medeltiden.

Även Nils har en pragmatisk syn på autenticitet och på återskapare över lag. I hans arbete ska museet samarbeta med "fristående kulturaktörer" och han har tillsammans med sin kollega övertygat kulturnämnden i Helsingborg att detta även ska inkludera återskapare. Men definitionen av återskapare är bred, här i ingår även lajvare och cosplay⁶ något som Nils inte ser som problematiskt att inkludera i kulturhistorisk verksamhet. I hans svar kring autenticitet kan man ana att det egentligen inte finns några fasta kriterier utan att museet får ta ställning från fall till fall:

Jag kan känna en viss kittling av att se medeltidsgruppen som inte är hardcore eller korrekta hela vägen hur de vill gestalta medeltiden. [...] När de kommer i sina kreationer som inte alls har med historiska förlagor att göra. Men det är ju jättespännande, det är deras bild av den här händelsen. Vi upplever att det bara är vinster att låta dem berätta för publiken hur de betraktar den här perioden. Samtidigt är det ju ett problem för vi är

⁶ Cosplay är en förkortning på *Costume Play*. Fokus ligger på kostymer snarare än autentiska material och på att återskapa fiktion snarare än historia, ofta östasiatisk populärkultur (Sverok 2018).

avsändaren. Och där har vi ju ett problem för de kan ju inte stå och säga vad som helst. Men gemensam värdegrund det är det viktiga.

Samma pragmatism delas inte av återskaparna själva. Flera av dem uttrycker kritik mot hur museerna ser på autenticitet. De menar dels att museerna inte bryr sig tillräckligt mycket om materiell kultur och dels inte vet vad de efterfrågar när de kontakter återskapare. Folke pratar sin arbetsplats på Historiska Museets innergård som är tänkte att visa ett vikingaläger: "när det kommer till möblemang och grejer på gården där, bänkar och pallar och mycket av det man får se så är ju det inte särskilt historiskt [...] Och det blir ju problematiskt vad man visar upp för bild utåt." Folke menar att besökarna tar det museet visar upp för sanning, vilket styrks inte minst vad gäller barn av Aronsson m.fl. (Aronsson m.fl. 2000:119). Magnus berättar att han också stött på problemet i utställningar "att man kanske står framför en museimonter och berättar om saker och vet att vissa saker i montern inte är helt som det borde". Margareta menar att det märks skillnad när museet själva försöker återskapa: "museet som står för stor kompetens visar något som inte är jättebra medan inhyrda grupper visar något som är superbra men det är svårt för besökarna att avgöra vad som är vad." Med "bra" menar Margareta att det är baserat på eller ligger nära historiska källor, men för museet kan det såklart finnas andra syften med kläderna; hållbarhet, bekväma och sköna för personalen och billiga. Även Nils håller med om att museer inte alltid håller måttet vad gäller kostymer och rekvisita. Efter en 1800-talshelg med återskapare började han själv ifrågasätta kläderna han använde som guide "dagen därpå gick jag in till min chef och sade att jag måste få bättre utrustning för det här är pinsamt." Även om målet är att ha så hög autenticitet som möjligt så är återskapare såväl som museipersonal medvetna om det finns en gräns. "Att då förmedla en bild av en värld som är död på ett sanningsenligt sätt är ju omöjligt."⁷ I podcasten Återkapat avsnitt 35 så lyfter en av deltagarna fram att det finns ett värde i att engagera grupper som har olika erfarenhet och grader av autenticitet för att de ska träffas och lära av varandra.

De skillnader mellan museernas agerande och återskaparna i undersökningen kan bero på att även om de gör samma sak, rentav samtidigt och tillsammans, så sysslar de med olika typer av historiebruk. De utgår från samma förflutna, samma historiekultur, men det de vill få ut är faktiskt olika saker, olika typer av historiemedvetande. Medan återskaparna vill nå en specifik kunskap om en viss period så verkar det på museipedagogerna som att de vill förmedla en pusselbit för att ge besökarna ökad förståelse. Här kan skönjas hur historiskt återskapande både är en del av en upplevelsekultur, som passar väl in i den nya museologin, men samtidigt orienterar sig mot sakarkivet bland Hillströms idealtyper. Medan återskaparen tycker att hela evenemanget faller på kläder av kemiskt färgat linne, så ligger fokus för museet på att visa att man klädde sig och levde annorlunda förr, inte nödvändigtvis exakt hur man klädde sig. Och kan kunskapen om textilfärgning inte passas in i en större berättelse så tror jag den lätt faller bort i museets historieförmedling. Något som framkommer av intervjuerna är också att det erkänt omöjliga i att återskapa något exakt så som det var i historien innebär att museet inte nödvändigtvis har något att vinna på att sträva mot autenticitet. Tanken om att museerna ska presentera korrekt information är inte bara en allmän uppfattning, det är också del av museilagen och ICOMs riktlinjer (SFS 2017:563, ICOM 2011:18). Att presentera en falsk och lekfull rekonstruktion av det förflutna och

