

Medeltidens dimensioner - presenterade genom tre fallstudier i Åbo

Medeltiden är en epok som under de senaste åren fått mycket uppmärksamhet på olika fronter. Förutom de mer traditionella framställningarna av medeltiden som en historisk epok, som presenteras av till exempel museer och vetenskapliga publikationer, har fokuseringen på medeltiden även blivit alltmer vanlig i populärkulturella framställningar. Än produceras det romaner eller långfilmer där äventyret utspelar sig under medeltiden, än dyker temat upp i datorspel, rollspel, dokusåpor, restauranger och festivaler. Man kan fråga sig hur kulturinstitutioner med vetenskapliga förhållningssätt idag iscensätter medeltiden. Hur har de kombinerat sin uppgift som historieförmedlare med de nutida kraven på upplevelseskapande? Och hurdana bilder av medeltiden skapas utifrån dessa premisser, vilka aspekter av epoken plockas fram?

Mitt intresse riktas mot hur man i Åbo idag på olika vis producerar bilder av medeltiden. Man skulle kunna säga att det i staden har uppstått något av en nyrenässans då det gäller bilder av medeltiden. Ett flertal arkeologiska utgrävningar har gjorts såväl i samband med byggnadsarbeten som på senare tid även i rent forskningssyfte. Vidare har forskningen kommit med nya rön gällande stadens historia – som på olika vis förmedlas till publiken. Jag har studerat tre olika sätt att förmedla medeltidsbilder och analyserat vilka dimensioner som kan utläsas ur dessa. Dessa tre fallstudier utgörs

av museet Aboa Vetus & Ars Novas basutställning, den årliga medeltida marknaden på Gamla Stortorget samt en cd-romskiva som presenterar Åbo slott. Gemensamt för dessa är att de i kontrast till en traditionell historieförmedling, som sker via historieböcker och museer, använder sig av nutida metoder som ”upplevelsefiering”, virtualisering och festivalisering.

Jag har i min analys av de tre fallstudierna funnit att det i dessa fall framträder fyra större teman som framhäver olika saker av medeltiden. Jag har valt att kalla dessa kategorier för den *höviska medeltiden*, den *urbana medeltiden*, den *folkliga medeltiden* samt den *groteska medeltiden*. Jag kommer i denna artikel att presentera dessa typer närmare och ge exempel på hur dessa framträder i mina fallstudier. Som bakgrundsmaterial har jag även studerat kända, tidiga skildringar av medeltiden skrivna av Johan Huizinga, Marc Bloch samt Jacques Le Goff. Min mening har varit att granska huruvida de typer jag finner även kan urskiljas ur de poängteringar av medeltida drag som återfinns i dessa verk. Slutligen kommer jag även att presentera de metoder som producenterna använt sig av i skapandet av de ifrågavarande medeltidsbilderna.

Tre empiriska studier

Min första fallstudie utgörs av museet Aboa Vetus^a basutställning om livet i det medeltida Klosterkvarteret i Åbo. I det

under markytan befintliga museet finns bevarade ruiner av medeltida köpmanshus omkring vilka utställningen byggts upp. Dessa levandegörs med berättelser om det medeltida livet, fynd från arkeologiska utgrävningar som gjorts på området, samt utställningstekniska effekter som ljussättning och ljud som skapar en stämning av medeltida stadsliv. Förutom utställningstexter av ett mer traditionellt slag, som presenterar teman som bland annat husens utseende, det livliga stadslivet, djurhushållning och handel kan besökaren även bekanta sig med det medeltida livet genom en liten pojkes, Mattis, ögon. Genom utställningen sträcker sig en berättelse om hur Matti flyttar till Åbo och småningom bekantar sig med de underligheter som stadslivet innebär. Han hjälper till i en handelsmans hus, konfronteras med olika befolkningsgrupper, ser på handelsskeppen, besöker hantverkare m.m. Denna personifierade presentation kan tänkas erbjuda barnbesökarna ett identifikationsobjekt i pojken, och på så vis göra det lättare att förstå det främmande i medeltiden. Men detta behöver nödvändigtvis inte enbart gälla barnbesökarna. Matti anges i berättelsen komma från landsbygden, vilket gör att han ser på staden med främmande ögon. Staden ter sig främmande för honom på liknande sätt som det medeltida livet för den nutida museibesökaren – tänkas kan således att Matti kan fungera som identifikationsobjekt för samtliga museibesökare, oavsett ålder. Som ett komplement till utställningstexterna finns i museet även olika "aktivitetspunkter", där besökaren själv kan delta och till exempel studera benfynd med förstoringsglas, skriva på en vaxtavla eller spela rävspel.

Den andra fallstudien behandlar den medeltida marknaden, som arrangeras på Gamla Stortorget i Åbo Kulturcentrums regi under evenemanget "Det medeltida Åbo" sedan 1996. Under fyra dagar iscen-

sätts medeltida marknadsliv på Gamla Stortorget och i dess omgivning. Området avgränsas då från den intilliggande Nylandsgatan med ett högt pålstaket, såsom för att förstärka känslan av en avvikande tillvaro. Vissa nutida element, som till exempel cyklar stängs helt och hållet ute från området. De försäljare som antagits till marknaden säljer produkter som på något vis har en medeltida anda över sig – det vill säga att till exempel plastprodukter inte är godkända. Det är i en hög grad bakverk, hantverk, örter och mat som erbjuds, och försäljarna är klädda i medeltida stil. Marknaden levandegörs dessutom genom ett marknadsspel, som årligen engagerar över 100 frivilliga amatörskådespelare. Dessa vandrar omkring på marknadsområdet och spelar upp olika i förväg regisserade episoder. Vid sidan av detta ges utrymme även åt improvisation och skådespelarna kan även konfrontera publiken bland annat genom att kommentera dess ur den medeltida människans ögon konstiga klädsel. Under de fyra dagarna upprepas de olika programpunkterna som kan innebära till exempel kungabesök, dansnummer, tvister, rättsskipning och bestraffning. Karaktäristiskt för evenemanget är att det varje år väljs ett visst årtal under vilket händelserna tänks utspela sig, och vissa av rollfigurerna har förebilder i Åbos historia.

