

TEMA: ARBEJDE & FRITID



AMATØR-VIKINGER

Og andre alternative historie-fællesskaber mellem fritid og karriere

Af Andreas Bonde Hansen

Levendegørelse og re-enactment har i mange år været i vækst på danske museer og kulturarvsattraktioner. Aktørerne er gået fra at være patrioter og entusiaster, som i deres fritid forsøgte at bevare forskellige folkekulturer, over uddannede kulturhistorikere som 'klædte sig ud' i højere historiedidaktisk øjemed, til moderne re-enactere, der helt eller delvist lever af at deltage i historie-events og større attraktioners højsæson-satsninger som et andet cirkusfolk. Inden for det seneste årti er museerne blevet tiltagende afhængige af 'fortidsamatører', som vi her vælger at kalde folk, der dyrker fortiden i deres fritid på et niveau, som er mere permanent og identitetsskabende end blot at være museumsgæst.

Dette essay diskuterer disse 'fortidsamatører', og særligt museernes brug af dem, opnået gennem forskning i perioden 2013-2019. I de år foretog jeg kvalitativt feltarbejde – fortrinsvis deltagerobservation og opfølgende interviews (Hansen 2016a: 33-42; Hansen 2016b: 26-228) – på ca. 50 forskellige attraktioner fortrinsvis i Danmark, Tyskland og Sverige. Løbende har jeg også monitoreret besøgstal på museer i de tre lande. Ved disse forskellige observationer har jeg kunnet konstatere en stigende inkorporering af fortidsamatører i museernes oplevelsesudbud.

Mennesker med en dybtfølt identitetsudviklende fritidsaktivitet, som søger at blive helt eller delvist professionelle, kaldes 'Serious Leisure' i de såkaldte Leisure Studies – altså det sociologiske/socialantropologiske studie af menneskers fritidsliv. Disse Serious Leisure-dyrkere af fortiden – altså fortids-

amatørerne – bliver på en og samme tid tiltagende engageret i museernes oplevelsesudbud, men repræsenterer også såkaldt alternativ historie (præsenteres nærmere senere), som er i modstrid med museets virke. Formålet med dette essay er at belyse og diskutere fortidsbrug som 'Serious Leisure', samt de motivationer og udfordringer fænomenet besidder, når det bruges som oplevelses- og formidlingsresurse og en del af vores historiekultur.

Serious Leisure er den form for fritidsliv, som er mere identitetsskabende, og som dyrkes mere intenst end andre former for fritidsliv. Ofte fører Serious Leisure helt- eller halvprofessionelle ambitioner med sig (Cohen-Gewerc & Stebbins 2013: 41f.). Serious Leisure skal ses i kontrast til Casual Leisure (det hedonistiske og almindeligt adspredende) og Project-Based Leisure (punktuelle og selvrealiserende fritidsaktiviteter, som kan minde om Serious Leisure, men som ikke har samme grundlæggende identitetsskabelse) (Cohen-Gewerc & Stebbins 2013: 37f.). Historiekultur er den måde hvorpå, vi bruger historien i samfundet – alt fra populærkultur over kommerciel brug til (ud)dannelse (Hansen 2016a: 37f.). Man kan både sige, at vi har en samlet historiekultur i samfundet, men også at hvert enkelt historisk fænomen – f.eks. vikinger – har sin særskilte historiekultur (eller plads i historiekulturen om man vil). Historiekulturen er ifølge Rüsen med til at bestemme vores moralske og kulturelle orientering (Rüsen 2013: 235). Museer såvel som forskellige fortidsfællesskaber har en rolle at spille i historiekulturen. Der er således flere forhold på spil for museerne i relation til fortidsamatørerne: 1) Museerne skal på ikke-normativ vis omfavne mange forskellige måder at udleve fortiden på, 2) hensyn i forhold til besøgsøkonomi (altså fortidsamatørerne som resurse over for museumsgæsterne), og 3) museer og fortidsamatørernes bidrag til historiekulturen. En del af historiekulturen, som berøres løbende gennem dette essay, er fænomenet alternativ historie, eller pseudo-historie. Pseudo-historie er et større studie i sig selv, men lidt forenklet kan det dog koges ned til at bestå af følgende forhold: 1) Et syn på den akkrediterede faglighed som konservativ og fordækt, 2) teseførende, metodisk utidssvarende og søgen efter det fantastiske 3) tilpasses/orienteres mod særlige ideologiske eller interesse-mæssige fællesskaber som alternativ til den 'etablerede' historiediskurs (Laursen 2014: 12).

Begrebet amatør knytter sig tæt til Serious Leisure-begrebet. Ifølge Robert Stebbins (Cohen-

Gewerc & Stebbins 2013:42ff.) er det en grundlæggende del af amatørismen at drive ens interesse til noget, hvor det nyder anerkendelse på et højere niveau end blot som adspredelse eller underholdning. Amatør skal altså her ikke forstås som en kvalitetsvurdering, men som et fritidslivsfødet modsvar til akkrediterede fagligheder opnået gennem autoriserede (uddannelses)forløb.

