

For the company, the fun,

I forgot that bit...the excuse to dress up - Discworld-fandom i Wincanton som intertextuell lek

Varje år i slutet av november flockas Discworld-fans till den lilla staden *Wincanton* i Somerset för att fira en gemensam fest kallad *Hogswatch*. Wincanton har blivit en skådeplats för Discworld-fandom och fansen kommer dit för att: ”det är kul” som de själva uttrycker det. I denna artikel kommer jag att beskriva hur staden Wincanton, dess kommunstyrelse och företagare, välkomnar Discworld-fans och tillsammans med dem hjälper till att bygga en intertextuell lekplats. Jag kommer att diskutera begrepp som *scen*, *re-situation* och *performans*. Jag vill också visa på hur det ser ut när tre aktörer (fans, stad och företagare) gemensamt leker med en intertextuell koppling till ett fiktionellt universum. Jag vill visa hur de tre olika aktörerna: de lokala myndigheterna, lokala företagare och fansen tillsammans skapar en lekplats på vilken leken utförs. Detta görs genom att använda sig av intertextuella kopplingar till *Terry Pratchetts* fiktionella värld ”*Discworld*”.

Sir Terry Pratchett är en av Storbritanniens populäraste fantasy-författare.. Som bevis på Pratchetts popularitet kan nämnas att han år 2009 blev adlad för ”services to literature” (<http://www.pjsmprints.com/biography/terry-pratchett.html> 20.8.2012) Han är även hedersdoktor vid en mängd universitet och professor i engelska språket vid Trinity College i Dublin sedan 2010. Karaktärer från Discworld är också avbildade tillsammans med andra klassiska fantasy-karaktärer från bla. Narnia-serien (C.S Lewis), Harry Potter-serien (J.K Rowling) och Lord of the Rings-serien i en frimärksserie av Royal Mail som kallas ’*Magical Realms*’ från 2011, vilket vittnar om Discworld-seriens popularitet. Pratchett har skrivit ca 50 böcker

varav 39 handlar om Discworld och har sålt över 70 miljoner exemplar världen över. (bibliografiska uppgifter tagna från <http://www.pjsmprints.com/biography/terrypratchett.html> 20.8.2012).

Pratchett har i trettio års tid skrivit böcker om den fiktionella världen ”Discworld”. Den första boken i serien kom ut 1983 och heter *The colour of magic* (Pratchett 1983) och den senaste boken i Discworld-serien heter *Snuff* (Pratchett 2011) och kom ut 2011. Böckerna behandlar olika sorters karaktärer i ett väldigt universum med olika städer, byar och miljöer. Pratchett använder ofta Discworld för att spegla och parodisera fenomen i Storbritannien och gör sig lustig över fantasy-litteraturen som genre. Serien är känd för sitt humoristiska och parodiska grepp på allt från det urbana livet till häxor och folkkultur. Pratchett skriver även andra böcker inom genren fantasy och sci-fi. Bland de senaste kan nämnas sci-fi romanen *The Long Earth* (Pratchett & Baxter 2012) som är en kollaboration med den engelska sci-fi författaren Stephen Baxter och *Dodger* (Pratchett 2012 [september]) som handlar om en kloakdykare i Dickens London.

”Discworld” i sig beskrivs i böckerna som en värld som består av en rund, platt, skiva som ligger på ryggen av fyra elefanter som i sin tur står på ryggen av en jättestor sköldpadda som flyter om kring i rymden. Detta är en idé Pratchett har lånat ifrån den hinduiska världsbilden (jmf. Pratchett & Simpson 2008). Två viktiga fenomen att kännas vid för denna artikel är dels ”Hogswatch” (*Hogfather* Pratchett 1999) som är en omskrivning av den europiska julen, dels är det viktigt att förstå begreppet

”Ankh-Morpork”, som är den största staden på ”Discworld” och sålunda Pratchetts världs största urbana centra.

Det material (exempel och bilder) som används i den här artikeln är insamlade under mina egna insamlingsresor till Wincanton 2010 och 2011. Många av evenemangen under Hogswatch är återkommande. Anledningen till att jag använder material från både 2010 och 2011 är dels att jag har valt ut de mest slående exemplen ur mitt samlade material. Dels så utvecklas min bild av Hogswatch hela tiden så jag kontinuerligt besöker Hogswatch-firandet i Wincanton varje november.

Jag vill också klarlägga redan från början att jag är själv ett fan av Discworld. Jag anser det vara en styrka i min analys och förståelse av Hogswatch-firande och min deltagande observation. Enligt ett fan som jag träffade på *The Discworld Emporium* i Wincanton en halvtimme efter att jag anlänt 2010 så är det faktum att jag är ett fan som skriver om fans: ”Bloody Good!”

Nödvändiga begrepp

För att läsaren ska kunna följa min argumentering vill jag definiera några termer som är elementära för hur jag tolkar det som händer i Wincanton. Begreppen *folklore*, *fandom*, *re-situation* och *performans* är några av de termer jag använder mig av. Det är också viktigt att läsaren förstår vad jag menar med exempelvis *underhållning* eller att *scenbegreppet* i denna artikel är tudelat. Sålunda följer här en del begreppsdefinitioner.

Begreppet folklore

Folklorebegreppet som jag använder mig av i denna artikel är en kombination av Dan Ben-Amos och Jan Brunvands tankar kring begreppet. I sin bok *Folklore Genres* (1976) definierar Ben-Amos begreppet folklore så här: ”*Folklore is artistic communication in small groups*” (Ben-Amos 1972:13). Med denna definition vill Ben-Amos lyfta fram två viktiga aspekter av termen folklore: (1) att folklore är kommunikation och

(2) att folkloren kommuniceras mellan människor som har något gemensamt (en liten grupp). Ben-Amos menar också att kommunikationen är artistisk. Detta tar Ben-Amos med i sin definition därför att han vill peka på att folkloren inte är vilken slags kommunikation som helst. Kommunikationen är artistisk på ett sådant sätt att bara de som tillhör samma ”referensgrupp” (Ben-Amos 1972:13) kan förstå kommunikationen. Kommunikationen tar sig främst uttryck i verbal form (mentifakter) och sociofakter (seder, traditioner, socialt umgänge), men också i artefakter (Brunvand 1997:9). Alla dessa är specifika för gruppen.

Fandom

Fan-forskningen (där min forskning hör hemma) är i dagens läge förenklat sätt, indelad i två distinkta skolor: en byggd på sociologiska och etnografiska teorier, den andra är mera psykologisk lagd. Den sociologiska skolan representeras oftast av den amerikanska fandom-forskaren Henry Jenkins (jmf. Jenkins 2006) och den psykologiska skolan kommer i den här artikeln representeras av Lawrence Grossberg och dennes affektions-begrepp (jmf. Grossberg i ed. Lewis Lisa A. 1992) och av den brittiske media-forskaren Matt Hills utveckling av Grossbergs termer (jmf. Hills 2002).

Henry Jenkins definierar fandom som en social sammanslutning eller ”social affiliation” (Jenkins 2006:19). Jenkins ser även fandom som en sorts deltagande kultur med aktivt deltagande och skapande fans (jmf. Jenkins 2006:1) vilket visar på att fandom är ett socialt uttryck. Lawrence Grossberg ser fans och fandom som ett uttryck av tillgivenhet eller affektion (jmf. Grossberg i ed. Lewis Lisa A. 1992:56). Grossberg menar att ett fan ”investerar” i en affektionell relation till det man är fan av. Genom denna affektionella investering får fandomen mening (jmf. Grossberg i ed. Lewis Lisa A. 1992:57). Lite senare kommer jag att presentera Matt Hills utveckling av Grossbergs termer (under rubriken *Lek och underhållning*)

Personligen anser jag att fandom fungerar

som en "project identity" (Castells 2009:7-8), en självkonstruerad och vald identitet i vilken en person väljer de kulturella komponenterna som ingår i och man manifesterar identiteten med (jmf. Castells 2009:7-8). Denna 'projekt identitet' kan också vara kollektiv (Castells 2009:7). För den här studien är det viktigt att förstå att fandom är en sorts socialt sammanhang och att fandom är en sorts affektion. Fandom har båda komponenterna eftersom det handlar om en självvald identitet.

I denna artikel hoppas jag kunna visa på hur fandom fungerar som ett socialt sammanhang i vilken fansen ger uttryck för en affektion gentemot Discworld. Jag vill visa på hur denna affektion tar sig uttryck i en sorts folklöre, detta genom performans och uppbyggnad av en social och fysisk scen som utgörs av Hogswatchfirandet i Wincanton. Firandet kan också ses som ett uttryck för fanens projektidentitet.