Min sista fallstudie avviker från de två ovannämnda i det att det är av en virtuell karaktär. Det är cd-romskivan "För länge sedan – en historisk resa till Åbo slott", som producerats av Åbo Landskapsmuseum. Den innehåller en presentation av Åbo slott från dess grundande till nutiden ur olika synvinklar. Den presenterar viktiga personer som bebott slottet, dess olika byggnadsskeden samt i vilka syften det har använts. I min analys har jag främst koncentrerat mig på de avsnitt som behandlar medeltiden, vilket utgör endast en bråkdel av cd-rommens innehåll. I persongalle-

riet är det fyra av 13 slottshövdingar och kungar som representerar medeltiden: Matts Kettilmundsson, Erik av Pommern, Karl Knutsson Bonde samt Sten Sture d.ä. Personerna presenteras såväl i text som genom tecknade porträtt och förutom personerna berättas det även om vad som hänt i slottet under deras tid. Även i detta fall framträder i likhet med Aboa Vetus personifieringen som en metod att förmedla historia på. Vidare presenterar cd-rommen hur slottet utvecklats med tiden och de olika utrymmena beskrivs. Man har utnyttjat multimedias möjligheter att använda sig av flera olika sorters medier. Cd-rommens innehåll är uppbyggt av såväl bild, text, ljud som rörlig videobild. Dessutom förekommer det interaktiva inslag där användaren kan påverka vad som händer på skärmen. Till exempel kan man klicka på ett städ för att virtuellt prägla en 1400-talsörtug, eller genom att peka på en bågskytt få denne att skjuta iväg en pil. Ett återkommande underhållande inslag är även Åbo slotts tomtegubbe som då och då dyker upp och fäller kommentarer.

Min metod att studera dessa fall har varit främst observation och innehållsanalys. Det vill säga att jag åtskilliga gånger besökt Aboa Vetus samt den medeltida marknaden och studerat de olika element som dessa byggs upp av, samt bekantat mig egenhändigt med cd-romen. Dessutom har jag intervjuat representanter för producenterna. En närmare presentation och analys av dessa tre fall kan läsas i min kommande licentiatahandling, i denna artikel kommer jag främst att presentera de olika dimensioner som kan finnas i mina fallstudier, det vill säga på vilka sätt den medeltida epoken *typifieras*.

Den höviska medeltiden

Det har getts många förklaringar till varför medeltiden har nått så stor popularitet i våra dagar. Etnologen Lotten Gustafsson,

som forskat kring medeltidsveckan i Visby, har konstaterat att medeltiden allt mer fått karaktären av en mytisk sagotid. (Gustafsson 2002, 54) Hon talar vidare om en neoromantisk medeltidsbild, som utmärks av en sammansmältning av historia och saga, realism och fiktion (Gustafsson 2002, 254). Förekomsten av fantasyböcker, som blivit en väldigt populär litteraturgenre, har säkert till en del medverkat till denna syn på medeltiden och ökat dess popularitet. I dessa böcker presenteras mytiska miljöer med klara drag ur den europeiska medeltiden med sina riddare och jungfrur, men kryddade med övernaturliga, magiska inslag som drakar och trollkarlar. Även många datorspel, rollspel och så kallade levande rollspel har hämtat inspiration ur medeltiden och har säkert bidragit till den nu speciellt bland unga rådande medeltidsboomen med dess romantiserade bild av epoken.

Denna slags föreställning om medeltiden verkar även utifrån mina erfarenheter vara av betydelse för medeltidsintresset. Då jag i min tidigare forskning inför min pro gradu-avhandling kring intresset för den medeltida marknaden frågade mina informanter^b om skälen till deras intresse för medeltiden, steg den romantiska, ur sagor och legender bekanta bilden av medeltiden fram som en delfaktor som påverkat den speciella relation de har till medeltiden:

Nå nog är det alla just de här sakerna om att det fanns riddare och vackra prinsessor och allting, det är nog ganska intressant...(SLS 2000:30)

En annan informant som själv klär upp sig i medeltida dräkt då hon besöker den medeltida aftonen som anordnas på Åbo slott under evenemanget "Det medeltida Åbo" konstaterade också att det för hennes del långt är just den romantiska aspekten av medeltiden som lockar. Hon efterlyste i själva verket mer inslag med romantiska drag till programmet.

Jag saknar just sån här glamour. (...) Till exempel om man har tornerspel så skulle man kunna ha någon sådan här uppvisning att det skulle finnas en lady vars gunst riddaren försöker nå. Och då han går till striden får han en kyss. (SLS 2002:4)^c

Ur citaten ovan kan urskiljas en tydligt romantiserad medeltidsbild som är inspirerad av romantisk riddarlitteratur eller -filmer, som till exempel Ivanhoe. Fokus riktas på det glamourösa, fantasieggande och estetiskt tilltalande.

Den romantiska bilden ligger nära det jag här väljer att kalla ”den höviska medeltiden”. Detta är en bild som baserar sig på skildringar av slott, makthavare, hovliv, riddare och höviskhet, attribut som även ofta återfinns i de romantiska återgivningarna av medeltiden. Här vill jag understryka att jag inte talar om en dylik neo-romantisk, mer eller mindre påhittad bild som skildrades tidigare, utan en bild som baserar sig på vetenskaplig forskning men presenterar drag som av många kan uppfattas som romantiska.

Av mina fallstudier är det cd-rommen ”För länge sedan” som främst uppvisar en bild av den höviska medeltiden. De teman som presenteras i den är starkt förknippade med makthavare, välstånd och hovliv i Åbo slott. Till exempel personporträtten av kungarna, beskrivningar av slottet som miljö, bilder av riddare och berättelser om hur adelsfamiljernas söner redan i tidig ålder började utbildas till riddare skildrar alla en medeltid ur ett sublimt perspektiv, med ridderliga och höviska ideal.

Detta är en bild som baserar sig på vad som presenteras i Åbo slott i övrigt. Slottet är en symbol för makthavarna, och kan lätt förknippas med glamouröst hovliv, slottsfröknar och riddare. Detta stöds även bl.a. av de renässansmiddagar som anordnas på slottet samt den till barn riktade Riddarclubbens verksamhet som förmedlar kunskap om ridderlighet, hövlighet och gott uppförande (se Bordi 2002).