⁷ Intervju Magnus 2018-03-14

erkänna detta innebär att museet har ryggen fri från anklagelser om att förmedla något felaktigt. Därmed kan externa aktörer bli användbara för museet för att kunna presentera ett källbaserat helhetsintryck och samtidigt hålla en viss distans eftersom det ligger utanför den ordinarie verksamheten.

6.3.9 Externa aktörer i museets verksamhet

Att ta in externa aktörer i historieförmedling innebär att museet lämnar över ett centralt uppdrag på någon annan. Det kan förefalla harmlöst att amatörer som sysslar med historiskt återskapande berättar om sin utrustning och historien de gestaltar. Sett utifrån museets historia däremot så är det en del av en större fråga om museets roll som institution. Stephen Gapps skriver i inledningen till sin avhandling att historiskt återskapande istället för en historia för folket bidragit till en historia skapad och förmedlad av folket; det folkliga, lekfulla och det kritiska historiebruket har i återskapandet tagit större plats på bekostnad av det offentliga, monumentala och antikvariska historiebruket. Men museernas uppdrag är traditionellt just att förmedla en historia för folket, ett uppdrag förknippat med staten och nationen. Det finns få andra institutioner som kan mäta sig med auktoriteten som finns i de konstruerade berättelser om nationens förflutna och framtid som museet innehåller (Tony Bennet, 1995:142). Därför riskerar återskaparna att inkräkta på museets auktoritet på två sätt. Dels genom att ta över historieberättandet inne på museets område och dels genom att själva bedriva forskning och rekonstruktioner utifrån museernas samlingar. Diskussionen om museets auktoritet är något som flera informanter nämner och som tas upp i "Återskapat Avsnitt nr 35 Reenactment på museer - 1808". Ingeborg säger: "Det är väldigt konstigt om man ska konkurrera, att det blir en konkurreranssituation, att museerna ska stå för det riktiga och autentiska och akademiska..." Ingeborg har inte mött på motstånd från sina kollegor men har upplevt att de inte tagit levande historia och historiskt återskapande på allvar, att de tyckt att det inte kräver samma typ av forskning eller historiskt kunskap. Men hon upplever idag det som att de flesta är positiva och fått upp ögonen för historiskt återskapande. Även Nils säger sig ha jobbat hårt med att öppna upp Helsingborgs museer för historiskt återskapande. Men han bemöttes från början med viss skepsis, kritiken menar han har handlat om att museet inte borde ge upp sitt monopol eller släppa in återskapandet på museets egen arena. "Och det gör mig mörkrädd. För vem är det som har gett oss monopol på att tolka historien egentligen?"

Men att ge bort sitt monopol kan också få konsekvenser. Foteviken i Vellinge kommun är ett friluftsmuseum med många inslag av levande historia (Foteviken 2018). Här ordnas olika evenemang dit historiska återskapare och allmänheten bjuds in. Under ett sådant evenemang 2016 blev en kvinna mot sin vilja infångad av en grupp som gestaltade en vikingatida slavmarknad (Sydsvenskan 2016). Händelsen väckte stor debatt och både gruppen och museet kritiserades av återskapare och arkeologer (Svt 2016). Erik påpekar att museet är en auktoritet och det som sägs tas för sanning och det kan vara svårt att kontrollera att externa aktörer berättar de berättelser som museet bestämt sig för att förmedla. Nils och Ingeborg har löst det här på två ganska olika sätt. På Hallands Kulturhistoriska Museum är man noga med vilka aktörer som engageras och detta innebär att museet inte behöver oroa sig över bristande kunskap eller skillnader i historiesyn. Nils däremot uttrycker en stor öppenhet gentemot alla typer av återskapare. För honom är det viktigaste att aktörerna inte bryter mot museets värdegrund och tanken är att grupperna som engageras ska skriva under ett kontrakt.