Serious Leisure kan inddeles i tre undergrupper: *Amateur Pursuits*, *Hobbyists* og *Volunteer Careers* (Stebbins 2007: 53ff.). Vi er her mest interesserede i *amateur pursuits* – den del af Serious Leisure, hvor der træffes strategiske valg med det formål helt eller delvist at gøre sin fritidsaktivitet til levevej eller på anden måde indgå i mere eller mindre professionelle sammenhænge. Volunteer Careers handler groft forenklet om at finde nydelse og fællesskabende 'sameritanergerninger', hvor hobbyisterne centrerer sig mere om konkrete syslers stimulans end den eksplícitte identitet, som afspejles i *Amateur Pursuits*. *Amateur Pursuits* udmønter sig altså ofte i relativt definerede fællesskaber, så som subkulturer, performative fællesskaber m.v. (ifølge denne forfatters tolkning af Stebbins 2007). Inden for kulturarvsformidling er det klart, at disse amatører i høj grad spejler sig i de professionelle (altså aktører med museale uddannelser eller lign. akkreditering) og søger deres anerkendelse. Det er ganske almindeligt inden for Serious Leisure – men kulturarven som Serious Leisure er alligevel særlig, idet at fællesskaber alternative til den 'professionelle historie' (altså inden for pseudohistorie og lign.), i mange tilfælde er en meget vigtig del af det at være fortidsamatør (Laursen 2014; Hansen 2016a: 109-112, 226; Hansen 2016b: 26-35, 107-151). *Amateur pursuits* vil f.eks. inden for sport, temmelig målrettet forsøge at dygtiggøre sig i retning af professionelle standarder. Man skaber f.eks. sjældent en alternativ sandhed til den professionelle sandhed inden for fodbold. Kulturarven er derimod langt mere genstand for debat og følelser. Kulturarvens (herunder historiens) 'regler' er langt mere genstand for lægmandstolkning og politisk/ideologisk (mis)brug end en sportsgrens regelsæt. *Amateur pursuits* handler derfor blandt fortidsamatørerne ofte om at skabe alternative fællesskaber til de professionelle standarder – noget som studier af Serious Leisure ellers normalt overser. Disse alternative fællesskaber er, som tidligere antydet, centreret om pseudo-historie og det at være netop et alternativ til 'professionel historie' mere end

tilstræbt professionalismisme. Det kommer der eksempler på senere i dette essay, men er også bemærket af bl.a. D'Oro (2004) og Sacchi (2010).

Også Buck m.fl. har bemærket hvorledes fortidsamatørerne skaber en art parallelunivers til både akkrediterede fagligheder og offentlig historiekultur (Buck 2011: 60). Det er netop disse 'parallelsamfund', som i de senere år er blevet integreret som resurse i oplevelsesudviklingen på museer og kultur-arsattraktioner

Ofte kommer museerne i et dilemma, når det gælder forskellige fortidsamatør-fællesskaber: Det er en del af enhver histories historiekultur, at den dyrkes på forskellig vis. Samtidig er moderne kulturarvsinstitutioner også sat i verden for at kvalificere kultur- arv og historie i retning af mellemfolkelig kulturforståelse for at dæmme op for alternative – endsige fantastiske – dyrkelser af historien, som det f.eks. foregik til og med Anden Verdenskrig.

AT VÆRE FORTIDSMENNESKE I SIN FRITID

Feltet af fortidsamatører er i vækst, og diversiteten trives (se bl.a. Kruse & Warring 2015). En underskov af militær-reenactment, rockabilly-træf og dyrkelse af arkaiske håndværk former nu et væld af fortidssubkulturer.

Kigger vi på det oplevelsesudbud, hvor museerne bruger fortidsamatører mest – både i forhold til regelmæssighed og i direkte publikumskontakt – er der særligt tre perioder som dominerer (Hansen 2016a; Daugbjerg 2005; Buck & Brauch 2011): Vikingetiden, middelalderen og den tidlige moderne købstads- og landbokultur (her fra landboliv). Disse tre perioders levendegørelsesfællesskaber – som altså typisk realiseres gennem fortidsamatører – udspringer af hver deres tradition, men repræsenterer alligevel noget fælles.

Først forskellighederne: Amatør-vikingerne udspringer dels af re-enactmenttraditionen, der startede som en bearbejdelse af borgerkrigstraumet i USA i begyndelsen af 20. århundrede (Schneider 2011: 8), dels af traditionen med vikingespil, som i yderste potent har sine rødder i romantikken¹⁾, og dels af den eksperimentelarkæologiske tradition, som opstod i 60erne. Her var Danmark det absolutte pionerland (Paardekooper 2012). Middelalderfællesskaberne er en tradition, som udspringer dels af romantikkens literære, musiske og kunstneriske genopfindelse af Europas middelalder, dels af fornyet dyrkelse af middelalderen i 1970ernes Tyskland med omskriv-

ning af middelalderhistorien fra noget mørkt eller 'urgermansk' til noget entreprenant og kosmopolitisk. En række 'ridderspil' og markeder opstod særligt i kølvandet på udstillingen *Die Zeit der Staufer* i 1977 i Stuttgart – den i Europa til dato mest besøgte særudstilling (Kommer 2011; Bumiller & Krieg 2011). Landbolivet udspringer først og fremmest af de 'hembygdsforeninger' og den skandinaviske frilandsmuseumstradition, som opstod i slutningen af 19. årh. (Eskilsson 2008: 9ff.). Modsat de to andre (gen)opfindelser af fjerne epoker er/var bevaringen og levendegørelsen af landbolivet som udgangspunkt en reservattanke om at beskytte noget, som blev ødelagt af moderne industrialisme, og som stod mere præsent i erindringen. Endvidere har udlevelsen af Landbolivet som oftest været knyttet til en eller anden form for institution – altså typisk et museum eller en art forening for egnhistorisk bevarelse eller lignende, og ikke et 'uautoriseret' fællesskab med den personlige udlevelse i fokus.