Den höviska bilden finns i viss mån som inslag även i mina övriga fallstudier. På den medeltida marknaden figurerar också representanter för adeln och iscensättningar av kungabesök, men dessa har inte en lika framträdande huvudroll som i cd-rommen. Under marknaden är det de vanliga stadsborna som får mer utrymme, vilket jag återkommer till längre fram i artikeln.

I Aboa Vetus basutställning är den höviska bilden minst representerad. Det förekommer en hänvisning till ridderlighet i slutet av Mattis berättelse där han ser en adelsman rädda en fröken från att bli bestulen, vilket för tankarna till den klassiska föreställningen om ädla riddare som räddar damer i knipa. Det hänvisas också kort till slottet och dess invånare till exempel i en skildring av hur Matti får besöka borggården där han ser borgherren inspektera sina trupper, men i någon större grad tas denna synvinkel inte upp.

Vid en betraktelse av Johan Huizingas och Marc Blochs verk rörande medeltiden framträder den höviska medeltiden som ett tydligt tema i och med beskrivningar av delområden som riddartanken och dess betydelse, riddarordnar, kärlek samt adelns liv. (Huizinga 1964, Bloch 1989b) Huizinga påpekar att det redan under medeltiden var mycket vanligt med romantiska motiv som proklamerade riddaridealet och kärlekens längtan, till exempel just temat om jungfruns befrielse (Huizinga 1964, 80f.). Vidare då det i slutet av 1700-talet väcktes ett intresse för medeltida kulturformer var det just riddarväsendet som upptäcktes först, och i och med detta kom under romantikens era medeltiden att uppfattas som ett med riddartiden. (Huizinga 1964, 60) Således har den romantiska och höviska föreställningen om medeltiden långa anor.

Den urbana medeltiden

Arkeologen Bodil Petersson har i sin av-

handling om rekonstruktioner av historiska och förhistoriska perioder påpekat att medeltiden representerar en tid av urbant liv, något som är bekant för de flesta av dagens européer och som de kan identifiera sig med. Hon har konstaterat att de flesta rekonstruktioner och arrangemang med medeltida tema framhäver just urbaniteten, trots att det under medeltiden endast var en bråkdel av befolkningen som var stadsbor. (Petersson 2003, 199f.) Denna vinkling kanske har sin grund i att den mesta vetenskapliga kunskap som finns tillgänglig i form av skriftliga dokument, bevarad byggnation och arkeologiska fynd är knuten till städer. Vidare kan man tänka sig att iscensättningar av det livliga stadslivet erbjuder fler möjligheter att skapa mångsidiga, dynamiska och upplevelserika arrangemang, som idag är mycket efterfrågade. Kanske man i denna urbana anknytning även kan söka en förklaring till epokens genomslagskraft, då en stor del av dagens människor kan känna igen och relatera till vissa urbana drag?

Även i mina fallstudier är det långt en bild av det urbana livet under medeltiden som stiger fram, tydligast syns detta i Aboa Vetus och den medeltida marknaden. Det som framhävs är ett livligt stadsliv med många olika befolkningsgrupper som rör sig i staden. Detta framgår som mest utpräglat i den medeltida marknaden som konkret har rekonstruerat ett folkvimmel på den forna marknadsplatsen Gamla Stortorget, med händelser som förmodas ha hört det medeltida stadslivet till. För Aboa Vetus del sker detta genom utställningstexternas skildringar av livet i den medeltida staden, karaktäriserad av folkmassor och många olika befolkningsgrupper, samt poängteringen av att staden varit en central handels- och administrationsort i denna del av det svenska riket. I båda fallstudierna framhävs just det livliga handelslivet, som är ett utmärkande drag för det urbana

livet, såväl idag som under medeltiden, då städerna utvecklades till centrum för ekonomisk aktivitet (Le Goff 1997, 295).

Vidare är det i Aboa Vetus långt en skildring av *vardagslivet* i staden som kommer till uttryck, med skildringar av stadsbornas vardagssysslor och vardagsomgivning. I den medeltida marknaden å andra sidan iscensätts ett slags från vardagen avvikande tillstånd i och med det karnevalistiska marknadslivet. Det är här således ett till en viss grad upphöjt tillfälle som rekonstrueras.

I cd-rommen kommer inte det medeltida stadslivet fram så starkt, utan innehållet koncentrerar sig på livet i slottet. Hovlivet kan visserligen sägas representera en form av urbanitet då det präglas av bekvämligheter och nymodigheter. Och även här uppmärksammas handelns betydelse i en ljudfil som berättar om hur kungens betrodda män på slottet övervakade kronans intressen vad gäller handel och varor.

Till bilden av den urbana medeltiden hör även skildringarna av en språklig mångfald och internationell stämning som poängteras främst i Aboa Vetus samt den medeltida marknaden. Aboa Vetus utställningstexter skildrar de olika grupper som bebott staden och de olika språk som talats. Vidare hänvisas här till Åbos position som viktig handelsstad med kontakter till Hansan och Europa. Även den medeltida marknaden har tagit fasta på detta tema och till evenemangets program har hört bland annat besök av hansaköpmän, och bland försäljarna och spelmännen har funnits deltagare från bland annat Estland och Tyskland. Att ta fasta på det urbana temat kan tänkas falla sig naturligt i och med att Åbo under medeltiden varit en urban miljö. Den befintliga stadshistorien ger producenterna möjlighet att skapa bilder som har verklighetsförankring i det förflutna.

Jacques Le Goff har i sin skildring av den medeltida civilisationen tagit fasta på

urbanitetens utveckling under medeltiden. Han menar att utbredningen av en viss urban livsåskådning gynnades av uppkomsten av en slags stadspatriotism. Trots att folket kunde känna sig förtryckt av de härskande klasserna, kunde stadsborna känna beundran och stolthet inför stadens monumentala arkitektur. (Le Goff 1997, 295f.) Le Goff menar att det urbana samhället hade till en viss grad skapat gemensamma värden för samtliga invånare – estetiska, kulturella och andliga värden (Ibid. 296). Detta för tankarna till dagens urbana patriotism som tar sig uttryck bland annat i en slags konkurrens mellan olika städer och behovet att framhäva sin egen stad.