"Om det sen blir fel lite i historiebiten, det kan jag känna att det kanske inte alltid är så jättefarligt", säger han. Men Nils menar samtidigt att anledningen till att historiska återskapare blivit aktörer som museer nu lättare kan samverka med är att många av dem jobbar på museer eller har utbildning i klassiska museiämnen som historia, arkeologi eller etnologi.

Henrik är den av informanterna som uttrycker den tydligaste visionen för historieförmedlingen och kunskapsuppbyggnaden i framtiden. Han tycker att museerna borde ta lärdom av exempelvis Wikipedia, där menar han att förtroendet och makten man har som användare bygger på "aktiviteten och närvaron" snarare än traditionella hierarkier. Han tycker att personalen vid kulturarvsinstitutionerna borde fungera mer som coacher och engagera entusiaster i utställningsproduktion och historieförmedling. Att visa och berätta om föremålen "det är snarare en roll för civilsamhället." Medan Gapps verkar hävda att utvecklingen mot en historia av folket är något positivt så menar Aronsson att den tid då historieskrivningen var förbehållen vetenskapen snarare är undantaget än regeln (Aronsson, P. 2004). de Groot menar att historieforskningen ägnat lite tid åt amatörhistoriker och nedvärderat dem. Han tycker att akademien borde anstränga sig för att förstå hur människor använder det förflutna, alltså deras historiebruk (de Groot, J. 2009:4 f.).

6.4 Slutsatser

6.4.1 Förutsättningar och incitament

Samverkan mellan museer och återskapare sker på olika sätt men informanterna talar i regel om enskilda evenemang där en större grupp eller rentav flera grupper engageras, detta är också något som styrks av resultaten i Lönnaeus uppsats. Till den här undersökningen valde jag medvetet ut personer som har historiskt återskapande som hobby och jobbar ideellt, men också en person som har säsongsarbetat med historiskt återskapande. Den stora skillnaden ligger i att de ideellt engagerade deltar på större evenemang, medan flera informanter menar att en regelbunden verksamhet kräver avlönad personal. Det beror både på att det är tidskrävande och att det man vill återskapa kräver fler personer, något museet inte har råd med under en längre tid. Att visa upp kläder och annan utrustning på exempelvis museer är dock bara en liten del av det som historiskt återskapande gör. En stor del av hobbyn handlar om efterforskningar och hantverk och där verkar samverkan med museer än så länge inte vara särskilt utbredd.

De grupper som sysslar med historiskt återskapande skiljer sig åt, både i organisation och ambition. Kongshirden 1308 och Albrechts Bössor erbjuder museerna en professionellt tjänst i form av workshops, uppvisningar och pedagogik och tar också betalt därefter. De två föreningarna är villiga att anpassa sin verksamhet för att möta museernas önskemål. Pengarna investeras i att förbättra föreningens utrustning och samlade kunskap, att skapa en bättre produkt. Oavsett om det är medvetet så ser museerna, genom sitt ekonomiska stöd, till att föreningarna fortsätter att utvecklas. Även om de två föreningarna präglas av intern gynnsamhet så tyder deras vilja att anpassa sig till museernas önskemål och deras stadgefästa folkbildningsuppdrag på att de närmar sig den mer integrerade typen av museiföreningar i Slaters typologi. Andra föreningar som *Big Red One* och Magnus och Folkes vikingaföreningar präglas nästan helt av inre

gynnsamhet och självständighet gentemot museerna. Eftersom dessa föreningar sällan tar betalt så kan inte museet ställa samma krav på dem vid samverkan. Informanterna menar också att gruppernas karaktär beror på vilken tidsperiod de försöker gestalta och det historiska och arkeologiska källäget för den perioden. När källäget är dåligt och kunskapen svårtillgänglig riskerar återskapandet att inte ha en tillräcklig grad av autenticitet för att intressera museerna.