Re-situation, grundbulten i leken

Hogswatch-firandet bygger på en intertextuell koppling till Terry Pratchetts värld *Discworld*. Själva begreppet *Hogswatch* och beskrivningen av festen kommer ursprungligen från boken *The Hogfather* (Pratchett 1999).

I korthet kan man säga att *Hogfather* (1999) beskriver en midvinterfest som liknar det vi kallar jul. Hogswatch i boken är helt enkelt en pastisch av framförallt den brittiska, men också den nordeuropeiska julen. För att förstå de kulturella uttryck som är specifika för Hogswatchfirandet i Wincanton, måste man se firandet i samband med den intertextuella kopplingen till Discworld. För att förstå den måste man först veta hur Hogswatch beskrivs i böckerna. Låtås därför börja med att kort se på detta.

I böckerna beskrivs Hogswatch som den årliga midvinterfesten på Discworld. Själva firandet i sig består i att äta och dricka gott och dela ut presenter. Den dominerande symbolen är grisen, en symbol som Pratchett lånat från den nordiska traditionen:

The name 'Hogswatch' makes perfectly good sense for the Discworld, where the midwinter is centered on pig-meat in one form or another – roast boar, pork joints, pork pies, sausages, hams, pigs' heads, black puddings – and where the Hogfather, the seasonal gift-bringer, gallops across the skies in a sledge drawn by wild boars. This is a world where pigs (at least, certain special pigs on a certain special night) can and do fly. [...] There are parts of Europe (notably Romania, Serbia, Sweden and Norway) where roast pig or a pig's head is *the* thing to eat at Christmas. All this surely proves that echoes of the great Discworld festival drifted across the dimensions and became fruitfully confused in receptive Earthly minds. (Pratchett & Simpson 2008:341)

Anledningen till varför man firar Hogswatch i böckerna är också kopplad till den nordeuropeiska vintern:

In the bleak midwinter, frosty winds make moan. People, on the other hand, makes as much loud and cheerful noise as they can [...] They also gather and drink and dance, light bonfires, and to give one another presents. This happens in many parts of the multiverse, provided that the climate is suitable [...] It's a way of telling the sun what you expect of him – 'Rise and shine, Sun, start to grow strong again, drive back the Ice Giants, bring us the warmth of Spring.' The Sun needs a little encouragement, what ever astronomers may say. (Pratchett & Simpson 2008:340)

Med de båda citaten här ovan vill jag illustrera att Pratchett medvetet lånar in folklöre in i sina verk. I citatet syns lålandet av symboler och meningen med festseden, båda är lånade från en nordisk kontext.

Hogswatch har i böckerna en egen antropomorfisk figur kallad *Hogfather*. Hogfather är en karaktär som delar ut presenter på Hogswatch. Detta gör han genom att komma ner genom skorstenen och lägga klapparna i sockor som hänger på spiselkranen. Denna metod är direkt lånat ifrån den brittisk/amerikanska uppfattningen att jultomten kommer på natten innan juldagen och lämnar presenter på samma sätt.

Lålandet av folklöre från sin sociokulturella kontext in i en litterär kontext (det som sker i *Hogfather*) kallas för *re-situation*. Begreppet

diskuteras av de amerikanska folkloristerna Robert de Caro och Rosa Augusta Jordan i deras bok *Re-situating folklore : folk contexts and twentieth-century literature and art* (2004):

[...] writers frequently and more or less self-consciously have adapted and incorporated the forms and content of folklore in creating literary works. They have repositioned folk texts and contexts, re-framing them in literary texts [...] By "re-situating folklore" we mean – as do Babcock and Abrahams – simply the process which folklore is somehow taken from its position in a sociocultural context (de-situation) and placed into a literary or artistic context [...] (re-situation). (de Caro & Jordan 2004:5-6)

Re-situation är alltså ett verktyg som författare använder sig av då de lånar in folklore in i sina verk. I Wincanton är emellertid processen *den omvända*. Pratchetts verk står som inspiration för ny folklore. Festen Hogswatch förflyttas *från en litterär kontext in i en sociokulturell kontext. Eller från fiktion till verklighet*.

Intertexten är grunden i den lek som alla aktörer i Wincanton använder sig av då de bygger upp sin fest. Hela den intertextuella kedjan kan förklaras i ett enkelt schema:

Grundbulten i leken består av den intertextuella kopplingen där Discworld-böckerna står som inspiration för firandet i Wincanton. Jag kommer lite längre fram att visa hur de olika aktörerna använder sig av denna intertextuella koppling.

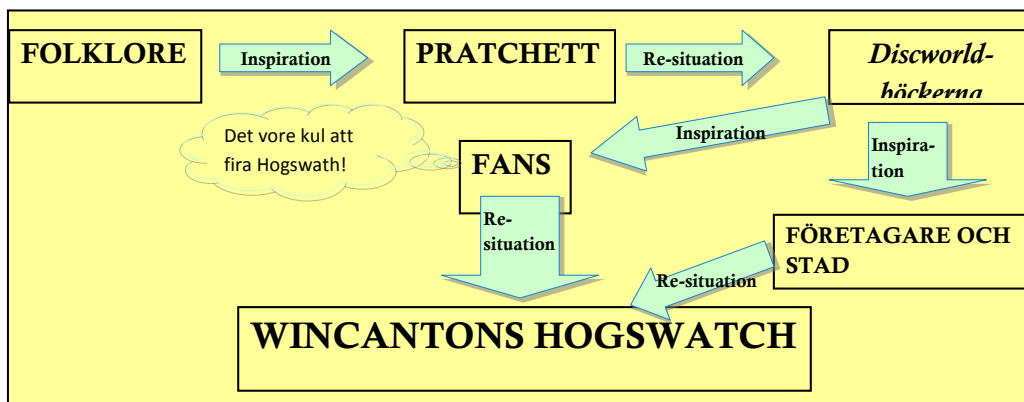
Begreppen scen och performans

För att beskriva och förstå vad som försiggår i firandet av Hogswatch är det nödvändigt att använda sig av begreppen *scen* och *performans*. Båda begreppen är idag vanligt förekommande i modern folkloristik. Men för enkelhetens skull vill jag här under definiera de båda termerna så att det inte råder någon oklarhet i vad jag menar när jag använder mig av begreppen.

Med begreppet *performans* i denna artikel avses i korthet *socialt uppträdande*. Enligt moderna sociologiska teorier kan människors sociala interaktion betraktas som ett uppträdande, i en teatral betydelse (jmf *Ritual and the Sacred*, Rossati 2009:43). Detta teatrala beteende är förstås mera självklart då vi behandlar ceremonier och ceremoniellt beteende (jmf Rossati 2009:46), men kan också utläsas i något så vardagligt som promenader (jmf Del Negro 2004). I denna artikel kommer jag dock att beskriva en mer självklart teatralisk variant av performans då jag talar om firandets uttryck.

Begreppet *scen* kommer ju förstås ursprungligen från teaterns värld, men den definition av begreppet *scen* jag använder mig av är hämtad från metal-musiken och Keith Kahn-Harris bok *Extreme Metal*:

Music and Culture on the Edge (2006). Anledningen till varför jag använder mig Kahn-Harris resonemang kring begreppet scen är



att han, liksom jag, erkänner *scen som en fysisk plats* (ett rum) där skådespel utspelar sig (Khan-Harris 2006:15). Men kanske viktigare är att Khan-Harris med *scen menar en social grupp som man tillhör och umgås i* (Khan-Harris 2006:15 och 19). Kahn-Harris ser begreppet *scen* som ersättare till det mer vitt sprida begreppet subkultur. (jmf Kahn-Harris 2006:19). Att jag använder mig av Khan-Harris scenbegrepp är pga. att hans scen-begrepp innefattar både det sociala och skådeplatsen, det ligger också nära det som Jenkins kallar för "social affiliation" (Jenkins 2006:19), som är en definition av fandom. Att jag använder scenbegreppet istället för Jenkins termer beror på att begreppen performans och scen har ett släktskap då de båda kan kopplas till det teatraliska.

I denna artikel beskrivs *båda sortens scener*. Wincanton som stad fungerar, som jag ser det, som en *fysisk scen* (eller skådeplats) på vilken fansens högtidligheter utspelar sig. Denna *fysiska scen* byggs upp med hjälp av lokala entreprenörer och myndigheter. *Den sociala scenen* består i de tillresta fansen som deltar i firandet av Hogswatch. Inom *båda dessa scener* utspelar sig en performans som kan tolkas som *en lek*.