Den folkliga medeltiden

Geograferna Chris Philo och Gerry Kearns använder uttrycket "Historia med stort H" för att beskriva hur de högre klassernas historia och minnen blir en officiell historia för till exempel ett land eller en region (Philo & Kearns 1993, 25f.). Det är just denna slags Historia som länge dominerat historieförmedlingen via historieböcker m.m., som präglas av kungar och politiska händelser, ofta utelämnande en synvinkel som skulle framhäva den vanliga människan och dennes vardag. Representanter för dessa vanliga människor ur lägre samhällsskikt, vare sig de är bönder eller arbetande stadsbor, benämner jag i detta stycke med det samlande begreppet "folket". Ett skäl till att den vanliga människans vardag inte lyfts fram desto mer i historieskrivningen kan naturligtvis bero på bristen på källmaterial. Le Goff påpekar att skildringar av bondeklassen nästan helt fattas i litterära verk från tidig medeltid, och därefter präglas skildringarna av bönderna av negativa drag. Bonden ses i dessa som en anonym, icke individualiserad figur, mer djur än människa. (Le Goff 1980, 92ff.)

Representationerna av medeltiden i Åbo har också traditionellt haft en "högre"

karaktär, då dessa utgjorts av slottet – representant för den världsliga makten – och domkyrkan, som stått för den andliga makten och prästerskapet. Som jag nämnt ovan, stöder även cd-rommen "För länge sedan" denna traditionella bild, då den presenterar medeltiden ur den härskande klassens synvinkel.

I och med grundandet av Aboa Vetus och uppkomsten av festivalen "Det Medeltida Åbo" med den medeltida marknaden har dock blickarna allt mer riktats mot det så kallade "vanliga folket", som via dessa nya representationer lyfts fram och synliggörs på ett nytt sätt. I Aboa Vetus utställningstexter ges huvudrollen åt en vanlig pojke vars far arbetar på byggen, och även i övrigt skildras där långt det vardagliga stadslivet, som det kan ha tätt sig för de vanliga stadsborna och hantverkarna. Dock finns här även det urbana borgerskapet starkt representerat, då museet baserar sig på fynden av medeltida köpmanshus och även berättar om handelslivet i staden. Borgerskapet stiger dock inte fram på ett lika utpräglat personifierat sätt.

Den medeltida marknaden ställer de vanliga stadsborna i fokus i och med marknadsspelet. Dessa är synliga mer eller mindre under hela evenemangets gång då skådespelarna vandrar omkring på marknadsområdet, spelar upp olika episoder samt improviserar konfrontationer med publiken. Representanterna för de högre stånden är inte lika högljudda, och dessa kliver fram i fokus enbart vid olika förutbestämda tillfällen och programnummer, som till exempel ting eller kungabesök. Resten av tiden sticker de inte ut annat än med den finare klädseln, i och med att de iakttar en viss värdighet då de vandrar omkring på området. Däremot fångar det mer högljudda marknadsfolket besökarnas uppmärksamhet med sitt rättframma betende.

Denna fokusering på folkligheten ligger

i analogi med dagens forskningstrender – att forska i vardagslivet är idag aktuellt inom många discipliner. Denna inriktning har en förebild i den s.k. Annales-skolan som fr.o.m. slutet av 1920-talet förespråkade en ny typ av historieskrivning, där den i huvudsak politiska historien ersätts med en historia om hela vidden av mänskliga verksamheter. (Burke 1992, 21f.)

Detta erbjuder således en ny synvinkel till historien. Den poängterar att de flesta människor under medeltiden trots allt varit så kallat ”vanligt folk”, och att adelsmännen, slottsherrarna och -fröknarna varit i minoritet, trots att det är just deras historia som mestadels framhävts i böcker, filmer, slottsmuseer osv. Denna nya vinkling gör att bilden av medeltiden blir mer mångsidig jämfört med de bilder som tidigare varit tillgängliga. Tänkas kan dessutom att de nya dimensionerna urbanitet och folklighet erbjuder dagens stadsbor bilder som är mer lätta att relatera till, då de presenterar teman som kan anses bekanta för alla.

Den groteska medeltiden

Den fjärde dimensionen som kan ses i medeltidsbilderna är vad jag har valt att kalla den *groteska medeltiden*. Denna aspekt är starkast närvarande i den medeltida marknaden, där de groteska och burleska inslagen är iögonfallande och även verkar vara publikdragande. Många av de rollfigurer som ses vandra omkring på marknadsområdet har ofta enligt nutida mått ovårdad utseende och de betar sig mer burdust än som är lämpligt enligt dagens normer. De kan peta sig i näsan, rapa och kommentera andra människors utseende, och bete sig mycket annorlunda från vad vi vanligen är vana vid. De rollfigurer som tillhör de högre stånden går, som jag tidigare nämnt, mest stillsamt omkring på området, såsom är deras rang värdig, men allmogebefolkningen väcker desto mer uppmärksamhet då personerna betar sig

högljutt och ofta kan hamna i dispyt med varandra. Här kan även förekomma nurrar, jonglörer och andra underhållare. Vidare står det på Gamla Stortorget en skamstock, som också väcker ett stort intresse hos publiken. Bestraffning är ett tema som ofta kommit upp under marknaden. Under flera år har det iscensatts bestraffningar av olika slag, till exempel bränning på bål eller halshuggning. Ytterligare ett tema som återkommit flera år är ett badhus dit baderskorna, som i själva verket är sköcker, försöker locka kunder från publiken. Ur de olika inslagen i evenemangets program stiger det fram drag som hör till det Michail Bachtin kallar den *materiellt-kroppsliga principen*, dvs. sådant som berör kroppen, ätande och drickande, naturbehov och sexualliv, något som han anser härröra från den folkliga skrattekulturen och dess groteska realism (Bachtin 1986, 28). Det förekommer anspelningar på såväl sexualitet och synd, trolldom, tvister som skam. Det handlar dessutom mycket om det burleska, det tokroliga som får publiken att skratta.