Alle tre fortidsfællesskaber har samtidig følgende fællestræk:

- Epoken er mere et univers end en fastlagt tid. Nok vil f.eks. middelalder-amatørerne skelne mellem f.eks. tidlig- eller højmiddelalder, men højmiddelalderen er i sig selv også en periode på 300 år. Ligeledes vil landbolivet skelne mellem 1500- og 1800-tallet, men den fastlagte tidsangivelse for 'tidsrejsen' er stadig til forhandling. Vikingetiden fremsættes blot som vikingetiden, selvom det er en periode på ca. 300 år, og i mangel af passende kilder, lånes fra både jernalder, middelalder og romantisk skønlitteratur. Disse løst afgrænsede epoker skal ses i kontrast til andre former for re-enactments, hvor det kronologiske aspekt er af afgørende betydning.
- Alle tre universer er fiktionspræget. Vikingetiden er per definition en skønlitterær konstruktion, gjort af myter og romantisk historiekultur (Hansen 2016b: 161ff.). Middelalderen er stærkt præget af ridderromantik, historisk fiktion og 'fantasy'. Landbolivet er også blevet en scene for noget literært og filmisk; universer fra Astrid Lindgren, Selma Lagerlöf, H.C. Andersen og Morten Korch bruges f.eks. alle i oplevelser på skandinaviske frilandsmuseer.
- Hver af de tre fællesskaber har en stærk etnografisk ånd: Dagligliv og det 'indfødte' fylder meget, og et af de stærkeste bånd i fællesskaberne er

auto-eksotiserings (Shay & Sellers-Young 2003), hvor fortidsamatørerne (og andre dyrkere af disse perioder) tillægger perioderne, og dermed 'deres egen kultur', en karakter af fjerdeverdenskultur som i fortidsamatørernes narrativ som oftest er blevet dræbt eller truet af moderne globalisering (Hansen 2016a: 108ff.).

- Hver af de tre fællesskaber har fraktioner, som er hel eller halvreligiøse: Der er ofte en forbindelse mellem ny-hedenske fællesskaber og vikinge-re-enactere. Middelalderkatolicismen synes i stigende grad at blive genstand for 'New Age-romantik' (Hansen 2016b: 231). Landbolivet har fraktioner med et mere civilreligiøst præg – typisk igennem en 'økoromantik', hvor bl.a. fødevarer- og håndværkskvalitet forherliges, og den forkrøbling som landbolivet medførte for fortidens befolkning fortrænges. Det mest kendte eksempel er selvfølgelig de oplevelser og fællesskaber som fulgte i kølvandet på DR TVs pseudo-historiske 'Bonderøven'. Samme semi-religiøse økoromantik findes i høj grad også i både professionelle og amatøristiske diskurser om vikingetid, hvor sygdom, slid og fejler næring bliver negligeret (Hansen 2016a: 148f.; 162-165).

I den resterende del af dette essay vil vi fokusere på de fortidsamatører, som udlever vikingetid (her fra amatør-vikinger). Det er imidlertid min overbevisning, at amatørvikingerne på mange måder er repræsentative for fortidsamatører i bredere forstand, hvilket læseren bør have in mente.

Museernes mange fagligheder og fortidsamatører

Museerne har igennem mange år inkorporeret mange fagligheder på kryds og tværs: Kommunikationsfolk er gjort til museumsinspektører, museumsinspektører arbejder med markedsføring, DJØFere er gjort til direktører og har fået forskningsansvar m.v. Amatører kan på sin vis findes helt op på direktørniveau. På danske museer har der siden starten af 20. århundrede eksisteret et korps af frivillige, hvor aktørerne har været meget engagerede omkring fortiden og kulturarven, men ikke valgt den ordinære vej til at arbejde med feltet. Historisk set, har dette felt af museumsaktører – altså frivillige m.v. – været *hobbyister* dels motiveret gennem noget åndeligt, patriotisk, eller blot ideologien om at yde hjælp til et foretagende man har fundet vigtigt i lokalsamfund. De seneste 10 års udvikling er, at fortidsamatørerne er langt mere strategiske i deres udlevelser, og at de



Kalundborg Middelalderfestival: Museumsinspektører, fortidsamatører og lokale erhvervsdrivende alle klædt ud i middelalderdragter, i en fælles oplevelsesindsats overfor gæsterne, men med mange forskellige dagsordener. Overvejende synes det, at arrangementet blot skal skabe lidt 'liv i byen', hvilket understreger et lokalmuseums meget komplekse virke.



*De hvide hørtelte er et gennemgående element, som amatør-vikinger bringer med sig til vikinge-events overalt i Nordeuropa – her er det Birka. Dette giver et unødigt ensartet – nærmest Ikea-agtigt – billede af en vikingehandelsplads.
Foto: Andreas Bonde Hansen.*

har kunnet være det, fordi museerne har omfavnet det. Museerne befinder sig derfor også i en situation, hvor de spiller en varieret dobbeltrolle: Dels som decideret kunder, der køber en ydelse som fortidsamatørerne har erhvervet sig gennem deres fritidsliv, dels som udbydere af faciliteter, hvorved fortidsamatørerne kan udleve deres interesse og udvikle deres virksomhed (mange sælger hjemmeproducerede 'historiske' produkter ved festivaller og lign.)