Lek och underhållning

Den amerikanska antropologen Peter G Stromberg diskuterar begreppet *lek* i sin bok *Caught up in play* (2009). Boken behandlar bla. fenomenet *rollspel* och hur människan kan fångas upp och bli uppslukad av sin lek. I sin diskussion kommer han fram till att *lek* (engelskans *play*) utgör en del av *underhållning* (engelskans *entertainment*). Underhållning är i sin tur en aktivitet som man ägnar sig åt för nöjes skull och för njutning (jmf Stromberg 2009:6). Vidare menar Stromberg att *underhållning* är en speciell situation avskild från vardagen: "entertainment is playful activity undertaken for its own sake, in pursuit of pleasure that diverts the player from the day-to-day." (Stromberg 2009:7). Med *underhållning* avses i denna artikel en lekfull aktivitet som man gör för nöjes

skull. *En lek* är en del av aktiviteten som beskrivs i citatet ovan. Jag kommer att visa på hur leken i Hogswatch-firandet utspelar sig med Wincanton som scen och som uttryck för den sociala scenen vi kan kalla *Discworld-fandom och projektidentiteten Discworld-fan*.

Den brittiske fan-forskaren Matt Hills presenterar en kritik och utveckling av Grossbergs tankar kring *affektion* (Grossberg i ed. Lewis Lisa A. 1992:50). Kritiken består i att Grossbergs modell *inte* beaktar det lekfulla inom fandom (Hills 2002:90-91). Sålunda presenterar Hills begreppet "affective play" (Hills 2002:90). Även om Hills i artikeln om affective play (eller affektiv lek på svenska) läser fandom och fansen genom ett psykologiskt perspektiv i syfte att göra en brygga mellan den etnografiska konstruktivismen och psykoanalytiska studier av fans, så har han en poäng. Fandom innefattar ett visst mått av lek.

[it] is important to view fans as players the sense that they become immersed in non-competitive and affective play. I have suggested that what is distinctive about this view of play is that (i) it deals with the emotional attachment of the fan and (ii) it suggests that play is not always caught up in a pre-established 'boundness' or set of cultural boundaries, but may instead imaginatively create its own set of boundaries and its own auto-'context' (Hills 2002:112)

Hills begrepp beskriver att affektion och lek hör samman med fandom. Leken blir ett uttryck av affektionen. Jag vill, som ett komplement till Hills visa att även om det förhåller sig på det sättet att lekfullheten inom fandom kan tyckas bygga sina egna regler och kontext, så fungerar fansens lekfullhet som performans och som uttryck av en social scen. I detta avseende är lekfullheten inte avhängig kulturella konventioner. Leken är ett uttryck *för* det som Grossberg kallar affektion och affektionen i sig är del av Discworld-fandomen. Affective play tar sig i Wincanton uttryck i en fan-folklore som leker med det intertextuella och gränsen mellan fantasi och verklighet.

Inom folkloristiken har det förstås också skrivits en del om begreppet 'lek'. Den finländ-

ska forskaren Helena Saarikoski har skrivit om lek och fandom i sin avhandling *Nuoren naisellisuuden koreografioita, Spice Girlsin fanit tyttöyden tekijöinä* (Saarikoski 2009). Saarikoskis lekbegrepp är tätt sammankopplat med Hills affective play-begrepp (jmf. Saarikoski 2009:31), men som folklorist ser hon leken som en plats och tidsbunden estetik och kommunikationsprocess (jmf. Saarikoski 2009:36–37). Hon menar också att fansen är medvetna om lekens plats och tidsbundenhet (Saarikoski 2009:36), vilket skulle tyda på att leken har sina egna regler.

I denna artikel ser jag den intertextuella leken som ett sätt att kommunicera affektion. På detta sätt ger jag Hills rätt. Lekfullhet och fandom hör ihop, det jag vill visa i denna artikel är hur reglerna ser ut för den affektiva intertextuella leken. Leken och 'att leka' är ett uttryck av fansens projektidentitet och lek och underhållning kan ses som Hogswatch-firandets *ethos*.

Wincanton och Hogswach-firandet

Wincanton är en stad i Somerset med ca 5000 innevånare. Staden omnämns första gången i den så kallade Domesday-undersökningen (en inspektion av England och Wales byar och städer gjord på uppdrag av William I som blev färdig år 1086), då med namnet Wilecanton. På 1600-talet blev staden tilldelad rättigheterna att hålla två årliga marknader och på 1800-talet blev den en viktig anhalt på vägen mellan London och Essex. Idag är Wincanton en stad med en rural ekonomi med mejeri och en känd kapplöpningsbana. Kort sagt kan man beskriva Wincanton som en landsbygdsstad (Informationen är hämtad från <http://www.wincanton-towncouncil.co.uk> 6/3-2012)

Så varför samlar staden Discworld-fans från världens alla hörn varje november? År 2001 öppnade *Bernard Pearson* butiken *Discworld Emporium* på huvudgatan i Wincanton. I butiken säljer Pearson artefakter, kostantverk och böcker omkring temat Discworld. I och med att butiken öppnades fick Wincanton ett

nytt anseende. Wincanton blev kopplad till Discworld-fandom och från detta utvecklades staden till att bli ett centrum för Terry Pratchett-fans. Staden har också från officiellt håll skapat kopplingar till Discworld. De officiella kopplingarna kommer jag att återkomma till lite senare.



The Discworld Emporium. Foto: Otto Chriek.

Sedan ca tio år tillbaka (när man frågar om den exakta starten för firandet får man ofta till svar "det var väl ca 10 år sedan") firar tillresta fans och orsbefolkningen midvinterfesten Hogswatch i Wincanton. Festen började med ett sällskap med vänner som ville hålla en julfest enligt vad som beskrivs i Pratchetts bok *The Hogfather* (Pratchett 1999). Nu har festen utvecklats till en helhelg med ungefär 100-200 besökare. Firandet organiseras av fans och familjen Pearson. Festen tar plats på olika pubar längs med Wincantons huvudgata, men de flesta evenemangen tar plats på puben *The Bear*.

Genom åren har det utvecklats traditioner kring firandet som numera måste iakttas. I ett traditionellt Hogswatch-firande ingår vissa delar. Till traditionerna hör:

(1) Ett årligt tema med rötter i Terry Pratchetts böcker (2011 års tema var *Mardi Gras* och 2010 *Uniformer*).

(2) En kick-off ceremoni: År 2011 bestod kick off ceremonin av en sketch i vilken alla

som var på plats initierades i Wincanton avdelningen av Ankh-Morporks ”Tjuv-gille” (The Ankhmorpork Guild of thieves). Året innan var det en högtidlig truppinspektion med Tery



Skyld vid infarten till Wincanton med vänorternas vapen. I mitten syns Ankh-Morporks stadsvapen. Foto av Otto Chriek.

Pratchett.

(3) Ett besök av Hogfather: Hogfather, eller snarare figuren ”Döden” i böckerna utklädd till figuren Hogfather, delar varje år ut presenter vid firandet. Detta organiseras som ett julklappsutbyte. Fansen sätter upp en lista på Discworld Emporiums forum (www.dicworldemporium.com) där alla som vill vara med i presentutbytet meddelar detta. Sedan meddelar en organisatör vem som köper klapp till vem. Klapparna har ofta ingen koppling till Discworld, utan är som vilken annan present som helst.

(4) En middag bestående av korb och potatismos: Den traditionella middagen som består av fläskkorv och potatismos inmundigas på någon av Wincantons flera pubar. År 2011 så var middagen slutsåld och pubarna fullbelagda.

(5) Öppen scen: Middagen följs av en tillställning på puben *The Bear*, med öppen scen där fansen uppträder med allt från musik och poesi, till teater och loppcirкус.

(6) Vålgörenhetsauktionen: En av de mer välbesökta tillställningarna under Hogswatch

är den årliga vålgörenhetsauktionen. Auktionen fungerar så att fansen får donera vad som helst som auktioneras ut till förmån för vålgörenhet. Detta resulterar i att allt från peruker och kakor, till leksaker och årsförbrukningar av toalettpapper auktioneras ut. Familjen Pearson donerar förstås konsthanterverk och samlarobjekt ifrån sin butik och Terry Pratchett donerar också olika saker till auktionen. År 2011 donerade han en burk av sina hemodlade chilifruktar, men han donerade också rättigheten att namnge en gata i Ankh-Morpork, för att ge fansen en chans att på så sätt bli en ”evig del” av Discworld. Under vålgörenhetsauktionen auktioneras också mer mystiska och ”traditionella” artefakter ut. Bland dessa kan nämnas ett hyreskontrakt på ett år för en sju år gammal syltlök (som 2011 gick för £100) och de ökända ”Kirsty-kakan”, ett bakverk som (enligt utsaga) består av 80 procent rom. Det är kytym att bjuda på kakorna och trissa upp priset, innan Bernard Pearson tillslut köper kakan för en mer eller mindre hutlös summa. Pengarna från auktionen går till både lokala, nationella och internationella vålgörenhetsorganisationer. Bland annat har fonder för Borneos orangutanger och forskning kring Alzheimers understötts, men likaså har det lokala katthemmet och reparationen av kyrkotaket fått pengar av fansen.