Groteska och burleska drag kan även återfinnas i mina två övriga fallstudier, men enbart som sporadiska inslag och inte i lika dominant position som i medeltidsmarknaden. I Aboa Vetus stiger dessa fram på vissa punkter i utställningen, som en slags bekräftelser på att livet skiljt sig mycket från idag. Jag tänker då på skildringar av bestraffningar, tömmandet av pottor på gatan och hur svinen kunde böka på begravningsplatserna i sitt sökande efter mat. Alla dessa är något som inte förekommer i dagens stadsliv, och kan uppfattas som uppseendeväckande och/eller motbjudande. En ytterligare, konkret hänvisning till det groteska, rentav makabra, utgörs av ett fragment av en människoskalle som står utställd i en vitrin. Det är samtidigt någonting annorlunda, uppseendeväckande och tankeväckande. Samtidigt som den är en mycket konkret kvarleva från medeltiden,

kan den också ha funktionen av en memento mori-artefakt som påminner besökarna om deras dödlighet.

I cd-rommen återfinns de groteska och burleska dragen allra minst. Egentligen förekommer dessa ytterst sällan i den del av presentationen som behandlar medeltiden på Åbo Slott. De inslag som kan sägas ha dylika drag begränsar sig till en ljudfil som berättar om hur priveterna, som var den tidens toaletter, fungerade. Här finner vi således också en koppling till den materiellt-kroppsliga principen. En slags burlesk vinkling kommer till stånd vid de tillfällen som Åbo Slotts tomtegubbe dyker upp och faller sina lustiga och spydiga kommentarer, till exempel att Gustav Vasa var en "fång karl med pärlbroderier". Själva figuren i sig är redan ett burleskt element, och kommentarerna fördjupar denna bild.

Att lyfta fram uppseendeväckande och rentav makabra drag är ett sätt att fästa besökarnas uppmärksamhet. Makabra, groteska, tabubelagda och burleska saker

upplevs som spännande och avvikande från det normala livet. Ofta vill och förväntar sig museibesökare att guiden ska berätta kittlande, uppseendeväckande detaljer för att krydda förevisningen. Dessa detaljer är de som stannar i minnet hos besökaren och kanske berättas vidare. Människors intresse för dylika drag speglas till exempel i den slags turism som inom turismforskningen kallas för "dark tourism", som innebär besökande av till exempel f.d. koncentrationsläger, fängelser, gravar eller olycksplatser. (Se till exempel Lennon & Foley 2004)

De drag som jag kategoriserat som groteska/makabra och burleska – anspelningar på tvister, bestraffningar, avrättningar, och ovårdat, skrämmande utseende för tankarna till den medeltida synen på döden och förgänglighet, som enligt Johan Huizinga var ett populärt tema i den medeltida poesin (Huizinga 1964, 148f.). Tanken om döden och livets förgänglighet tycks ha varit starkt närvarande i den medeltida



Den groteska medeltiden: Till den medeltida marknadens program har åtskilliga gånger hört iscensättningen av en avrättning, här en halshuggning sommaren 2004.

människans liv. Bland annat har det konst-historiska motivet "La dance macabre", dödsdansen, varit allmänt såväl i drama som i målningar, och har tillsammans med "Ars moriendi", konsten att dö, haft en stor inverkan på dåtida människor. (Huizinga 1964, 154ff.) Själva ordet "makaber" har faktiskt uppkommit på 1300-talet, och kan enligt Huizinga beteckna hela den medeltida dödsvisionen (Huizinga 1964, 154).

Kompletterande bilder

Det är således ett antal olika medeltidsdimensioner som kan återfinnas i de studerade representationerna. Sammandragande och förenklande kan man säga att Aboa Vetus representerar den urbana och folkliga medeltiden, den medeltida marknaden den groteska och folkliga medeltiden och cd-rommen den höviska medeltiden, men som framgår av ovanstående analys förekommer de olika dimensionerna i olika utsträckning i samtliga fall. Konstateras kan även att dessa olika bilder fungerar som komplement till varandra. Historien med stort H ur den härskande klassens synvinkel kompletteras av skildringar av medeltiden på gräsrotsnivå, och bilden av det högstämnda höviska hovlivet kontrasteras med bilder av karnevalistiskt stadsliv.

Bilderna ger också en viss inblick i den sociala indelningen av det medeltida samhället, då dessa lyfter fram såväl adel, borgare som arbetare. Dessutom presenterar den medeltida marknaden i sin personkavalkad även samhällets utstötta, som till exempel tiggare och leprasjuka. Prästerskapet får i samtliga fall mindre utrymme – detta stånd dyker upp sporadiskt i Aboa Vetus utställningstexter och i förekomsten av ett kapell i museet, samt under marknaden som rollfigurer, men någon större fokusering på detta förekommer inte. Den religiösa aspekten av medeltiden finns dock på ett visst plan ständigt närvarande i Åbo stad, representerad i bevarade kyrkliga

byggnader -medeltidens andliga centrum i Finland, Åbo Domkyrka, samt de övriga medeltida kyrkorna inom stadens gränser, St:a Katarina kyrka och St: Marie kyrka.

Betydelsen av den sociala hierarkin under medeltiden har poängterats inte minst av Marc Bloch i hans verk om det feodala samhället i Europa, där han även tar fasta på förhållandena mellan de olika grupperna (Bloch 1989a och b). I medeltida mellaneuropeiska skriftliga källor gjordes ingen större åtskillnad mellan borgare och arbetare eller bönder, utan vid sidan av adeln och prästerskapet förekom ett "tredje stånd", som innefattade en mängd olika grupper med olika sociala skillnader (Bloch 1989b, 352; Huizinga 1964, 63) Det kan ur det tredje ståndet dock urskiljas en borgerlig samhällsgrupp som fick sin främsta utkomst genom handel (Bloch 1989b, 353). Denna grupp representeras i Åbo främst genom Aboa Vetus, som ju bygger på konkreta lämningar från köpmanshus. Men även under den medeltida marknaden kan handelsmän förekomma som rollfigurer, och även evenemangets karaktär av konsumtionstillfälle knyter an till handelsmännens betydelse i det medeltida samhället.

Allt som allt skapas en mångfacetterad bild av medeltiden i Åbo: Den innefattar kungligheter som lever i välfärd på Åbo Slott och emellanåt visar sig i fin skrud på marknader, internationella handelsmän i Klosterkvarteret, hantverkare och andra yrkesgrupper samt fattiga och tiggare. Livet i det medeltida Åbo är till vissa delar likt dagens tillstånd, med sitt stadsvimmel, sin sjöfart och flerspråkighet. Å andra sidan avviker det mycket från dagens allmänna välfärd – stadens gator är lortiga, offentliga bestraffningar var vanliga och sågs som ett allmänt nöje, och de lägsta samhällsklasserna kan te sig ostädade såväl till utseende som beteende. Våra dagars strikta stadskultur kontrasteras med en lössläppt-

het som idag ter sig främmande.