6.4.2 Mervärden genom samverkan

Att ta in amatörer som bedriver historiskt återskapande på museer verkar ha potential till en rad olika mervärden. Historiskt återskapande passar väl in i ett modernt historiebruk som blivit en del av upplevelseekonomin och den nya museologin med sitt fokus på pedagogik och på besökarnas behov. Lönnaeus menar att historiskt återskapande inte berörts av de senaste decenniernas förändringar i historiebruket och på museerna. Hon tycker sig se att återskaparna håller fast vid ett intresse för historiska föremål som museerna tonat ner till förmån för alternativa berättelser. Informanterna, oavsett om de varit museipedagoger, återskapare eller både ock, har i min undersökning snarare visat sig ha en god förståelse för museernas förändrade roll. Lönnaeus ställer återskaparnas strävan efter autenticitet mot museets fokus på upplevelser (Lönnaeus, A. 2012). Att dessa parter skulle präglas av olika habitus som Lönnaeus uttrycker det har jag inte funnit i min undersökning. Snarare har svaren som informanterna gett och åsikterna som uttrycks i podcasten Återskapat präglats av pragmatism och en ömsesidig förståelse. Detta är avhängigt av informanterna i respektive undersökningar, Lönnaeus sökte inte aktivt upp informanter som var inbegripna i längre samarbeten. Men resultatet av min undersökning tyder på att ett närmande mellan museer och återskapare under rätt förutsättningar är möjligt och kan vara relativt friktionsfritt.

Det publika värde som museipedagogerna betonar som särskilt värdefulla är upplevelser som berör alla sinnen; att kunna se, lukta, känna och lyssna på sådant som liknar en förfluten tid. Dessa upplevelser kan vara givande för publiken utan att de har kunskaper om den historiska bakgrunden, men upplevelserna får ett större värde när återskaparna också kan vara en del av historieförmedlingen. Informanterna menar också att den publika upplevelsen förbättras genom att återskaparna har kunskaper som museet saknar eller inte kan förmedla. Två andra värden som skapas är den delaktighet och den dialog som uppstår när publiken involveras genom att klä ut sig, delta i hantverk eller interagera med rekonstruerade föremål. Det är ytterligare värden som betonas av den nya museologin (Stam, D. 1993).

Informanterna har förhållit sig olika till ekonomisk ersättning till historiska återskapare. Men det står klart att återskaparnas inkomster från samverkan med museer som regel återinvesteras och inte utgår som lön. Detta innebär att museerna genom att betala ersättning också ger återskaparna förutsättningar att förbättra sin verksamhet och sin utrustning. På det sättet får museernas, om än ofta knappa, ekonomiska muskler återverkningar på ideellt arbete utöver den korta tid återskaparna engageras för ett evenemang. Men ekonomisk ersättning är långt ifrån det enda mervärde som skapas för återskaparna. Kirsten Holmes förslag är att inte endast se volontärer som arbetskraft utan som en annan typ av besökare som ska uppskatta museevistelsen och känna att de gör något meningsfullt. Detta kan också appliceras på historiska återskapare menar jag.

Både återskapare och museipedagoger betonar att museerna snarare än att betala ekonomisk ersättning istället skulle kunna förbättra upplevelsen för återskaparna under evenemangen. Detta gäller inte minst möjligheterna att verka i historiska miljöer, att delvis verka avskilt från publiken och att få möjlighet att träffa andra återskapare under evenemangen. Det här ger ofta en ömsesidig vinst i form av en bättre publik upplevelse. Ett annat slags samarbete är ett potentiellt kunskapsutbyte kring museets egna samlingar. Flera informanter påpekade att detta var något de efterfrågade eller redan hade tillgång till.

De historiska återskaparna tenderar att vara experter på smala kunskapsområden, både vad gäller tidsperiod, material, hantverk geografiskt område, något som alla informanter betonade. Enligt informanterna har de också utbildning i klassiska museiämnen som arkeologi, historia eller etnologi.

Historiskt återskapande som fritidssyssla är i sig ett ideellt engagemang med beröringspunkter till museet. Samverkan med museer bidrar positivt till återskapandet. Men det är olika hur nära kopplade till museerna återskaparna önskar vara. En samverkan som mer liknar ett köp av en tjänst kan innebära att parterna distanserar sig från varandra, medan ett mer ömsesidigt utbyte leder till fler kontaktytor. När museet är tillmötesgående och delar återskaparnas syn på historia och historieförmedling blir förutsättningarna bättre för en närmare samverkan och en känsla av tillhörighet till museet. Bland informanterna ges uttryck för ideer om och försök till historiskt återskapande som engagerar ideella på museets initiativ. Några informanter uttrycker en oro för att museer inte alltid har ett tillräckligt intresse för historisk autenticitet.