Amatørernes uundværlige produkt

Amatørerne er typisk hyret på event- eller sæsonbasis på væsentligt andre præmisser, end hvad der er muligt at hyre 'ACere' for. Amatørerne besidder endvidere et produkt, som museerne finder uundværligt, ved at de har særlige re-enactment-færdigheder, håndværksfærdigheder eller fysiske produkter, som museerne ikke umiddelbart besidder blandt de pro-

fessionelles evner og porteføljer (Andreassen 2019: pers. komm.). Gennem intensiv dyrkelse og resurserforbrug i fritidslivet har amatørerne med andre ord erhvervet sig erfaringer (f.eks. udi kampteknik, drama eller håndværk), som de professionelle museumsfolk med mange forpligtigelser ikke kan erhverve sig. Endvidere har amatørerne erhvervet sig fysiske objekter, som er med til iscenesættelsen af oplevelsen, hvilket museet ikke har midler til at skaffe selv. Dette være sig dragter, telte, våben m.v., som modsat almindelige museumsgenstande kan bruges aktivt. Disse amatørartefakter har været eksponeret i en sådan grad, at de er blevet gjort til en dominerende del af f.eks. vikingetidens æstetiske historiekultur. Således er de karakteristiske hvide telte, og langskæggede mænd klædt i Mammenmandens dragt (populært navn for det stormandstøj som fandtes i den såkaldte Mammen-grav

fra vikingetiden) blevet gjort til forventningen om en vikingoplevelse hos så tilpas stort et publikum, at museerne føler sig nødsaget til at benytte dem yderligere. Denne forfatter har ved andre lejligheder påvist, at man i virkeligheden skal gå en anden vej, hvis man vil nå de helt store besøgstal på den lange bane, fordi brugen af amatør-vikinger gør vikingoplevelsesudbuddet for stort og for ensartet (Hansen 2016b: 91f., 127ff.). Det kan imidlertid være svært for det enkelte museum, for hvem sølle 5.000 eller 10.000 gæster kan afgøre, om det kan bestå fra sæson til sæson. Man må her have in mente, at det typiske offentlige tilskud til et museum varierer betragteligt og sjældent udgør mere end 60% (stat og kommune til sammen). Stort set alle disse midler går til antikvariske forpligtigelser, vedligehold af bygninger, aflønning af fagspektører m.v. Det meste attraktionsdrift er således finansieret ved besøgsøkonomi. Museer må dog, som andre offentlige virksomheder, typisk ikke lave overskud endsige spare op til fremtidig udvikling. I så fald mister de normale dele af deres offentlige støtte. Al udvikling, særudstillinger m.v. er således finansieret af sær- og fondsbevillinger, så besøgsvirksomheden er en basal driftsmæssig forudsætning. På museerne har man altså ikke en langsigtet udvikling af oplevelser for øje, når man f.eks. inddrager amatør-vikinger, med en driftsmæssig 'karrusel', men i stedet en dagsorden præget af, at besøgstal og aktivitetsniveau stimuleres 'her og nu'.

Amatør-vikingerne motivationer og udfordringer

Overvejende har jeg valgt at inddele amatør-vikingerne i følgende grupper:

- a. Kampgrupper – varierende fra historisk fægtning til noget mere re-enactmentpræget.
- b. De teatraliske – amatør-vikinger, som har det at være 'in character' som sin primære aktivitet.
- c. Håndværkerne – producenter af våben, smykker, øl, mjød etc.
- d. De religiøse – asatroende, øko-romantikere m.fl.

På en og samme tid tager mange grupper afstand fra hinanden, alt imens aktørerne ofte er repræsenteret flere steder. Samtidig kan man også inddele dem via de identitetsmæssige fællesskaber, de indgår i. Disse kunne være:

1. De pragmatiske: De som har et entydigt fokus på en meget konkret fysisk syssel – f.eks. at sejle vikingeskibe, gå til historisk fægtning,

være en del af et konkret håndværksfællesskab – f.eks. historisk møllerlag, etc.

2. De subkulturelle: De som identificerer sig med en historiedyrkelse, hvor et givent temas fortider og nutider filtrer sig ind i hinanden, og hvor disse historiekulturelle temaer har et stærkt identitetsfællesskab for de enkelte.
3. De aktivistiske: De, som mener, at de bevarer noget, som eftertiden har udslettet eller korrumpet.

Der findes et interessant forhold omkring faglighed i vikingoplevelserne på danske museer og lign. For det første er mange af amatør-vikingerne mere viden på snævert udvalgte områder end museumsinspektørerne. Dette kan være, hvordan man kæmper med vikingevåben, vikingernes gude-verden etc. Men amatørerne behersker ikke fagvidenskabens kildekritik og klare afgrænsning mellem realhistoriske kilder og perceptionshistorie, fiktion m.v. Omvendt hævder de fleste museumsprofessionelle en mere 'korrekt' faglighed, men de omfavner stadig den skønlitterært konstruerede vikingetid som realhistorisk epoke²⁾. I mine egne observationer har jeg ofte oplevet situationer, hvor amatør-vikingen med stor autoritet og korrekthed formidler et kulturhistorisk fænomen, men samtidigt på pseudo-videnskabelig vis formidler andre fænomener. Museumsgæsten forvirres eller fejlinformeres, men kan ikke gennemskue det, fordi også den autoriserede formidling rummer elementer af fiktion. Dette er, hvad museernes virke i høj grad er til for at bekæmpe, men samtidig er det en del af den historiekultur, som det også er vigtigt at folket er bevidst om. Hvordan omfavner man som museum så begge dele? P.t. ved at det er komplet uigennemskueligt, hvornår der er tale om autoriseret videnskab og alternativ historie, og hvad, der er fiktion, og hvad der er valide kilder.