Man skulle kunna kalla dessa representationer för av olika ingredienser tillverkade smakbitar av medeltiden i Åbo, förlagda till olika platser i staden. Noteras bör dock, att en helhetsbild av det medeltida livet i Åbo kan nås enbart om man väljer att bekanta sig med samtliga representationer.

Metoder för konstruering av medeltidsbilder

Samtidigt som dessa bilder representerar medeltiden, representerar de även den postmoderna tidsandan. I vår tid skapas det hybrider av tidigare strikt åtskiljda ingredienser, som till exempel högkultur och folkkultur, människor bombarderas med "snabba" bilder via reklam och uppmuntras att skapa sig individuella livsstilar genom att ur ett mångskiftande utbud välja det som passar en bäst, och inte minst att konsumera och skaffa sig upplevelser. Vidare har det hävdats att det visuella blivit en viktig faktor inom flera samhällsområden (t.ex. Urry 1990, 84f). I skenet av detta kan man se det som tidstypiskt att de tre representationerna med visuellt tilltalande och upplevelsebaserade metoder erbjuder olika synvinklar på samma tema, samt erbjuder publiken en valfrihet att efter eget tycke välja de delar de vill bekanta sig med, och på vilket sätt det sker.

I detta kapitel kommer jag att se närmare på de metoder institutionerna bakom dessa bilder har använt sig för att anpassa sig till tidens krav och producera lockande och informativa bilder av Åbos medeltid. Jag har valt att kalla de starkast framträdande metoderna för *personifiering*, "*upplevelsefiering*", *festivalisering*, *exotisering* och *bekantgörande*.

Personifiering är en metod som förekommer i samtliga fallstudier. I cd-rommen berättas slottets historia med hjälp av personer som bott där, i Aboa Vetus utställningstexter ledsagas besökaren ge-

nom det medeltida Klosterkvarteret av pojken Matti, och även evenemanget "Det medeltida Åbo" presenterar det medeltida marknadslivet genom olika rollfigurer, av vilka några har en historisk förebild. Personifieringen har sin utgångspunkt i tanken om att det är effektivare och intressantare att berätta om det förflutna via en person istället för att bara ta upp allmänna förhållanden, eftersom personer är intressantare än till exempel kala medeltidsmurar. I fallet med Matti fungerar denne samtidigt som ett identifikationsobjekt i synnerhet för barn och en ledsagare för museibesökaren som genom pojken ögon för första gången konfronteras med livet i den medeltida staden.

Ett fenomen som genomsyrat vår tid på många fronter är behovet av att göra det mesta upplevelserikt – man ska kunna få *upplevelser* såväl på teatern som i köpcentret. För att anpassa sig till denna trend har även många traditionella kulturinstitutioner och museer omarbetat sitt utbud att innefatta element av levandegörande, stämningsskapande och deltagande. Pine & Gilmore har i sin kända bok om upplevelseekonomin påpekat, att skapandet av upplevelser inte enbart handlar om att underhålla kunder, utan om att aktivera dem (Pine & Gilmore 1999, 30).

En vikt vid skapandet av upplevelser och en strävan efter att ge åskådaren möjlighet att själv *aktiveras*, *delta* i och *påverka* det denne ser och lär sig, stiger också tydligt fram i samtliga av mina fall. I Aboa Vetus och den medeltida marknadens fall skapas upplevelsen av möjligheten att *kli-va in* i en bild av medeltiden – på marknaden en levande bild skapad av människor och rekvisita, i Aboa Vetus en mer statisk bild som skapas av den autentiska miljön och ljudvärlden i utställningen, som man så att säga stiger in i. I båda fallen aktiveras flera sinnen, i Aboa Vetus förutom synen mest också hörseln och känseln, på

marknaden även lukt- och smaksinnet i och med de matstånd som rests på torget. I båda fallen blir det något av en *kroppslig* upplevelse att konfronteras med den rekonstruerade medeltiden. I Aboa Vetus byggs denna kroppsliga upplevelse upp förutom genom att man fysiskt befinner sig i medeltida ruiner även genom att man själv kan pyssla vid aktivitetspunkterna, och på den medeltida marknaden först och främst genom den fysiska kontakt med övriga marknadsbesökare som oundvikligen uppstår i folkvimlet, samt genom ätandet och drickandet.

I cd-rommens fall handlar det mer om en mera *virtuell* och fantasifull än en kroppslig upplevelse – om möjligheten att fantisera sig bort i den värld som presenteras. Här kan användaren även fritt påverka vilka delar han eller hon vill bekanta sig med och hur djupt i informationen man vill tränga in. På liknande vis kan besökaren på Aboa Vetus också tillägna sig vidare upplevelser och information genom att

själv till exempel prova på att skriva på en vaxtavla eller studera benrester. I den medeltida marknaden har besökaren och speciellt medverkaren i marknadsspelet den största möjligheten att bli delaktig i skapandet av bilden. Besökaren är med och skapar det folkvimmel som krävs för att få till stånd en marknadskänsla, och kan efter eget tycke ge sig in i interaktion med karaktärerna i marknadsspelet. Möjligheten finns även att fördjupa deltagandet och inlevelsen i det iscensatta medeltida marknadslivet genom att klä sig i medeltida dräkt inför besöket på marknaden. I dagens läge har dock publiken inte i någon större utsträckning klätt ut sig, till skillnad till exempel från medeltidsveckan i Visby, där stadsborna har blivit uppmuntrade att ta till sig en medeltida identitet (Gustafsson 2002, 246).