6.4.2 Museets auktoritet och roll

Även om museets samhällsfunktion idag är tydligare beskriven i Sverige genom museilagen så är dess auktoritet inte en självklarhet. De Groot (2009:247) menar att den tekniska utvecklingen och ökade möjligheter till virtuella upplevelser är något som museerna varit exceptionellt snabba med att anamma men som också undergräver museernas auktoritet. Aronsson (2004:164) hävdar att ett mer upplevelsebetonat bruk av historien hänger samman med akademins misslyckande med att förmedla ett meningsskapande historiskt sammanhang. Historiskt återskapande som det ser ut idag i Sverige och rörelsen som uppstått kring hobbyn menar jag både kan förstås som en vilja att själv få delta i historieskapandet och som en naturlig följd av det moderna samhället: möjlighet till fritid, tillgång till kunskap, önskan om personligt självförverkligande, ökade möjligheter att dela med sig av kunskap och konsumera rekonstruerade föremål via internet.

Den här undersökningen har visat att samverkan där historiska återskapare förmedlar historia på museet innebär att museet behöver kompromissa med sin auktoritet. Detta sker antingen genom att museet släpper kontrollen av förmedlingen till historiska återskapare eller att museets egen kunskap eller autenticitet blir ifrågasatt av historiska återskapare. Resultatet behöver inte vara negativt, tvärtom så kan det leda till en förbättrad publik verksamhet och kunskapsproduktion på museet. Det kräver dock att museerna själva engagerar sig i och på förhand skapar sig en förståelse för återskaparnas incitament. Flera av informanterna ger uttryck för en önskan om att deras arbete ska få

ett erkännande från museet. Informanterna gav alla exempel på hur de kunde bidra med kunskap till museernas verksamhet. Samtidigt uteblev reflektioner kring hur museet kan kontrollera kunskapen och hur återskapare kan vara transparenta kring sin kunskapsinhämtning när en stor del av hobbyn är kunskapsutbyte genom muntlig trading eller forum på internet.

6.4.3 Sammanfattning av slutsatser

Utifrån resultatet av den här undersökningen finns det en entusiasm kring utvecklingspotentialen för samverkan mellan museer och personer eller föreningar som sysslar med historiskt återskapande. Samverkan kan medföra flera mervärden såsom förbättrad publik verksamhet, levandegörande av museets byggnader eller samlingar och ett ömsesidigt kunskapsutbyte. Även om ekonomisk ersättning från museet bidrar till en utveckling av det historiska återskapandet och bidrar till en bättre implementering av återskapandet i museets verksamhet så kan museerna kompensera återskapare på fler sätt. De kan bland annat erbjuda historiska miljöer både under och efter museets öppettider, avskildhet från besökare, tillgång till museets samlingar och ömsesidigt kunskapsutbyte. Historiska återskapares incitament varierar kraftigt, från fokus på den egna upplevelsen till folkbildande föreningar som erbjuder genomtänkta pedagogiska program. Återskaparna strävar ofta efter att deras hobby och deras kunskap ska få ett erkännande från museet. Det innebär att museet måste ge upp sitt eget kunskapsmonopol vilket kan äventyra dess auktoritet som kunskapsinstitution. Detta behöver inte vara något negativt men det kan vara svårt att kontrollera återskaparnas kunskap och historiesyn eftersom graden av professionalitet och transparens varierar kraftigt. Fortsatta studier av samverkan mellan museer och historiskt återskapande kan koppla ideer från *ny museologi* om inkludering, delaktighet, pedagogik och öppenhet för alternativa berättelser. För att få en djupare förståelse skulle studier av historiskt återskapande kunna kopplas samman med studier av andra ideella eller användargenererade initiativ. Inte minst initiativ på internet som antingen kommer från museer såsom svenska Kringla eller internationella Europeana eller tangerar historiebruk såsom wikipedia, youtube eller gemenskaper som bildas kring modifikationer av datorspel.