Et andet problematisk forhold er, at amatør-vikingerne aktiviteter jo ofte bærer præg af leg som en naturlig del af sit ophav i 'leisure' (Cohen-Gewerc & Stebbins 2013: 64f.). Legen er imidlertid ikke nødvendigvis åben for enhver. Amatør-vikingerne ekskluderer ikke bevidst gæster fra deres leg, men legen har nogle præmisser, som amatør-vikingen ikke vil gå på kompromis med, og som kan være uigennemskuelige for de som står uden for dette Serious Leisure-fællesskab. Dette bliver eksemplificeret sidst i dette essay.

Amatør-vikingerne bliver tiltagende professio-

nelle på et strategisk og økonomisk plan (man investerer i udstyr og kundskaber som er gangbare), men insisterer på at holde fast i amatørismen – f.eks. gennem leg, pseudo-historie, ubevidst lukkede fællesskaber etc. Samtidigt mødes museerne ofte med politiske krav om aktivitet og deltagelse, hvorved amatørernes leg bliver kærkommen. Men museerne mødes samtidigt med krav om at drive moderne oplevelsesvirksomheder, som gennem teknologi og 'attraction management' fordrer designs og services, der hæmmer amatør-vikingeres særegne form for 'leg'.

FORTÆLLINGER FRA VIRKELIGHEDEN

Lad os illustrere de ovenfor berørte problematikker med et par eksempler fra virkeligheden. Der er tale om to eksempler begge observeret på Vikingeborgen Trelleborg i somrene 2013 og 2014. Disse to eksempler er valgt af formidlingshensyn, og således kan institutionen Trelleborg (en del af Nationalmuseet) ikke tilskrives at være særlig 'god' eller 'dårlig', når det gælder omgangen med amatør-vikinger, blot er de ganske repræsentative. Tilsvarende situationer har jeg observeret både på Lofotr Vikingemuseum og Foteviken. Man vil med stor sandsynlighed også kunne observere tilsvarende situationer ved f.eks. Moesgaard Vikingemarked eller Bork Vikingehavn og mange andre steder, bl.a. fordi jeg har observeret, at der findes en 'hård kerne' af amatør-vikinger som turnerer blandt de nordiske vikinge-attraktioner om sommeren – der er altså tale om mange af de samme aktører, man møder ved mange forskellige vikingearrangementer. Observationerne var deltagerobservationer (DeWalt & DeWalt 2010) og kvalitative semi-spontane interviews (Hansen 2016a: 37f.).

KULTUREL FØLSOMHED OG DE MANGE DAGSORDENER

Det at være mere eller mindre 'in character' og møde et forskelligartet publikum, som er mere eller mindre vant til levendegjort museumsformidling, kræver en art situationsfornemmelse. I den forbindelse skal det nævnes, at flere og flere former for ekstrem re-enactment vinder frem: F.eks. Sovjet Bunker i Vilnius hvor gæsten tages til fange af KGB, holdes op af glubske schæferhunde og afhøres af ægte pensionerede KGB-officerer, eller når Andelslandsbyen hyrer tyske Anden Verdenskrigs-re-enactere som udfører noget der er ulovligt (eller i hvert fald kræver særtil-

ladelse) i deres hjemland. Produktet (rollen/ legen) er her imidlertid gennemskuelig, og så kan det meste lade sig gøre. Amatør-vikinger har imidlertid en tendens til at lade gennemskueligheden halte.

En sommerdag under Trelleborg Vikingefestival observerede og interviewede jeg en række af 'vikingerne' (de som både er deltagere og oplevelses-skabere på festivallen ved at bo og agere på Trelleborg området i festival-perioden og 'leve som viking'). Flere af dem har salg af fødevarer eller håndværk, som deres led i festivaldeltagelsen, noget de for øvrigt ofte får lov at sælge helt eller næsten gratis, og uden der er nogen kontrol med skat, moms m.v. En amatørviking solgte en egenproduktion af mjød. Jeg interviewede ham omkring hans oplevelse af disse vikingefestivaler. Det var tydeligt, at han så sit virke som en autentisk modpol til andet mjød-udbud. Qua hans investering i dragt, telt udstyr og en produktion som var et alternativ til mainstream-produkter, bidrog han til festivallens oplevelsesprodukt både på sine egne præmisser og med noget, Trelleborg ikke ville kunne generere selv. I samtalen omtalte informanten de etablerede institutioner som dobbelt-moralske. De 'prædiker' nemlig autenticitet, samtidig med, at museumsbutikkerne sælger 'mainstream-mjød', som ifølge hans udsagn er uautentisk. Samtalen førte os videre til, hvorledes vikingetemaet var noget som fyldte meget i hans hverdag – bl.a. gennem at være asatroende. I den forbindelse opstillede han en konflikt mellem kristne og oldnordiske værdier, "som vi mistede, da vi tabte til kristendommen". Med andre ord betragtede han det oldnordiske som et "vi" (hvilket er ganske almindeligt – også i den brede befolkning), som havde mistet en autenticitet og 'oprigtig' levevis til noget udefrakommende, som havde 'vundet' en art slag. Senere udtrykte han samme fortælling og ordvalg til et midaldrende tysk par. At dømme efter deres reaktion og efterfølgende dialog, var de i tvivl om, hvorvidt mjødsælgeren var 'in character' eller ej, og om hvorvidt hans kritiske – endsige fornærmende – bemærkninger om kristendommen (hvilke harmonerer ringe med den tyske historietradition, hvor tilkomsten af kristendommen udlægges som en positiv udvikling (Hansen 2016b: 202f.)), var en del af en performance eller ej.