Evenemanget "Det medeltida Åbo" med sin medeltida marknad presenterar bilder av medeltiden genom *festivalisering*. Det skapas ett festtillfälle genom vilket en



Till nutida historieförmedling hör ofta skapandet av upplevelser genom att aktivera publiken. På museet Aboa Vetus & Ars Nova kan besökaren bland annat prova på att skriva på en vaxtavla.

epok iscensätts och bilder av medeltiden förmedlas i underhållande och upplevelsefull förpackning. Evenemanget har på tio år utvecklats till en årligen återkommande sommarfestival som lockar ca 100 000 besökare ur alla åldrar. Evenemanget iscensätter ett karnevalistiskt marknadsliv, och kan kanske även ses som en ny stadskarneval. Det utgör ett avbrott från vardagen och såväl de medverkande i marknadspelet som besökare kan för en stund dras med i yran och bete sig annorlunda än till vardags. Man skulle i detta sammanhang nästan kunna tala om en dubbel karnevalisering. Men vid en närmare granskning ser man dock att det handlar om en mycket styrd karneval – möjligheter till utsvävningar finns, men endast till en viss gräns. Merparten av medverkarnas lössläppta beteende är i förväg planerat av marknadspelets regissörer. Likaså finns det också gränsdragningar i hur mycket publiken tillåts leva med i den medeltida andan – till exempel är det av säkerhetsskäl otillåtet att föra med sig svärd och andra vapen av metall.

Ytterligare metoder att förmedla bilder av medeltiden är såväl *exotisering* som *bekantgörande*. I samtliga av mina fallstudier pekas det emellanåt på de skillnader som finns mellan medeltiden och nutiden. Till exempel Aboa Vetus skildringar om hur djuren gick på stadens gator tillsammans med människor och att skolbildning inte var tillgänglig för alla barn, eller medeltidsmarknadens iscensättning av offentliga bestraffningar. De mest exotiska inslagen i samtliga fall tycks ha att göra med de groteska och burleska drag jag nämnt ovan. David Lowenthal har en gång påpekat att det förflutna kan upplevas som ett främmande land (Lowenthal 1985). I samma anda reflekterade en av mina informanter över den medeltida marknadens popularitet genom att konstatera att en dylik konfrontation med medeltiden gott och väl kan

motsvara en medelhavsresa i exotism (SLS 2000:31). Viljan att konfronteras med det förflutna kan således jämföras med längtan till en annan plats och ses som ett uttryck för att vilja uppleva något annorlunda.

Men det förflutna ska ändå vara annorlunda på ett bekant och tryggt sätt. Thomas Hylland Eriksen påpekar att det som är radikalt annorlunda kan upplevas som obehagligt. Därför är det karaktäristiskt för de nostalgiska framställningarna av det förflutna att det främmande blir översatt och anpassat till nutiden (Eriksen 1996, 80). Maten på den medeltida marknaden är ett bra exempel på detta. Nivån på hygien har förändrats avsevärt från medeltiden till våra dagar, och även om hälsovårdsmyndigheternas strikta regler inte skulle sätta stopp för det, skulle knappast någon vilja köpa mat som tillagats och förvarats efter dåtida hygienstandard.

Å andra sidan är en metod som använts i framställningarna påpekandet av *likheter mellan förr och nu* samt sätt att dra paralleller mellan förhållanden under medeltiden och idag, ett drag som enligt Lowenthal är typiskt för historieförmedling ur kulturarvssynvinkel (Lowenthal 1998, 139). Till exempel kan här nämnas Aboa Vetus skildringar av Åbo som en flerspråkig handelsstad med många olika befolkningsgrupper. Här kan man dra en parallell till det nutida stadslivet, som präglas av folkvimmel, många nationaliteter och handel. Vidare framhävs här en kontinuitet i det urbana livet. Dylika liknelser gör det lätt för åskådarna att relatera till det de ser och få förståelse för det, då det är något till synes bekant.

Det som är gemensamt för samtliga representationer är att de till sin karaktär är tydligt *visuella*. De är utstuderat estetiskt utformade för att fånga betraktarens blick. Detta ligger i analogi med nutidens visuella och estetiska inriktning.

Balansgång mellan kunskapsförmedling och underhållning

I studier av såväl museal som populär historieförmedling kan man inte undgå att uppmärksamma aspekterna kunskapsförmedling och underhållning. Dessa upplevs ofta som motpoler och inte sällan har det diskuterats huruvida kunskapsförmedlingen får ge vika till förmån för underhållningen och upplevelseskapandet. Då kulturinstitutioner tar i bruk postmoderna metoder för att anpassa sig till nutiden och kraven på upplevelser och valfrihet leder detta oundvikligen till en balansgång som strävar till att skapa underhållande representationer utan att ge avkall på det vetenskapliga.

Samtliga av mina fallstudier innehåller i varierande grad såväl rent kunskapsförmedlande som underhållande element. Aboa Vetus och cd-rommen, som är museala representationer, innehar tydligt den största halten av vetenskapligt baserad kunskapsförmedling, men denna dimension fattas inte heller helt i den medeltida marknaden, trots att evenemanget till ytan kan te sig som en renodlad nöjeställning. Producenten, som är en kulturinstitution, har strävat efter att göra stadens historia känd genom att låta marknadsspelet innefatta personer som enligt vetenskapliga källor har verkat i Åbo. Även annars har man införskaffat kunskap om medeltida förhållanden för att undvika större historiska fel. Således kan det konstateras att trots att de använda metoderna i samtliga fall till sin karaktär kan anses som underhållande, utesluter det inte ett faktabaserat innehåll. Man kan dock fråga sig, till exempel med tanke på den medeltida marknaden, hur publiken kan göras uppmärksam på vilka delar av det de ser baserar sig på fakta, och vilka delar är fiktiva.