7. Referenser

7.1 Litteratur

- Ahrne, G. och Svensson, P. (2011). *Handbok i kvalitativa metoder*. Malmö: Liber.
- Aronsson, Peter (2004). *Historiebruk: att använda det förflutna*. Lund: Studentlitteratur.
- 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
- Beckman, Svante (2005). Utvecklingstendenser i nutida kulturarv. I *Kulturarvens dynamik : det institutionaliserade kulturarvets förändringar*. Norrköping: Tema Kultur och samhälle, Campus Norrköping, Linköpings universitet. ss. 328-340.
- Bennet, Tony (1995) *The birth of the museum. History, theory, politics*. London: Routledge.
- Bowan, K. (2010) 9.1 Collingwood, Historical Reenactment and the Early Music Revival. I McCalman, I. & Pickering, P. A. (red.) (2010). *Historical reenactment: from realism to the affective turn*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Cramer, Michael A. (2010). *Medieval fantasy as performance: the Society for Creative Anachronism and the current Middle Ages*. Lanham, Md.: Scarecrow Press
- De Groot, Jerome (2009). *Consuming history: historians and heritage in contemporary popular culture*. London: Routledge.
- Duncan, Anne (2006). *Performance and identity in the classical world*. New York: Cambridge University Press.
- Ferguson, Jeffery (red) (2010). *Designing Experimental Research in Archaeology: Examining Technology through Production and Use*. Boulder, Colorado: University Press of Colorado
- Foulds, Frederick (2013) *Experimental Archaeology and Theory: recent approaches to archaeological hypotheses*. Oxford: Oxbow Books.
- Gapps, S. (2002) *Performing the Past: A Cultural History of Reenactments*. Sydney: University of Technology.
- Hadden, Robert Lee (1996) *Reliving the Civil War : a reenactor's handbook*. Mechanicsburg, PA : Stackpole Books.
- Hansen, Anna & Wolczynska, Malin (2012). *Volontärer och kulturarv*. Östersund: Jamtli.

Bjurström, Erling & Harding, Tobias (red.) (2013). *Bildning och demokrati: nya vägar i det svenska folkbildningslandskapet*. Stockholm: Carlsson.

Hillström, Magdalena (2006): *Ansvar för kulturarvet. Studier i det kulturhistoriska museiväsendets formering med särskild inriktning på Nordiska museets etablering 1872-1919*. Linköping: Linköping University.

Hood, G. M. (1983) "Staying away: why people choose not to visit museums" I Anderson G. (red.) (2004) *Reinventing the Museum: Historical and Contemporary Perspectives on the Paradigm Shifts*. Oxford: Altamira Press

Jönsson, Lars-Eric, Anders Persson och Kerstin Sahlin (2011) *Institution*. Malmö: Liber förlag.

Lundell, Erika (2014). *Förkroppsligad fiktion och fiktionaliserade kroppar: levande rollspel i Östersjöregionen*. Diss. Stockholm: Stockholms universitet, 2014

McCalman, I. & Pickering, P. A (2010) From Realism to the Affective Turn: An Agenda. I McCalman, I. & Pickering, P. A. (red.) (2010). *Historical reenactment: from realism to the affective turn*. Basingstoke: Palgrave Macmillan

Walvin, J. (2010) What should We Do with Slavery?. I McCalman, I. & Pickering, P. A. (red.) (2010). *Historical reenactment: from realism to the affective turn*. Basingstoke: Palgrave Macmillan

Sörlin, S. (2005) Kulturarvsproduktion? Om förflutenhet som differentiering och historia som integration. I Aronsson, P. & Hillström, M. (red.). *Kulturarvens dynamik: det institutionaliserade kulturarvets förändringar*. Norrköping: Tema Kultur och samhälle, Campus Norrköping, Linköpings universitet

7.2 Vetenskapliga artiklar och rapporter

Agnew, V. (2004). What is reenactment?. *Criticism, Special Issue: Extreme and Sentimental History* 46(3), s. 327-339.

Busuttil, C. (2013). Experimental Archaeology. *Malta Archaeological Review*. 2008-2009. 60-66.

Christidou, D. Hansen, A. (2015). *Volunteers in Museums in Denmark, Sweden and Norway: A Comparative Report*. The Nordic Centre of Heritage Learning and Creativity AB (NCK).

Cook, A. (2004). The use and abuse of Historical Reenactment: Thoughts on Recent Trends in Public History. *Criticism, Special Issue: Extreme and Sentimental History* 46:3, s. 487-496.

Frykman, Sue Glover, (2009). Stories to tell? Narrative tools in museum education texts, *Educational Research*, 51:3, 299-319.

Gapps, Stephen (2009). Mobile monuments: A view of historical reenactment and authenticity from inside the costume cupboard of history. *Rethinking History*. 13:3, ss. 395–409.