(7) En slutceremoni: Firandet avslutas med att Bernard Pearson håller ett tal där han tackar alla deltagare. Talet avslutas alltid med orden: ”Now ladies and gentlemen..... PISS OFF!”

Denna korta beskrivning visar på hur *lekfullhet* är en av huvudpoängerna med firandet. Leken blir ett slags gemensamt *ethos* (Geertz 1973:126) genom vilken fansen uttrycker sin projektidentitet och sin sociala samhörighet. De lekfulla uttrycksformerna tar sig formen av folklore, en folklore som här är det synliga uttrycket av Discworld-fandomen.

En mängd scener

De olika aktörerna i firandet av Hogswatch använder sig av en intertextuell koppling till

Discworld. Detta gör de genom re-situation. Scenen konstrueras av fans, kommunstyrelse och pub-ägare, tillsammans. Här näst vill jag visa hur alla aktörer tillsammans hjälper till att bygga en *fysisk scen* för Discworld-fandom. Scenen är en del av underhållningsvärdet på samma sätt som en lekplats är del av en lek. Tillsammans så bygger aktörerna en gemensam plats som välkomnar och lockar till *att ha roligt*. Kommunstyrelsen vill gärna ha gäster som återkommer. Pub-ägaren Jo Wainwright och hela hennes personal bygger en välkomnande atmosfär och deltar själva i leken.

Senare kommer jag även att reflektera kring fansen som en *social scen*, men vi börjar med Wincanton som scen och hur kommunstyrelsen insett värdet i att välkomna Discworld-fansen till sin stad.

Staden Wincanton som scen- Treacle Mine Road och välkommandet av fansen

Wincantons förhållande med Discworld började som sagt med att Bernard Pearson öppnade sin butik *The Discworld Emporium* år 2001 på huvudgatan i Wincanton. Sedan dess har förhållandet mellan Wincanton och Discworld fördjupats och idag syns kopplingen på flera sett i gatubilden.

År 2002 blev Wincanton officiell vänort till staden Ankh-Morpork (den största staden i den fiktiva världen Discworld), något som Wincanton bokstavligen skyltar med då man kör in i den. År 2007 namngavs också gatorna i ett nybyggt kvarter med namn från Ankh-Morpork. I staden finns gatunamnen "Peach pie street" och "Treacle mine road". I en artikel i *The Daily Mail* menar marknadsföringschefen för bygget att det var helt naturligt att namnge gatorna efter gator i Pratchetts böcker, med tanke på den koppling staden redan hade till Discworld. I samma artikel medger också Wincantons förra borgmästare och representant i kommunstyrelsen Colin Wider att: "The association with Discworld works extremely well for our town, helping to boost the local

economy. I even know of three families who moved to Wincanton because of this quirky connection". (Daily Mail 2007, <http://www.dailymail.co.uk/news/article-1167987/A-magic-idea-Town-uses-Sir-Terry-Pratchetts-Discworld-inspiration-street-names.html> 15/3-12).

De är uppenbart att kopplingen till Discworld *genererar pengar*. Den forna borgmästaren erkänner att associationen med Discworld hjälper den lokala ekonomin. När man frågar deltagarna i firandet om vad de tror att det betyder för Wincanton att deras firande är förlagt dit, är det ganska självklart för de flesta att staden gör pengar på deras firande. Vad som har uppstått i Wincanton är en slags relation eller symbios mellan fansen och staden baserad på en affektionell investering. Man kan tala om ett ömsesidigt utbyte. Det vill säga att förhållandet mellan fans och stad (och företagare) inte bara är ett linerärt utbyte av varor mellan fan/turist och stad, sk. commodity exchange (*Tourism and Intercultural Exchange : Why Tourism Matters*, Gavin och Phipps 2005:27). Jag skulle snarare påstå att förhållandet bygger på ett slags ömsesidighet (ibid.). Firandet av Hogswatch började ta fart *samma år* som kommunen beslutade att officiellt bli vänort med Ankh-Morpork. Kommunstyrelsen hjälpte på så sätt till att bilda ett gynnsamt klimat eller scen för fansen. Man visade att deras fan-aktiviteter och firande var välkommet i Wincanton. Fansen i sin tur svarade med att återkomma till staden, inte bara vid Hogswatch utan året om. Detta vittnar Bernard Pearson om i artikeln ur Daily Mail: "Wincanton because of its association with Discworld has become a pilgrimage for Discworld fans, across the world" (Daily Mail 2007, <http://www.dailymail.co.uk/news/article-1167987/A-magic-idea-Town-uses-Sir-Terry-Pratchetts-Discworld-inspiration-street-names.html> 15/3-12).

Man kan jämföra kopplingen mellan fansen och Wincanton med kopplingen mellan sommargäster och den finländska skärgårdskommunen. Jag anser att det i båda relationerna

finns en ömsesidighet mellan staden och ena sidan och gästen på andra. I båda fallen så vill staden locka *återkommande gäster* genom att få dem att trivas. På samma sätt som man ser till att det finns ett gynnsamt klimat för fansen i Wincanton, så ser skärgårdskommunerna till att sommargästerna ska ha det bra och återkomma. Gästerna och fansen återkommer eftersom de är välkomna och tar förstås med sig och spenderar sina pengar i staden. Denna sorts relation kräver en slags ömsesidighet och en *affektionell investering* från båda sidor.

Genom att aktivt spåda på kopplingen mellan Discworld och Wincanton, hjälper Wincantons kommunstyrelse till att skapa en scen för fansens firande. Genom att hjälpa till att uppehålla scenen för firandet markerar man från stadens sida att fansen är mer än välkomna och de återkommer år efter år. Att kopplingen ses som *quirky* (ungefär *lustig*) är bara ett plus både ekonomiskt med också för att särskilja staden bland andra (jmf. Gavin och Phipps 2005:27). Fansen investerar sin affektion i staden Wincanton och genom att hjälpa till att uppehålla en scen för Hogswatch-firandet investerar staden (både ekonomiskt och affektionellt) i fansen. Mellan stad och fans finns sålunda en symbios uppbyggd på *affektionella värden*.

Wincanton blir på ett påtagligt fysiskt sätt en scen på vilken fansens firande tar plats. Inte bara genom det faktum att fansen är i Wincanton utan också mera specifikt genom gator som Treacle Mine Road. Nästan alla fans går till Treacle Mine Road-skylden och fotograferar, bara för att ha ett bevis på att man har varit där. Detta är ju förstås beroende av att man vet att namnet Treacle Mine Road är lånat (eller resituerat) från Discworldböckernas Ankh-Morpork. Staden har aktivt lånat gatunamnet Treacle Mine Road i syftet att förstärka kopplingen mellan Wincanton och Discworld och genom att göra detta har man hjälpt till att bygga en *fysisk scen* för fansen. Men det finns en aktör som på ett ännu mera påtagligt sätt hjälper till att bygga scenen för firandet av Hogswatch: de lokala entreprenörerna.

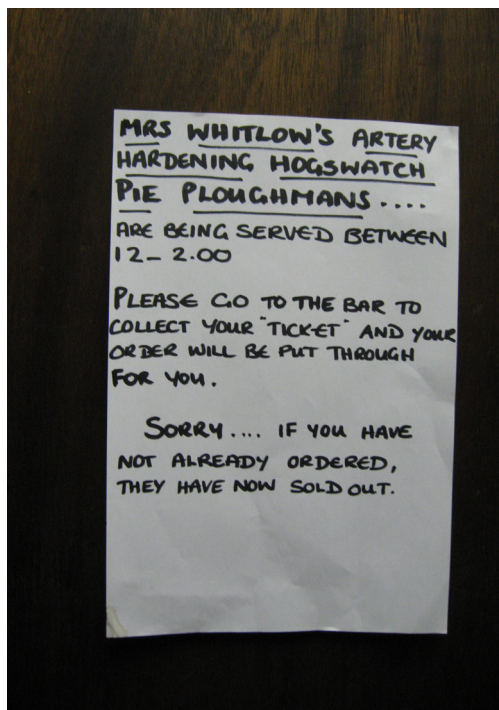
The Bear Inn, Jo och andra – att delta i scenen och a good time!

Om man veckan efter Hogswatch ser på mängden tackbrev som fansen visar sin uppskattning med, så kommer staden Wincanton på en tredjeplats. På första och andra plats kommer två lokala entreprenörer, Bernard Pearson (och anställda) och pubägaren Jo Wainwright. Här kan vi se en *affektionell investering* från fansen gentemot lokala entreprenörer. Att Pearson och hans anställda ligger på första plats i tacklistan är kanske inte så konstigt, eftersom de är motorn bakom firandet. Pearsons butik (*The Discworld Emporium*) är grunden i kopplingen mellan Wincanton och Discworld. Det var familjen Pearson och deras vänner som för ca tio år sedan påbörjade firandet av Hogswatch, då som en mer eller mindre privat tillställning.