Jag kommer inte att ta ställning till eventuella autenticitetsfrågor då det gäller mina fallstudier, jag har främst strävat till

att presentera hurtuna bilder av medeltiden som de presenterar, och med vilka medel. Allmänt kan dock påstås att då dessa tre fallstudier granskas skilt, kan samtliga säkerligen utsättas för kritik gällande autenticitet, ensidig fokusering, försköning av historien, upplevelsesträvan eller dylikt. Men studerade som en helhet kan dessa ses balansera och kompensera varandra. Om den medeltida marknaden vore den enda kanalen som erbjöd bilder av medeltiden, skulle besökarnas uppfattning om epoken förbli mycket ytlig och präglad av ytterligheter och stereotyper. Men då denna framställning kan kompletteras av den information som Aboa Vetus och cd-rommen har att erbjuda, nås betraktaren även av mer vetenskapligt baserade framställningar som förmedlar kompletterande bilder. Även dessa två mer vetenskapliga representationer är, då de betraktas skilt, begränsade till de teman som jag redogjort för i mina analyskapitel, och erbjuder således bilder av en specifik sida av den medeltida historien. Tillsammans ger dessa olika framställningar dock en möjlighet att få en överblick av medeltiden ur olika synvinklar: maktthavarnas, köpmännens och de vanliga stadsbornas synvinklar. Man kommer således närmare den komplexitet som präglat det medeltida samhället. Här kan en parallell dras till den helhetsbild av det medeltida samhällets olika delområden som presenterats i Huizingas och Blochs verk. De olika synvinklarna på medeltiden i Åbo presenteras dock av olika institutioner och erbjuds inte färdigt förpackade till en helhet. För att en helhetsbild ska nås, förutsätts det således att människor är intresserade av att ta del av de olika representationer som erbjuds.

NOTER

- a Museet Aboa Vetus & Ars Nova är ett dubbelmuseum med en historisk-arkeologisk del (Aboa Vetus) samt en del för nutidskonst (Ars Nova). Jag kommer i denna artikel använda mig av namnet Aboa Vetus då jag talar om min fallstudie, som behandlar den arkeologisk-historiska utställningen.
- b För min tidigare studie om evenemanget "Det medeltida Åbo" (Niemi 2003) gjorde jag ett antal intervjuer med olika informantgrupper: producenter, besökare samt deltagare i marknadsspelet.
- c Et just niinkun enemmän tämmöst glamourii mä kaipaisin. (...) Esimerkiks jos on turnajaiset nin joku tämmönen pieni näytös siihen että siel on joku lady jonka suosiota joku ritari hakee, ja sit kun se menee taistelele se saa silt suudelman.

OTRYCKTA KÄLLOR:

HELSINGFORS

Svenska litteratursällskapet i Finland, Folkkultursarkivet
SLS 2000

Bordi, Virpi 2002: Museet och museipedagogiken. En studie om Åbo landskapsmuseum som uppfostrare och arrangör av museal fritid för barn. Avhandling Pro Gradu. Åbo Akademi. Åbo.

Niemi, Anne 2003: "Det medeltida Åbo". Historiskt iscensättande som folknöje och stadsprofilerande resurs. Avhandling Pro Gradu. Åbo Akademi. Åbo.

LITTERATUR:

- Bachtin, Michail 1986: Rabelais och skrattets historia. Uddevalla.
- Bloch, Marc 1989 (1962)a: Feudal Society. 1 The Growth of Ties of Dependence. London.
- Bloch, Marc 1989 (1962)b: Feudal Society. 2 Social Classes and Political Organization. London.
- Burke, Peter 1992: Annales-skolan. En introduktion. Göteborg.
- Eriksen, Thomas Hylland 1996: Kampen om fortiden. Et essay om myter, identitet og politikk. Oslo
- Gustafsson, Lotten 2002: Den förtrollade zonen. Lekar med tid, rum och identitet under medeltidsveckan på Gotland. Nora.
- Huizinga, Johan 1964 (1927): Ur Medeltidens höst. Studier över 1300- och 1400-talens levnadsstil och tankeformer i Frankrike och Nederländerna. Lund.
- Le Goff, Jacques 1982 (1980): Time, work and culture in the Middle Ages. Chicago.
- Le Goff, Jacques 1997 (1988): Medieval civilization 400-1500. Oxford.
- Lennon, John & Foley, Malcolm 2004: Dark Tourism.

- The Attraction of Death and Disaster. London.
- Lowenthal, David 1985: The past is a foreign country. Cambridge.
- Lowenthal, David 1998: The heritage crusade and the spoils of history. Cambridge.
- Petersson, Bodil 2003: Föreställningar om det förlutna. Arkeologi och rekonstruktion. Lund.
- Philo, Chris & Kearns, Gerry 1993: Culture, History, Capital: A Critical Introduction to the Selling of Places. *Selling Places. The City as Cultural Capital, Past and Present*. Ed. Kearns, Gerry & Philo, Chris. Oxford.
- Pine, Joseph II & Gilmour, James H. 1999: The experience economy: work is theatre & every business a stage. Boston.
- Urry, John 1990: The Tourist Gaze. Leisure and Travel in Contemporary Societies. London.

SUMMARY

In this article I have presented an analysis of various dimensions of the Middle Ages as these dimensions appear in three case studies. The case studies consist of the museum Aboa Vetus & Ars Nova, a yearly medieval market, and a CD-rom on Turku Castle.

Four major themes appear in the case studies, all of them emphasizing various aspects of the Middle Ages. The image of the *chivalrous Middle Ages* is based on narratives of those in power, courtly life, knights, and courteousness. These are attributes which can also often be found in popular cultural, romantic representations of the Middle Ages. In Turku this image is presented above all by the CD-rom on life at Turku Castle.

The museum Aboa Vetus and the medieval market present an image of the *urban Middle Ages* characterised by a vivid urban way of life, many different groups of the population, commerce, and international contacts. These cases further provide an image of the *popular Middle Ages*, which highlight the ordinary town-dwellers and their everyday life. This image forms a contrast to the image of those in power which has previously been presented by means of the monuments of Turku Cathedral and Turku Castle.

I name the last occurring theme the *grotesque Middle Ages*. This theme is realised above all by means of the medieval market. Here conspicuous phenomena such as sloppy looks, licentiousness, disputes, and punishments are emphasized.

The images are created through various methods, among other things through the making of festivals, virtualisation, and the construction of experiences. Great emphasis is also put upon the visitor's/user's participation. The methods used correspond to the present day demand for experiences, freedom of choice, and beauty. The methods can be entertaining as such, but the contents of the images is based on facts and intended to provide information. Depending

on the institution in charge of the production, the proportions between the amount of entertainment and information vary between the cases. Studied separately the cases present varying images of the Middle Ages. Taken together, however, they form a kind of total image of the different dimensions of the epoch which is

similar to Johan Huizinga's and Marc Bloch's classic summarizing narratives of medieval society. It needs to be stressed that in order to achieve such an overall image people will have to take an interest in acquainting themselves with all of the representations.