Holmes, K. (2003). Volunteers in the heritage sector: a neglected audience?, *International Journal of Heritage Studies*, 9:4, ss. 341-355

Lalor, E. (2013). Safeguarding Giving: the Volunteer and the Intern. "Irish journal of arts management and cultural policy" 2013:1, ss. 29-39.

Lönnaeus, A. (2014). *Som en vacker tavla - Reenactment på den museala arenan*. Magisteruppsats, Institutionen för kulturvetenskap. Lund: Lunds Universitet

Slater, A. (2004). Revisiting membership scheme typologies in museums and galleries. *International Journal of Nonprofit and Voluntary Sector Marketing* 9:3 ss. 238-260

Smeds, Kerstin (2007). Vad är museologi? *Kulturhistorisk tidsskrift*, 90:2. ss. 65-81.

Smith, D. H.. (1993) Public Benefit and member benefit, non-profit, voluntary groups. *Non-profit and voluntary sector quarterly* 22:1 ss. 53-68

Stam, D. (1993). The Informed muse: the implications of the new museology for museum practice. *Museum Management & Curatorship*, 12, ss. 267-283.
<https://doi-org.ludwig.lub.lu.se/10.1080/09647779309515365> [Hämtat 2018-05-24]

Svedberg, Lars, Jegermalm, Magnus & von Essen, Johan (2010). *Svenskarnas engagemang är större än någonsin: insatser i och utanför föreningslivet : [rapport till Regeringskansliet]*. Stockholm: Ersta Sköndal högskola.

7.3 Statliga offentliga utredningar och regeringspropositioner

Betänkande av museiutredningen (2015). *Ny museipolitik. 2014/15* (SOU 2015:89) Stockholm: Kulturdepartementet.

Delbetänkande av Utredningen för Statens utvärdering av folkbildningen 2004 (2003). *Fyra rapporter om folkbildning* (SOU 2003:125) Stockholm: Utbildningsdepartementet.
<http://www.regeringen.se/sb/d/108/a/393> [Hämtad 2018-06-06]

Regeringens proposition (2017). *Kulturarvspolitik. (2016/17:116)*.
<http://www.regeringen.se/4933fd/contentassets/127b80d33b084194a415d72b85721874/161711600web.pdf>

SFS (2017:563). *Museilag*. Stockholm. Kulturdepartementet.

7.4 Övriga skriftliga källor

Ahlborn, Ellinor (2016). "Arkeologer ryter ifrån mot historielösa vikingar". SVT. 28

- juli. <https://www.svt.se/kultur/vikingafantasin>. [Hämtat 2018-06-01]
- Aktivitet och utveckling för grupper (2018). <http://www.aug.se/>. [Hämtat 2018-04-26]
- Albrechts Bössor (2018). "På svenska" <http://albrechts.se/pa-svenska/>. [Hämtat 2018-04-24]
- Big Red One Sverige (2018). "Om" [Facebooksida] https://www.facebook.com/pg/bigredonesweden/about/?ref=page_internal. [Hämtat 2018-04-24]
- DigitaltMuseum (2018). "Hallands Kulturhistoriska Museum" <https://digitaltmuseum.se/owners/S-HKM/info>. [Hämtat 2018-05-21]
- Hallands Kulturhistoriska Museum (2017). "Medeltidsdagar Program". <https://www.museumhalland.se/wp-content/uploads/2017/01/Medeltidsdagar-PROGRAM-bild.pdf>. [Hämtat 2018-04-25]
- Helagotland.se (2016). "Blodbad när danskarna erövrade Visby" <http://www.helagotland.se/kulturnoje/blodbad-nar-danskarna-erovrade-visby-12830694.aspx>. [Hämtat 2018-04-24]
- Helsingborgs Kulturnämnd (2016). "Remissyttrande om museiutredningens betänkande "Ny museipolitik SOU 2015:89" <https://www.regeringskansliet.se/49650b/contentassets/448b4da1801249f594ef9e38fec18c0c/helsingborgs-stad.pdf> [Hämtat 2018-06-06]
- Helsingborgs Museer (2018). "Carlotta." <http://museum.helsingborg.se/> [Hämtat 2018-05-21]
- Hembygdsrörelsen i siffror (2017). <https://www.hembygd.se/om-shf/hembygdsrorelsen-i-siffror/> [Hämtad 2018-04-19]
- James, Karen (2018). "A brief history of historical reenactment" <http://www.mooseparty.org/brief-history-historical-reenactment/> [Hämtat 2018-05-24]
- Karlsson, Klar-Göran (2013). "Bruk och missbruk av historia" <https://fof.se/blogg/bruk-och-missbruk-av-historia> [Hämtat 2018-04-22]
- Karlsson, M. Johanna (2016). "Vikingar anmäler kvinna som såldes som slav". 30 juni [Hämtat 2018-06-01] <https://www.sydsvenskan.se/2016-07-31/vikingar-anmaler-kvinnan-som-saldes-som-slav>
- Kongshirden 1308 (2018). <http://1308.no> [Hämtat 2018-04-24]
- Kringla (2018). "Användarskapad informaton". <http://www.kringla.info/anvandarskapad-information/> [Hämtat 2018-05-21]