En analys av de intertextuella kopplingarna mellan *The Discworld Emporium* och Pratchetts värld och re-situationsprocessen dem emellan skulle fylla flera volymer. Familjen Pearsons handlar ju uttryckligen med konsthantverk, böcker och attiraljer med en intertextuell koppling till Discworld. Bernard designar och säljer allt ifrån Discworld-frimärken (som är eftersökta samlarobjekt) till silversmycken och handdukar. Att Pearson tjänar pengar på den intertextuella kopplingen till Discworld är uppenbart. Besöker man Wincanton under Hogswatch så kommer man onekligen i kontakt med Bernard Pearson och hans butik. Butiken är en av de platser där fansen samlas. År 2010 påbörjades Hogswatch-firandet med en parad från butiken ner till *The Bear*. Oavsett om man är fan av Discworld eller inte så ser butikens anställda till att man är välkommen och har ”*a good time*”, då man besöker deras butik. Man ska ha roligt när man är på *The Discworld Emporium*. När jag träffade Bernard Pearson för första gången och frågade honom varför han uppehåller butiken svarade han ungefär: ”*because I can and it is alot of laughs*”. Bernard ser också deltagarna i firandet som del av en familj eller släkt snarare än som kunder, vilket

han ofta påpekar i sina tal: "We all have become part of this sort of 'tribe' like random iron fillings being drawn to a magnet, this 'magnet' of course is a series of books which give us all an uncommon denominator." (utdrag från Bernard Pearson tackbrev från discworldemporium.com 2/12-2010) Detta är ett praktexempel på hur en affektionell investering kan vara ömsesidig mellan fans och entreprenör.

Hur de lokala företagen använder sig av kopplingen till Discworld illustreras emellertid kanske bäst av hur *The Bear* och dess ägare Jo Wainwright står som skådeplats för de mesta av Hogswatch-firandet. *The Bear* är en pub och ett värdshus på huvudgatan i Wincanton och det är där de flesta spektaklen utspelar sig. Jo Wainwright och hennes anställda använder också re-situationen för att delta i, och bygga upp scenen. Re-situationen syns inte minst på



Anslag på *The Bear* som informerar om att dagen special "Mrs. Whitlow's Artery-Hardening Hogswatch Pie" är slutsåld. Foto: Jakob Löfgren

I staden Ankh-Morpork på Discworld finns ett universitet för trollkarlar kallad *The Unseen University*. I böckerna beskrivs universitetet som en satirisk pastisch av Oxford eller Cambridge. Professorerna vill helst ägna sig åt sin forskning och att äta, snarare än att undervisa eller bry sig om omvärlden. Ansvarig för mathushållningen på universitetet är en karaktär vid namn Mr *Whitlow*. Mrs. Whitlow och en armé av underhuggare styr och ställer i universitetets källarvåning för att herrarna ska få sina åtta mål mat om dagen. En av Mrs. Whitlows specialiteter är paj i alla former. I boken *Hogfather* (Pratchett 1999) beskrivs också Mrs. Whitlows Hogswatch-pie. Beskrivningen ledde till ett recept som finns med i en kokbok vid namn *Nanny Ogg's cookbook* (Pratchett & Briggs 2004). Receptet fick namnet "Mrs. Whitlow's Artery-Hardening Hogswatch Pie" (Pratchett & Briggs 2004:45) och är en synnerligen mäktig paj med fläskkött och brandy.

År 2010 beslutade sig Jo Wainwright att det skulle "vara kul" att lägga till en lunchmeny med Discworld-tema under lördagen. Dagen special var då "Mrs. Whitlow's Artery-Hardening Hogswatch Pie". Man var tvungen att förbeställa den och den sålde slut. År 2011 lades andra maträtter ur *Nanny Ogg's cookbook* (Pratchett & Briggs 2004) till lunchmenyn (exempelvis *Slumpie*, som består av kål, potatis och smör). "Dagens special" var man tvungen att beställa på förhand, då alla maträtter med koppling till Discworld sålde slut.

Exemplet med Hogswatch-pajen visar på hur re-situationen fungerar till företagarnas fördel. Discworld-böckerna står som inspiration för en gimmick som *The Bear* använder sig av i syfte att få fansen att känna sig välkomna. Genom att dela fansens affektion gentemot *Discworld* får man dem att återkomma år efter år. *The Bear* är också skådeplatsen för de flesta högtidligheterna under Hogswatch. Detta dels pga. att den bakre salen på puben är tillräckligt stor, men framförallt pga. Jo Wainwrights och personalens *vilja att delta*. Visst finns det en ekonomisk fördel i att vara skådeplats för

en fest med ca 100-200 besökare och det vet Jo Wainwright. När jag 2010 frågade henne om den ekonomiska aspekten av firandet så svarade hon: ”*The benefits to this town is amazing*” och ”*The fans generates great business*”. Hon menade att alla lokala entreprenörer tjänar på Hogswatch-veckoslutet ungefär på samma sätt de tjänar på julkommersen. Som ett annat exempel på detta kan nämnas den lokala bagaren som säljer *Nanny Ogg's Figgins* (en russinkaka från *Nanny Ogg's cookbook* [Pratchett & Briggs 2004]) under Hogswatch. När jag samtidigt frågade Wainwright om varför hon deltar i firandet svarade hon: *It's fun*.

Den ekonomiska vinningen av Hogswatch är det ingen som är förvånad eller sticker under stolen med. Det är helt enkelt roligt att äta speciellt tillagade maträtter från Discworld-böckerna. Fansen uppskattar att man får dem att känna sig välkomna och att man deltar i festligheterna. År 2011 deltog personalen på *The Bear* också i scenen genom att klä ut sig. Det är i deltagandet från företagarnas sida man bäst kan urskilja ömsesidigheten (Gavin och Phipps 2005:27) mellan fansen och företagarna. Man kan uppfatta hur byggandet av en scen med hjälp av re-situation (i detta fall mat) från Discworld-böckerna, leder till att fansen trivs.

En analogi man skulle kunna använda här, är att stad, företagarna och fansen är en del av *samma pussel*. Alla drar sin bit till pusslet för att se till att man har roligt och mellan stad, företagare och fans finns en ömsesidig affektion. Från fansens sida syns ömsesidigheten i deras lojalitet gentemot *The Bear* och Jo Wainwright. Rummen på *The Bear* är alltid bokade av samma personer. Jo Wainwright fick också en speciell utmärkelse av fansen under Hogswatch 2011. Ett diplom designat av Bernard Pearson med orden: ”*The Bear is the official Hogswatch pub and is frequented by Discworld fans as well as Sir Terry Pratchett himself*”. I sitt tacktal berättade Jo att lojaliteten hos fansen har betytt mycket för hennes pub. Fansen planerar egna tillställningar på hennes värdshus (som exem-

pelvis bröllop och födelsedagsfester) året runt vilket hjälper *The Bear* att fortsätta sin verksamhet. Hon tackade också för allt roligt hon har haft genom åren tillsammans med fansen. I relationen mellan Jo Wainwright och fansen kan man se hur långt en ömsesidig, affektionell relation kan *påverka ett lokalt företag*. Jo påpekade för mig i samband med mitt besök i Wincanton 2011 att fansen och den kommersen tar med sig håller hennes företag flytande och att den affektion som fansen känner gentemot henne är i *allra högsta grad ömsesidig*.

The Bear är inte bara en fysisk scen för Hogswatch-firandet. Genom att dela en affektion för Discworld och fansen, blir *The Bear* en del av den *sociala scenen*. *The Bear* och personalen ses som deltagare i festligheterna snarare än en lokal och personal man hyr för att ha festligheterna i. Bernard Pearson talar gärna om Hogswatch-firandet som en familj eller klan. Inom den klanen så ses Jo Wainwright som den person som råkar äga puben som festen tar plats på. Men hurdan är resten av den *sociala scenen*?



Cohen the Barbarian av Paul Kidby i *The Last Hero* (Pratchett 2002)

Fansen som social scen

Om man försöker bilda sig uppfattning om den sociala bakgrunden hos deltagarna i Hogswatch-firandet märker man snart att det inte finns några andra än att de alla firar Hogswatch i Wincanton. Fansen kommer från olika socioekonomisk bakgrund, åldrar och delar av världen. Som exempel på detta kan nämnas att den yngsta deltagaren jag mött i Wincanton var tre månader gammal och den äldsta långt över åttio år. I Wincanton så möter man allt från läkare och akademiker, till pensionärer och bilmekaniker. Med detta vill jag ha sagt att den gemensamma faktorn hos de som deltar i Hogswatch-firandet är att de deltar i Hogswatch-firandet. För att citera Pratchett själv när han i sitt tal under Hogswatch 2011 talade om sina fans: "You can't spot the buggers any more" (talet finns på http://www.transitionvision.tv/play/Arts_and_Leisure/Sir_Terry_Pratchett_at_Hogswatch_2011, 20/3/12) Vad är det då som lockar i firandet?