*Vikingekamp på Trelleborg,
som beskrevet i teksten.
Foto: Andreas Bonde Hansen.*

Disse observationer indkapsler en række problematiske forhold.

1. Mjød-sælgeren var en del af den officielle oplevelse på Trelleborg Vikingefestival, men samtidig var han ikke en officiel repræsentant for den professionelle attraktion Trelleborg. Der opstår således et konflikt forhold mellem, at Trelleborg som moderne attraktion selvfølgelig må have forståelse for Danmarks uden sammenligning største internationale turistgruppe – tyskerne – samtidigt med, at deres oplevelsesudbud er drevet af amatører, hvis ytringer kun amatørerne selv kan være ansvarlige for.
2. Mjød-sælgeren havde endvidere en række forskellige dagsordener: a) Han ville sælge sit produkt (han ytrede endda, at han agtede at komme til at leve fuldtids som mjød-producent). Dette mjødsalg var noget, Trelleborg bifaldt som en del af kulturarvsoplevelsen, men for mjød-sælgeren var det en kommerciel interesse, hvorfor han havde en interesse i at få det 'professionelle' mjødudbud til at fremstå 'uautentisk' skjult bag en 'alternativ' historie-dags-

orden. b) Han ønskede at formidle sin udlægning af historien, og c) han var en del af et fællesskab, som sammen bidrog til vikingefestivalen. Det synes symptomatisk for mange fortidsamatører, at de har flere dagsordener, som kan have diskrepans mod både egne økonomiske interesser og attraktionens interesser.

3. Oprøret mod, eller alternativet til, den autoriserede historie er ofte en del af motivationen for at blive fortidsamatør. Således opstår diskrepansen mellem fortidsamatørernes præmis, som bl.a. er at udleve deres historie/kulturarv, hvilket ofte medfører pseudo-historie, og museernes præmis. Museerne er sat i verden for bl.a. at modvirke pseudo-historie, men har på samme tid brug for det 'liv', fortidsamatørerne skaber. Spørgsmålet er således, hvor meget man taber og vinder ved mere eller mindre styring. Dette leder også til en autenticitetsdiskussion. Autenticitet er selvfølgelig til forhandling, men blandt museumsprofessionelle vil diskussionen typisk centrere sig om kilders validitet eller historiedidaktiske virkemidlers effekt.



Mjød-sælgeren gjorde sig til personlig bærer af en autenticitet, gennem kombination af sin særlige historiske 'viden' og sin udlevelse gennem asatro. Autenticitetsforståelse som noget personbåret kendes både fra studier af Serious Leisure (Stebbins 2007) og fra kendis-dyrkere af alternativ historie som f.eks. 'reality-stjernen' Jim Lyngvild. Med andre ord, ligger det måske i præmissen af kulturarv som Serious Leisure, at der er tale om en personbåren autenticitet, i modsætning til den 'professionelle autenticitet', hvor det er det historiske objekt og dets tolkning som bærer autenticiteten.

Den lukkede leg

Når henholdsvis fortidsamatører og professionelle levendegør fortiden, er 'Leisure' typisk den afgørende forskel. Den professionelle vil (ideelt set) forme og udføre 'legen' efter historiedidaktiske og/eller oplevelsesøkonomiske hensyn. Man er så at sige en udbyder af et Leisure-produkt og har et udbyder-kundeforhold at pleje. Fortidsamatøren vil typisk have fortiden som sin egen Leisure-aktivitet –

altså noget som er forbundet med eskapisme og hedonisme. Processen mod det professionelle – *the amateur pursuits* – vil til en vis grad handle om at kunne leve af de aktiviteter og fællesskaber, man i sin fritid nyder og flygter ind i. For mange fortidsamatører er det altså ikke dét at leve af at gøre lægmand klogere på historien eller generere omsætning til en attraktion, som motiverer søgen mod det professionelle, men en personlig stimulans i at være 'viking' eller andet fortidsrelateret. Selvom dette involverer sociale fællesskaber med deres særskilte solidaritet og sociale dynamik, er motivationen stadig styret af leg og selvrealisering mere end arbejdet for en samfundsinstitution (museerne, folkeoplysning etc.) (Esmark & Nielsen 2015).

På den ene side skal museerne være sig denne motivation meget bevidst, på den anden side er det også naivt at tro, at ikke også akkrediterede professionelle kan have lignende motiver bag deres virke. Dette ses bl.a. i forskellige re-enactment-performances så som 'Slaget om Trelleborg' – en begivenhed som ad åre er blevet mere styret af

Trelleborg, men som i perioden for mine observationer udførtes ganske på amatør-vikingeres præmisser.