Kulturen (2015). Kulturen Verksamhetsberättelse 2015. Kulturhistoriska föreningen för Södra Sverige.

Nationalencyklopedin (2018). "Historiebruk".
<http://www.ne.se.ludwig.lub.lu.se/uppslagsverk/encyklopedi/enkel/historiebruk> [hämtad 2018-04-22]

Shoe Museum Lausanne (2014). "Calceology put into practice".
<http://shoemuseum.ch/dossiers/reproduire-on-objet-du-passe/> [Hämtad 2018-04-13]

Region Gotland (2017). "Gotland i siffor 2017". <https://www.gotland.se/64224> [Hämtat 2018-05-30]

Riksantikvarieämbetet (2006). *För framtidens kulturarvsarbete: omvärldsanalys 2006*. Stockholm: Riksantikvarieämbetet.

Riksutställningar (2016). *Länsmuseernas situation: en konsultrapport*. Visby.
<http://samla.raa.se/xmlui/bitstream/handle/raa/11446/La%CC%88smuseernas%20situation.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Hämtat 2018-05-31]

Statens Historiska Museum (2018). "Om Museet". <http://historiska.se/om-museet/> [Hämtat 2018-04-24]

Sverok (2018). "Cosplay". <https://sverok.se/projects/cosplay/> [Hämtat 2018-04-26]

Sverok (2018). "Spelkartan". <https://spelkartan.se/discover> [Hämtat 2018-05-30]

Sveriges museer (2018). "Pressmeddelande: Svenska museibesök i topp".
http://www.sverigemuseer.se/wp/wp-content/uploads/2018/01/Press_Museibeso%CC%88k_2018-01-11_uppdaterad2feb.pdf [Hämtat 2018-04-23]

Sveriges Radio (2013). "Stor skepsis mot volontärer på museer".
<https://sverigesradio.se/sida/artikel.aspx?programid=478&artikel=5402166> [Hämtat 2018-04-20]

SCA (2018). "What is the SCA". <http://socsen.sca.org/what-is-the-sca/> [Hämtat 2018-06-06]

Sveriges Television (2014) "Allt fler unga nobbar föreningslivet".
<https://www.svt.se/nyheter/inrikes/allt-fler-unga-nobbar-foreningslivet> [Hämtat 2018-05-23]

Västergötlands Museum (2007) "Brochyr: Arns fotspår".
http://media.arnmagnusson.se.arnmagnusson.se/2012/10/Arn_broschyr_svenska.pdf [hämtat 2018-04-23]

7.5 Andra medier

Podcasten Återskatat (2017) "Avsnitt nr 35 Reenactment på museer - 1808"
<http://aterskatat.libsyn.com/> [Hämtat 2018-04-20]

Podcasten Återskatat (2017) "Avsnitt nr 40 Historiskt korrekt"
<http://aterskatat.libsyn.com/> [Hämtat 2018-04-20]

Podcasten Återskatat (2017) "Avsnitt nr 41 SCA" <http://aterskatat.libsyn.com/> [Hämtat 2018-04-20]

7.6 Intervjuer

Museipedagog Hallands Kulturhistoriska museum (Ingeborg), Varbergs fästning
2018-03-06

Museipedagog Helsingborgs museer (Nils), via telefon 2018-01-07, i Lund 2018-03-14

Återskapare (Folke), via telefon 2018-03-15

Återskapare (Magnus), via telefon 2018-03-14

Återskapare (Margareta), Malmö 2018-03-08

Återskapare (Douglas), via telefon 2018-03-16

Återskapare Henrik Summanen, via telefon 2018-03-14