När jag ställde fansen frågan: *What is the fundamental reason you attend the Hogswatch-celebration?* fick jag bla. till svar att: "Good friends and good fun.". Andra svarade: "Some people, with whom I communicate online, I only get to see at Hogswatch. Plus there's the fun of the whole thing" och "For the company, the fun, the shop, a break from routine at a usually dull time of year." Signaturen "Rentawitch" svarade: "I just love the people and the place and the excuse to dress up." (<http://www.discworldstamps.co.uk/forum/viewtopic.php?f=20&t=18163>, 20/3/12).

Det man kan se i svaren är att det sociala umgänget och *nöjet* av hela firandet är två viktiga orsaker till varför man deltar. Man kan även se att gruppen man tillhör när man firar i Wincanton helt klart är en *social scen* (jmf Khan-Harris 2006:15 och 19) eller en "social affiliation" (Jenkins 2006:19). Fansen skapar en kollektiv projektidentitet eller en identitet i vilken man själv definierar och använder sig av kulturellt material som är passande (Castells 2009:8). I korthet kan man säga att Wincanton

och *The Bear* är fysiska skådeplatser för den *sociala scenen Discworld-fans*. Hogswatch-deltagarna deltar i firandet pga. att man får chansen att umgås med andra deltagare och uttrycka sin egenvalda identitet. Men deltar också eftersom det är underhållande att fira Hogswatch. *Firandet är helt enkelt kul, vilket kan låta trivialt men inte bör nervärderas.*



Cohen the Barbarian i Wincanton 2010 Foto Jakob Löfgren

Vad är det då som är så kul? För att svara på frågor som dessa måste man se till hur Hogswatch-firandet går till. Fansen sociala scen och gemensamma folklore uttrycks genom en intertextuell lek. Hela firandet är med ett ord en performans som vi sett baserar sig på en re-situation från *Discworld*-böckerna.

Scenen tar sig uttryck – fansen folklore som underhållning

Scenen är färdig. Wincanton och *The Bear* står som skådeplats för gruppen av fans som i slutet av november tagit sig till staden för att fira Hogswatch tillsammans. Det som försiggår är firandet av en tillställning där den sociala scenen som kan kallas *Discworld-fans* tar sig uttryck genom sina egna traditioner,

för nöjes skull. Jag kommer här att beskriva tre olika element av Hogswatch-firandet: (1)Fansens kostymer, (2)traditionerna kring utdelandet av Hogswatch-presenter och (3) en sång omskriven för att passa Hogswatch. Alla dessa har klara intertextuella kopplingar till Discworld och är ett uttryck för den sociala scenen Discworld-fandom, och projektidentiteten fan. Alla exempel är också en performans som utgör en lek med det intertextuella.

som försöker imitera karaktärerna ur böckerna. Det finns förstås fans som vill klä ut sig till sin favoritkaraktär ur böckerna och så finns det de som *har stått som inspiration för karaktärerna i böckerna*. Men det vanligaste är att man tolkar det givna temat på ett sätt som skulle kännas naturligt om man var *bosatt på Discworld*. Detta betyder att om temat är t.ex. uniformer (vilket det var 2010) kommer deltagarna i uniformer som insinuerar att man är



En upklädd familj Hogswatch 2011 Foto Jakob Löfgren

”The excuse to dress up.”- att klä upp sig enligt känsla och att uttrycka scenen

Det första man märker när man kommer in på huvudgatan i Wincanton under Hogswatch är människorna. Detta eftersom många väljer att klä sig enligt årets tema. Det är inget måste att klä ut sig på Hogswatch. Tolkningarna av temat och utklädseln behöver inte heller nödvändigtvis ha *direkta* intertextuella kopplingar till böckerna. Dvs. att det är förhållandevis få

del av ett kompani som förekommer i böckerna, snarare än att man är utklädd till en viss karaktär ur samma kompani. Under 2010 hittade deltagarna även på egna militära kompanier som *skulle kunna existera på Discworld*.

Det är alltså viktigare att komma utklädd enligt en tolkning av temat *genom Discworld* än att faktiskt vara utklädd till en karaktär. Om man klär ut sig till en karaktär så måste man också bete sig som karaktären. Hittar man is-

tället på sin egen Discworld-karaktär så har du större frihet. Tanken är inte att du ska efterapa allt i böckerna utan att skapa *känslan av böckerna* i firandet, *en känsla av lekfullhet och underhållning*. Denna känsla kan man beteckna som ett gemensamt *ethos* (Geertz. 1973:126)

För att ta ett exempel på utklädsel ur boken vill jag jämföra två bilder av karaktären *Cohen the Barbarian*, en karaktär som förekommer i flera av Pratchetts böcker:

Man i bilderna 4 och 5 se en direkt intertextuell koppling mellan illustrationen i bild 4 och utklädanden i bild 5. Huruvida det är så att mannen (som introducerade sig själv som Cohen) är inspirationen till Paul Kidbys illustration vill jag låta vara osagt. Eftersom Kidby har deltagit i Hogswatch-firandet är det ingen omöjlighet. Till saken hör ändå att mannen på bilden till höger i Wincanton är Cohen the Barbarian. Vissa karaktärer "tillhör" vissa personer. Ingen annan av de återkommande deltagarna i Hogswatch-firandet klär ut sig till Cohen eftersom det redan finns en. Det finns flera exempel på karaktärer ur böckerna som på detta sätt är kopplade till *vissa personer* under firandet.

Om man ser på firandet som en social scen så är kostymeringen ett uttryck för scenen. Det är också ett uttryck för en gemensam folklore och uttrycker deltagarnas projektidentitet. Kostymerna är en del av den intertextuella leken och är en del av firandet som man åtar sig också för *nöjes skull*. Om man går med på att deltagarna är en scen, så är att klä ut sig en gruppsspecifik sociofakt och en del av deltagarnas folklore. Detta betyder att man uttrycker att man ingår i samma "referensgrupp" (Ben-Amos 1972:13). Som jag tidigare påpekat betyder detta att man måste vara en del av gruppen för att förstå uttrycket på "rätt sätt". I min tolkning så skulle man bryta mot sociofacten (eller hur man betar sig) om man skulle komma utklädd till Cohen. Detta eftersom det redan finns en Cohen. På samma sätt skulle deltagarna, enligt min åsikt, bli konfunderade om mannen på bild 8 skulle komma utklädd

till något annat än Cohen the Barbarian. Det skulle bryta mot sociofaktens förutbestämda, gemensamma regler.

Att klä ut sig fungerar i Wincanton på samma sätt som det gör i rollspel. Även om utklädnaden i Wincanton inte har med rollspel (i betydelsen *Live Action Roleplaying Game*) att göra, så fungerar kopplingen mellan utklädnaden i Wincanton och underhållning på samma sätt. Stromberg analyserar rollspel så här: "*The role player, on the other hand, sets out to be entertained in, and together with, a social group*" (Stromberg 2009:69). Skillnaden mellan LARP och utklädnadskulturen i Wincanton är att i LARP bygger man en karaktär i syfte att delta i ett äventyr (jmf *ibid.*). Detta är *inte* syftet med utklädnaden i Wincanton. Klä ut sig i Wincanton gör man *i syfte att ha roligt och genom detta ge uttryck för sin projektidentitet*. Det är också därför det är frivilligt att klä ut sig. Om man inte tycker att det tillför något till sitt firande av Hogswatch så varför klä ut sig? Fenomenet i Wincanton fungerar ändå på samma sätt som beskrivs i citatet ovan. Man försöker att skapa en underhållande situation genom lekfull aktivitet, detta i syfte att få ett avbrott från vardagen (jmf Stromberg 2009:7).

Deltagarna svarar ofta på frågan varför det klär ut sig i Wincanton med att de *får chans att klä ut sig i Wincanton*. Föräldrarna i fotot till höger (bild 6) uppgav att Hogswatch gav dem en anledning att klä upp sig tillsammans med sina barn. En medicine doktor som jag träffade vid middagen 2011, som klätt ut sig till Papa Doc (2011 var temat Mardi Gras), skämtade att det var trevligt att få byta från medicine doktor till Papa Doc ibland. Detta utklädande ser jag som ett exempel på ett uttryck av projektidentitet.