Realhistorien omkring 'Slaget om Trelleborg' er, at Trelleborg har været angrebet, med nogen sandsynlighed som led i en konflikt mellem Harald Blåtand og dennes polske og norske lejetropper og den tyske kejser Otto den andens kejserlige hær (Hansen 2016b: 10). Vi taler altså toprænet professionelt, og i nogen grad standardiseret, militær.

Under 'Slaget om Trelleborg' kom flere hundrede krigsudrustede amatør-vikinger gående i position mod selve borgringen, opad hvis sider publikum havde sat sig i hundredevis som en anden tribune. Det var effektivt. Den kritiske iagttagelse kunne dog bemærke, at udstyret havde væsentligt flere smykker, hestehaler, stormandsdragter og øvrigt tingeltangel, end hvad man må formode professionelle soldater i f.eks. den kejserlige hær anno 980 var udstyret med. Derefter delte amatør-vikingerne sig i to, og tog opstilling over for hinanden – et helt og aldeles usandsynligt scenarie, når nu man havde en borg at forsøge sig på. En kvindelig amatør-viking holdt en tale, hvor hun satte scenen for det forestående slag. Da hun ikke brugte mikrofon, var det meget svært at høre hvad, hun sagde. Så meget kunne dog høres, at slaget ikke var bygget op omkring konflikten mellem Otto II og Harald Blåtand, men en mere fiktiv fortælling. Da begyndte amatør-vikingerne at slå. Det var på en og samme tid ganske kaotisk, men også ganske forsigtigt (harmløse stik og berøringer med de ellers nok så realistiske våben). Jeg erfarede senere, at der var et system i kampen, hvor aktørerne 'dør' ved berøring (hvorefter de dog ikke spiller døde, men blot lægger sig ned, og ofte sludrer). Det var altså en art spil med teatraliske elementer, men uden at reglerne blev formidlet til publikum. Det var som publikum meget svært at følge med i, og således uvist om der var vindere og tabere, og i så fald hvem. Da det var en ganske varm dag, forlod størstedelen af publikum da også hurtigt 'slagmarke'.

Her indkapsles et interessant dilemma. For at tilgodese fortidsamatørernes interesser, havde museet undladt at levendegøre den 'realhistorie' som i sidste ende er museernes berettigelse. Man kunne umiddelbart konkludere, at 'Slaget om Trelleborg' udelukkende tjener et oplevelsesøkonomisk formål. Problemet er bare, at slaget også havde taget sig anderledes ud, hvis det var oplevelsesdesign og under-

holdning, som havde været det primære hensyn. Slaget var tværtimod en 'lukket leg' for amatør-vikingerne, hvor de betalende gæster måtte få det ud af det, de kunne.

Selvom Trelleborg har ændret praksis for 'slaget', og selvom der findes mange eksempler på bedre forbindelser mellem historieformidling og amatørers leg, så rummer ovenstående observationer stadig det komplekse, at en gruppe mennesker, som udlever noget i mere eller mindre selvstimulerende øjemed, skal tjene som oplevelsesservice og – udbud for en moderne professionel attraktionsvirksomhed.

AFRUNDING: IKEA-VIKINGER OG FREMTIDEN

Der findes som nævnt en gruppe af amatør-vikinger, som lader museerne diktere mere, end hvad der var tilfældet med 'Slaget om Trelleborg', med et mere direkte lønnet og professionelt forhold til følge. Endnu befinder vi os i en brydningstid, hvor disses resurse er deres kompetencer udi leg, men hvor museerne strømmer dem tiltagende. Vi ser i den forbindelse tre tendenser: 1) at legen bliver så ens, at det nærmest bliver en metervare som talrige museer køber sig til, 2) at de problematikker, der her er optegnet lever videre, og 3) at museerne 'dræber' 'legen' i historiedidaktiske og oplevelsesøkonomiske strategier.

Jeg har konstateret, hvorledes denne tendens også synes at arbejde på andre måder med historiekulturens dimensioner end blot at bidrage til en Ikeaificering af den æstetiske dimension af historiekulturen. Dette være sig den allerede nævnte Soviet Bunker i Vilnius, norske Hands on History, som blander re-enactment med fjeldvandring og 'outdoor-oplevelser', eller danske Rollespilsfabrikken, som f.eks. laver *Downton Abbey*-rollespil som historieformidling. Måske den fremtidige diskussion i sidste ende kommer til at handle om kvalitet. På nogle museer er man mange steder ganske ureflekterede over, hvad man forbinder med kvalitet i sin brug af levende formidling og fortidsamatører. På andre har man et mere defineret forhold til kvalitet i de typer af oplevelser, og dét er måske svaret på, hvorfor successen for brug af denne type oplevelser, synes at tage sig så ganske forskellig ud. Om man kan forene denne proces med det at være fortidsmenneske i sin fritid, eller om en mere institutionaliseret/akkrediteret professionalisme vil tage over, er endnu uvist. Udviklingen går p.t. i to forskelligrettede retninger. I turist- og op-