Att klä ut sig på Hogswatch kan alltså ses som ett uttryck man tar sig ann, dels för att det är *underhållande*, men också för att uttrycka projektidentiteten och den sociala samhörigheten. Utklädnanden uttrycker ju också förstås en *affektionell investering* gentemot Discworld och uttrycker som sådan fandomen. Man an-

vänder sig av böckerna som inspiration för att tolka det årliga temat för att *roa sig själv och andra*. Deltagarna uttrycker att nu är det Hogswatch genom att klä upp sig, utklädnad är bara ett hjälpmedel för att skapa ett *avbrott i vardagen* (jmf. Stromberg 2009:7), men klädnaden är en förlängning av den sociala scenens syfte: *Att ha roligt!*

Någon gång under Hogswatch-veckoslutet kommer Döden och delar ut Hogswatchklappar. Det går till så att fansen samlas på *The Bear* och väntar på att Döden i sin långa röda kappa ska komma och sätta sig på scenen. Döden refereras till som *The Hogfather*. Detta har sitt ursprung i intrigen i boken *Hogfather* (Pratchett 1999).



Döden/The Hogfather delar ut klappar Foto: Otto Chriek

Det är Hogswatch och Döden kommer med klappar

En av de mer spektakulära tillställningarna under Hogswatch är besöket av *The Hogfather*. För att förstå varför klapputdelningen ser ut som den gör måste man förstå kopplingen till Discworld.

Tidigare i artikeln nämnde jag att Hogswatch har en egen antropomorfisk figur kallad *The Hogfather* som i böckerna delar ut klappar genom att lämna dem i en strumpa på spiselkransen. I Wincanton så är det en annan vital antropomorfisk figur från Discworld som delar ut klapparna, nämligen Döden.

I *Hogfather* (Pratchett 1999) beskriver Pratchett hur det på kvällen innan Hogswatch beställs ett lönnmord på Hogfather. Det som ingen utom Döden vet, är att Hogfather är en utveckling av det tidigare midvinterblotet. På Discworld är midvinterblotet nödvändigt för att solen ska gå upp, men eftersom människan har blivit mera civiliserad firar man inte blot längre. Istället för att göra blot så har man utvecklats traditionen med presenter. Hogfather som tidigare var en antropomorfisk personifikation av midvinterblotet har alltså utvecklats till en fet man med grisansikte som delar ut klappar. Det viktiga i sammanhanget är att klap-

parna delas ut genom att Hogfather kommer ner genom skorstenen och ger dem i hemlighet, i strumpan på spiselkransen. På så sätt uppehålls tron på Hogfather och det är *denna tro som har ersatt midvinterblotet*. Följaktligen så behövs tron på Hogfather för att solen ska stiga upp nästa morgon.

Lönmördaren som får i uppgift att ta livet av Hogfather försöker göra det genom att utrota tron på Hogfather. Vad han inte vet är att denna tro måste finnas för att solen ska gå upp nästa morgon. Den enda karaktären på hela Discworld som vet om korrelationen mellan tron på Hogfather och solen är Döden. För att rädda världen faller det nu på Döden att klä ut sig till Hogfather och rädda tron på honom. För att rädda tron på Hogfather så beslutar sig döden för att göra ett framträdande iförd Hogfather-kostym i en butik i staden Ankh-Morpork. Den enda klapputdelaren som i Discworld-böckerna gör ett offentligt framträdande är alltså Döden. Sålunda är det Döden som gör ett framträdande i Wincanton.

Detta är ett ypperligt exempel på hur traditionerna i Wincanton re-situeras från böckerna in i verkligheten. Fansen firar en gemensam fest som behöver en klapputdelare. Att man väljer en karaktär ur boken är inget konstigt. Man är noga med att inte bryta känslan av tillhörighet med *Discworld* genom att bryta logiken bakom traditionerna i böckerna. Hogfather har aldrig gjort ett publikt framträdande i böckerna och därför gör han det inte heller i Wincanton. Alltså är det logiskt att det är Döden som delar ut presenter i Wincanton.

Men framförallt handlar klapputbytet om att ha roligt och ge varandra presenter. Som jag nämnde tidigare anordnas utbytet som ett hemligt julklappsutbyte. Alla som vill delta skriver upp sitt namn på en lista på Discworld Emporiums hemsida och sedan delas hemliga givare ut till varandra. Man får också lägga ner egna klappar i Hogfathers säck om man har någon som man vill ge presenter åt. Själva presenterna behöver inte ha en intertextuell koppling till Discworld. Alla Hogswatch-klappar är

inte från *The Discworld Emporium*, utan är ofta liknande presenter som man skulle ge någon i julklapp.

Själva ceremonin går till så att Hogfather sätter sig på sin tron på scenen på *The Bear*. Sedan läser en assistent upp vems klapp det är och ger den till Hogfather. Hogfather är hela tiden tyst. Detta eftersom Dödens röst i böckerna skriv enbart i versaler och detta är svårt att tolka i verkligheten. Den som får en present går sedan upp på scenen och hämtar den. Oftast sätter man sig i Hogfathers knä och får sitt foto taget. Många av de deltagare som har varit med flera gånger har egna små ritualer när de tar emot klappar. Som ett exempel på detta kan nämnas Dr. John Hicks som varje år har på sig en ring föreställande Döden ur böckerna. Varje år när han tar emot klappar från Hogfather, får Hicks ett ”High Five”!

Ceremonin är egentligen ett enkelt presentutbyte som skulle kunna jämföras med vilket julklappsutbyte som helst. Det som gör just denna ceremoni speciell är den intertextuella leken. Döden som värd för en ceremoni som denna kan verka underligt om man *inte har läst Discworld-böckerna*. Det är i leken med intertexten och re-situationen som det grupp-specifika kommer fram. Ceremonin är helt enkelt en del av deltagarnas artistiska kommunikation eller folklore (jmf. Ben-Amos 1973:13) som uttrycker deras gemensamhet. Ceremonin är också en grupp-specifik sociofakt, en performans som utspelar sig på en *viss social scen* på en *specifik fysisk scen*. Utanför kontexten av Hogswatch, tillsammans med *vissa* vänner på *The Bear* är ceremonin nonsens. I kontexten av Hogswatch är den ett lekfullt uttryck för att deltagarna är Discworld-fans. Den intertextuella kopplingen och leken blir alltså det som definierar gruppen. Något som också uttrycks i sång!

12 days of Hogswatch

Ingenstans manifesterar sig deltagarnas lekfullhet och performans bättre än under den

sk. *Open stage*-sessionen. Efter att man ätit den traditionella middagen bestående av korv och potatismos (*bangers n' mash*) så förflyttar sig alla till *The Bears* bakre rum för att bevittna självskapad underhållning av alla de slag. Igen handlar det om att skapa *a good time*, och detta görs genom att vem som helst får gå upp på scenen och framföra vad som helst. På scenen på *The Bear* framför fansen allt ifrån musikstycken och poesi, till fräckisar och sketcher. Mycket av det som framförs har direkta intertextuella kopplingar till Discworld, men eftersom det är en öppen scen är inte heller det självklart. Precis som med utklädseln handlar det om att skapa en god Hogswatch-stämning (eller *ethos*).

Det mesta av underhållningen har ändå någon slags koppling till Discworld. Jag vill här beskriva fansens lekfullhet genom en sång som framfördes som allsång år 2011. Melodin som användes var från den traditionella engelska jul-carolen *12 days of Christmas* en carol där man räknar upp 12 gåvor för julens tolv dagar. Texten i *12 days of Christmas* går såhär:

On the twelfth day of Christmas, my true love gave to me...

12 Drummers Drumming, 11 Pipers Piping, 10 Lords-a-Leaping, 9 Ladies Dancing, 8 Maids-a-Milking, 7 Swans-a-Swimming, 6 Geese-a-Laying, 5 Gold Rings, 4 Colly Birds, 3 French Hens, 2 Turtle Doves. And a Partridge in a Pear Tree!

The 12 days of Christmas är en väldigt populär carol-sång i England och om man besöker landet vid jultid så kommer man nästan säkert höra den någonstans. Vad deltagarna gjorde under festen 2011 var att skriva en egen variant kallad: *The 12 days of Hogswatch*. Man bytte helt enkelt ut texten till:

On the twelfth day of Hogswatch, my true love gave to me...

12 - Watch Proceedings, 11 - Feegles Stealing, 10 - Trolls a stomping, 9 - Dwarves a Digging, 7a - Wizards Chanting, 7 - Hippos swimming, 6 - Beggar's Begging, 5- Skull Rings, 4 - Elephants, 3 - Witches, 2 - Vampires. And a turtle Swimming through Space!

Sjungandet gick till så att en grupp ställde sig på scenen och höll upp lappar med den omskrivna texten så att publiken kunde sjunga med.