levelsesindustrien (sport udeladt) bevæger man sig i stigende grad væk fra brugen af frivillige og 'uprofessionelle' ildsjæle, men forsøger imidlertid stadig at skabe 'autentiske ambassadører' – altså noget lokalt, udstyret af traditionelle erhvervsforhold etc. På museerne derimod øger man brugen af frivillige, og diskussionen går i disse år på, hvordan det at skabe et stort korps af frivillige, for hvem 'der er noget i det' at arbejde med museer, kan øge indtægterne. Og samtidigt skal dette harmonere med en øget professionalisering og integrering af museernes 'support services' (leisure management sprog for de ting der ligger uden for en attraktions kernefagligheder, i dette tilfælde kuratering, historielæring etc.). Efter min mening, kan balancen kun findes, hvis museerne erkender de forskellige ontologier i de forskellige 'leisure spaces' (Stebbins 2007) – særligt det forhold, at den primære motivation i f.eks. amatør-vikingers amatør pursuits, ikke handler om at bedrive traditionel didaktisk udvikling eller forskning i kulturhistorie, men i stedet handler om søgen efter en personlig stimulans i det at være viking med dertil hørende fællesskaber. Måske det er så simpelt, at museerne skal formidle, at deres fortidsamatører er et udtryk for historiekultur på samme vis som historisk fiktion eller øletiketter med middelaldermunke på, og ikke historieformidling i traditionel historiedidaktisk forstand.

NOTER:

1. Deres nuværende form startede i 1950erne, men vikingespil har deres forelæg i 1800-tallets Wagner-operaer.
2. Ud fra en faghistorisk betragtning er der intet argument for, at have vikingetiden som en særskilt periode. Perioden ca. 750-1050 sorterer under middelalder i resten af Europa, og Danmark er endtydigt forbundet hertil.

Andreas Bonde Hansen er lektor, Ph.d.
ved Professionshøjskolen Absalon.

LITTERATUR:

- Buck, T. M. (2011). *Zwischen Primär- und Sekundärmittelalter—Annäherung an eine ebenso nahe wie ferne Epoche*. In *Das Mittelalter: Zwischen Vorstellung und Wirklichkeit—Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis*. Waxmann Verlag.
- Buck, T. M., & Brauch, N. (2011). *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis*. Waxmann Verlag.
- Bumiller, C., & Krieg, H. (2011). *Das Mittelalter in historischen Ausstellungen und Museen*. In *Das Mittelalter: Zwischen Vorstellung und Wirklichkeit—Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis*. Waxmann Verlag.
- Cohen-Gewerc, E., & Stebbins, R. A. (2013). *Serious Leisure and Individuality*. McGill-Queen's Press - MQUP.
- Daugbjerg, M. (2005). *De gode gamle dage genoplivet: Frilandsmuseerne og spillet om fortiden*. Nordisk Museologi (1): 3.
- DeWalt, K. M., & DeWalt, B. R. (2011). *Participant Observation: A Guide for Fieldworkers*. Rowman Altamira.
- D'Oro, G. (2004). *Re Enactment and Radical Interpretation*. In *History and Theory*, 43(2):198–208.
- Eskilsson, A. (2008). *På plats i historien: Studier av hembygdsföreningar på 2000-talet*. Linköping: Inst. för studier av samhällsutveckling och kultur; Linköpings univ.
- Esmark, K., & Nielsen, C. T. (2015). *Autenticitet i praksis—Fortidsbrug i feltet for middelalderreenactment*. I *Fortider tur/retur—Reenactment og historiebrug*. RUC: Samfundslitteratur.
- Hansen, A. (2016a). *Den Gode Oplevelse—Af kulturarv fra vikingetid og middelalder i Midt- & Vestsjælland samt andre steder i Nord-europa. Bind I – afhandlingens hoveddel*. (Ph.d.-afhandling). Københavns Universitet/Museum Vestsjælland.
- Hansen, A. (2016b). *Den gode oplevelse—Af kulturarv fra vikingetid og middelalder i Midt- og Vestsjælland samt andre steder i Nord-europa. Bind II - bilag* (Ph.d.-afhandling). Københavns Universitet/Museum Vestsjælland.
- Hansen, A., Larsen, M., & Smith, H. (2017). *Selling the Vikings Analysis: Experience product development report*. [Destination Viking. Follow the Vikings project.]. Follow the Vikings.
- Kommer, S. (2011). *Mittelaltermärkte zwischen Kommerz und Historie*. I *Das Mittelalter: Zwischen Vorstellung und Wirklichkeit—Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis*. Waxmann Verlag.
- Kruse, T., & Warring, A. (2015). *Fortider tur/retur—Reenactment og historiebrug*. RUC: Samfundslitteratur.
- Laursen, K. (2014). *Den Trojanske Odin—Pseudovidenskab, fiktion og folkeoplysning i en postmoderne tid*. In *Arkæologisk Forum* 30, 2014.
- Paardekooper, R. (2012). *The Value of an Archaeological Open-air Museum is in Its Use: Understanding Archaeological Open-air Museums and Their Visitors*. Sidestone Press.
- Rüsen, J. (2013). *Historik, Theorie der geschichtswissenschaft*. Böhlau Köln.
- Sacchi, A. (2010). *False recognition: pseudo-history and collective memory in alvis hermanis' the sound of silence*. In *Meno istorija i kritika* 2010 (6).
- Schneider, R. (2011). *Performing Remains: Art and War in Times of Theatrical Reenactment*. Routledge.
- Shay, A., & Sellers-Young, B. (2003). *Belly Dance: Orientalism—Exoticism—Self-Exoticism*. In *Dance Research Journal*, 35(1): 13–37.
- Stebbins, R. A. (2007). *Serious Leisure: A Perspective for Our Time*. Routledge.