Med att presentera denna sång vill jag poängtera hur lekfullheten under Hogswatch tar sig uttryck i en form av performans. Sången är också ett bra exempel på hur artistisk kommunikation fungerar att förstärka gruppen. Sången illustrerar även på ett bra sätt hur man från fansens sida vill inkludera alla i sin lek. Vid detta skede på kvällen hade också mängder av den lokala befolkningen hittat in i den bakre salen. Man kunde från fansens sida ha skrivit en helt *ny melodi*. Men man valde att inte göra det för att skämtet ligger i att man har gjort en ny variant av den klassiska sången, en sång som alla kan sjunga med i.

Sången uttrycker lekfullhet på flera plan. Dels är det en intertextuell lek som fansen känner igen, en grupp-specifik mentifakt, ett internskämt, en artistisk kommunikation som är specifik för deltagarna. Men sången uttrycker också en lek med de brittiska jultraditionerna som karaktäriserar Hogswatch-firandet. För att känna igen Hogswatch som en *jul-inspirerad fest* så använder man sig av en melodi som är sammankopplad med julen. Proceduren kan liknas vid när en studentförening skriver en ny julsnapsvisa och använder sig av melodin till *Hej tomte gubbar*.

Det är i de *intertextuella kopplingarna* i texten som uttrycket för gruppen och projektidentiteten finns. Man använder det intertextuella som kulturellt stoff i syfte att uttrycka sin projektidentitet (jmf. Castells 2009:7). Det roliga i texten ligger i att man skrivit om den traditionella Carolen till en *Discworld-tolkning*. Gruppens internskämt ligger i att det nu finns en Discworld-variant på carolen anpassad till Hogswatch. *The 12 days of Christmas* är en sådan självklar del av den brittiska julen att det var oundvikligt att skriva en *12 days of Hogswatch*. Detta är ett exempel på hur fansen bygger sina egna tra-

ditioner genom att tolka befintliga traditioner med hjälp av intertexten från Discworld.

Det är åter i den intertextuella leken som gruppen får mening. Deltagarna i Hogswatch-firandet definieras genom att de alla förstår leken med intertexten. Leken blir på detta sätt det som definierar gruppen Discworld-fans och definierar fansens projektidentitet.

Slutord

Det jag har försökt beskriva i denna artikel är hur tre olika aktörer tillsammans bygger ett firande. Staden och företagare hjälper till att bygga den fysiska scenen som fansen sedan låter sin sociala scen ta uttryck på. Det är en gemensam lek med en intertextuell koppling till Discworld. Oavsett om man talar om kommunstyrelsen, pub ägaren eller fansen så finns lekfullheten alltid där. Varje gång jag frågat fans, entreprenörer eller exempelvis taxichauffören som körde mig till tåget 2011: *Varför? Varför gör ni det här?* Så får man till svar *It is a laugh!*

Lek är något vi åtar oss frivilligt och för nöjes skull. Det är också en sorts kommunikation som är tids och platsbunden. Man skulle kunna tänka sig ett scenario där någon av de tre aktörerna jag beskrivit inte skulle ha viljan att satsa på den intertextuella lek som är Hogswatch. Istället har man från alla håll deltagit aktivt i att bygga en lekplats för Discworld-fandom. Tillsammans konstruerar fans, samhälle och företagare ett gemensamt *ethos* (Geertz 1973:126) av lek. Alla aktörer arbetar mot en känsla av att ha roligt. Staden gör det genom att döpa om gator och förklara sig som vänort till Ankh-Morpork, pub-ägaren genom att göra en speciell meny och fansen genom utklädnad och performans. Leken är ett gemensamt uttryck för en gemensam affektion gentemot Discworld och deltagarna emellan. Tillsammans så bildar de en karaktär eller känsla (eller *ethos*) som består av underhållning och lek. Wincaton är en plats för lek och deltagarna kommer dit för att det är roligt att vara del av leken. Det är genom leken Discworld-fando-

men tar sig uttryck. Discworld-fandom är en projektidentitet som utspelar sig i den tid och den plats som leken kring Hogswatch utgör. Genom att delta i leken deltar man också i en kollektiv självald identitet. Fandomen är också en social scen med lek och underhållning som genomgående poäng genom den folklöre och andra kulturella uttryck som Hogswatch består av, kulturella uttryck som hjälper till att bygga upp fansens projektidentitet genom aktivt deltagande. Leken blir på detta sett central för fandomen.

Den intertextuella kopplingen till Discworld är det som gör Wincanton speciellt. Det är också vad som gör just denna grupp fans speciella. De inser att man måste få leka, eller göra något för nöjes skull, eller *have a laugh!* Lekfullhet är en central del i Discworld-fandom. Något som jag själv är glad att jag har fått delta i.

KÄLLOR

TRYCKTA KÄLLOR

- Ben Amos Dan 1976, *Folklore in Context, essays*, Philadelphia
- Brunvand Jan Harold 1997, *The study of American folklore : an introduction, 4 ed*, New York
- de Caro Robert & Jordan Rosa Augusta 2004, *Re-situating folklore : folk contexts and twentieth-century literature and art*. Tennessee
- Castells Manuel 2009 *The power of identity (2nd Edition)*, Malden
- Del Negro Giovanna 2004, *The passeggiata and popular culture in an Italian town: folklore and the performance of modernity*, Montréal
- Gavin Jack & Phipps Alison 2005 *Tourism and Intercultural Exchange : Why Tourism Matters*. Clevedon
- Geertz Clifford 1973, *The Interpretation of Cultures*, New York
- Grossberg Lawrence: "Is there a fan in the House? The Affective sensibility of fandom" i *Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media* ed. Lewis, Lisa A 1992 London
- Hills Matt 2002, *Fan cultures* London
- Saarikoski Helena 2009, *Nuoren naisellisuuden koreografi-oita, Spice Girlsin fanit tyttöyden tekijöinä*, Turku
- Jenkins Henry 2006, *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture* New York
- Kahn-Harris Keith 2006, *Extreme Metal: Music and Cul-*

ture on the Edge, New York

Pratchett Terry 1999, *Hogfather*, London

Pratchett Terry & Briggs Stephen 2004 *Nanny Ogg's cookbook*, London

Pratchett Terry & Kidby Paul 2002 *The Last Hero*, London

Pratchett Terry & Simpson Jacqueline 2008 *The Folklore of the Discworld*, London

Rossati Massimo 2009, *Ritual and the sacred : a neo-Durkheimian analysis of politics, religion and the self*. Farnham

Stromberg Peter G 2009, *Caught in play: how entertainment works on you* Stanford

INTERNETKÄLLOR

"Daily Mails hemsida" 1994: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-1167987/A-magic-idea-Town-uses-Sir-Terry-Pratchetts-Discworld-inspiration-street-names.html>, 15/3-12

"Discworld Emporiums hemsida" 2001 discworldemporium.com, 2/12-2010

"Discworld Emporiums nätforum" 2001 www.discworldstamps.co.uk/forum/viewtopic.php?f=20&t=18163, 20/3/12

"psjm-prints hemsida, Illustratören Paul Kidbys hemsida (Kidby är Pratchetts illustratör för Discworld)": <http://www.pjsmprints.com/biography/terrypratchett.html> 20.8.2012

"Transitionvision-TV Lokal web-TV för Wincanton området" 2010 http://www.transitionvision.tv/play/Arts_and_Leisure/Sir_Terry_Pratchett_at_Hogswatch_2011, 20/3/12

"Wincantons kommunstyrelses hemsida" 2001 <http://www.wincantontowncouncil.co.uk> 6/3-2012

SUMMARY

This article is about fan culture. Specifically, it concerns the fan culture of the Discworld-fans who every year in November celebrate *Hogswatch* in the town of *Wincanton*, Somerset.

The aim of this article is to illustrate how three different players, the Wincanton Town council, the local entrepreneurs, and the fans together construct a *scene* upon which Discworld-fandom is *performed*. This said performance is part of the construction of a *project identity* and a *social affiliation*, all part of the fandom of Discworld. The construction of the scene and the performance in the celebration is all part of an intertextual play with Discworld. The intertextual play relies on a *re-situation* process where the fan folklore is re-situated *from a literary context* into a *social context*.

In the article, I will show how the three different players, the town, the local entrepreneurs, and the fans, all play with the intertextual connection to Discworld. The town participates via an official twinning with the fictional city of Ankh-Morpork and the re-situated street names, the local pub owner who has a special menu, and the fans via the traditions and ceremonies of *Hogswatch*. Together they create a form of entertainment, generating fun and a good time.

In writing this article, I want to showcase how modern fiction fandom and fiction fans express themselves, their social affiliation, their affective relationship with Discworld and Terry Pratchett, and their own identity. I also want to show how having a good time is one of the cornerstones in the *Hogswatch* celebration.