
Den förtrollade zonen

Leken som möjlighet och fara under Medeltidsveckan i Visby¹

AV LOTTEN GUSTAFSSON

Under medeltiden var Gotland, och framför allt dess enda stad Visby, internationella handelscentrum. I en tid när vatten erbjöd väg medan skog och land försvårade resor var ön en naturlig knutpunkt — ett nav mitt i Östersjön. Stadsbilden i Visby präglas fortfarande av denna rika tid när en livlig handel fyllde hamnen med koggar och borgarnas penningkistor med silverslantar. I dag lockar de välbevarade medeltida lämningarna mängder av turister. Gotlands befolkning brukar tiodubblas under sommaren.

En vecka om året sedan början av 1980-talet visar sig Visby på lek åter i skepnad av en blomstrande Hansastad. Det är under den s.k. Medeltidsveckan — en historisk festival som går av stapeln i turistsäsongens sista skälvande minuter.

Förberedelserna inför den här veckan spänner över hela året. Studiecirklar läser om Gotlands storhetstid och syr tidsenliga dräkter som deltagarna ska bära. Teatergrupper, tornéspelare och musiker repeterar sina framträdanden och arbetsgrupper, med deltagare från bl.a. stadens museum och studieförbunden, planerar allt från hur trafiken ska läggas om till iscensättningen av Valdemar Atterdags intåg 1361. Ibland har

evenemanget kallats en "folkbildningskarneval."

På marknaden som hålls under söndagarna vimlar turister, Visbybor och andra gotlänningar om varandra. Modernt klädda sommarresenärer blandar sig med riddare, välmående borgare, trashankar och hantverkare som tillsammans deltar i skapandet av historiebilder de själva vill se.

I två somrar har jag fältarbetat i Visby under Medeltidsveckan för att samla material till en avhandling om hur det förflutna gestaltas.² Den här artikeln handlar om hur deltagare i Medeltidsveckan använder sig av lek för att levandegöra historien. Ett mål med evenemanget är att också personer som inte känner varandra med hjälp av inlevelseförmåga och lekfullhet tillsammans ska kunna närma sig en upplevelse av medeltiden.

Hur kommunicerar man en sådan överenskommelse? Hur upprättas ett rum för leken? Dess gränser måste ständigt förtydligas, skyddas, suddas ut och dras på nytt i en pågående förhandling om vad det är man försöker åstadkomma.

Många av de som leker under Medeltidsveckan betonar att det krävs koncentration och kunskap om inte verkligheten ska hota leken. Men fiktionen får inte heller hota verkligheten. Som på teatern förväntas man

Vid den första upplagan av Medeltidsveckan i Visby 1984, erhöll etnologen Kurt Genrup det ärofyllda uppdraget att uppträda som kung Valdemar Atterdag. Här avfotad under "brandskattningen av Visby" på Stora torget. Foto: Hans Blomberg.

samtidigt vara medveten om och bortse ifrån illusionen. Hur balanseras viljan till autenticitet och behovet av kontroll? Under Medeltidsveckan framstår leken både som möjlighet och som fara.

Att nå den genuina upplevelsen

Ett ständigt återkommande inslag i mina intervjuer med arrangörer och andra som aktivt deltar i evenemanget har varit deras starka vilja att återskapa det medeltida så *genuint* som möjligt, att i varje detalj sträva efter ett så exakt återgivande som möjligt.

Dean MacCannell (1989) har i sin studie

av massturismen påpekat att det är centralt i modernt tänkande att det verkliga och autentiska förläggs *någon annanstans*, i andra epoker och kulturer eller i renare, enklare livsstilar. Det autentiska blir därmed bara åtkomligt för den som bryter med den egna vardagen.

MacCannell menar att den moderne turisten skaffar sig ett moraliskt övertag genom sin pilgrimsfärd till det äkta och sina försök att ta sig in under den yta bakom vilken detta förmodas ruva, oåtkomligt och undgängömt för den ignoranta massan. De andras arbete och vardag upphöjs till sevärdheter och erbjuder därmed ett slags försoning med den egna fragmentariserade var-

dagen. Samtidigt drivs turisten ständigt vidare av en smygande misstanke om att det man visar honom/henne i själva verket ger en falsk inblick, är tummat av andra turister eller iscensatt. Så forceras kuliss efter kuliss i en febrig postkolonial jakt på den äkthet som ständigt lokaliseras till allt avlägsnare platser och tider.

På samma sätt som MacCannells moderna turist, vill de som söker det förflutnas aura av autenticitet under Medeltidsveckan, komma så nära den genuina upplevelsen som möjligt.

Gotlands länsantikvarie Marita Jonsson har gett ut en bok om Medeltidsveckan. Förordet, som är utformat som en inbjudan till en tänkt läsare, är ett belysande exempel på hur evenemanget beskrivs som en upplevelse av något genuint:

Varje år i augusti sveper medeltiden in över Gotland. Under en hel vecka blir Visby en hansestad från anno 1361. Miljön med de strama trappgavelhusen, de trånga gränderna och den ointagliga ringmuren blir scenen för ett historiskt spel och rensas från nutida företeelser som bilar och souvenirbutiker. Gotlänningarna går 600 år tillbaka i sin historia och tar på sig rollen som anfäder i tidigare släktled (Jonsson 1990).

Även under Medeltidsveckan bär många moderna kläder på Visbys gator. Med barnvagnar och träningskläder i syntetmaterial banar sig betraktare och turister mer eller mindre nyfiket och roat väg bland kärror och människor i färggranna borgardräkter.

I Jonssons beskrivning framstår det samtida som något tillfälligt. Bilar och turistattribut är flyktiga och flyttbara kulisser. När de röjts åt sidan blottas en mer stabil bakgrund — den medeltida platsen och dess byggnader. Genom att betona att deltagarna är gotlänningar impliceras ännu en obruten länk med det förflutna. Mellan dem som går på gatorna under Medeltidsveckan och 1360-talets gotlänningar upprättas ett direkt, genealogiskt band. Platsen och deltagarna

blir bärare av en kontinuitet som i sig borgar för evenemangets genuina karaktär.

Av beskrivningen framgår också hur besökaren bäst kan närma sig äktheten.

I gator och gränder hörs medeltidsmusik. Från krogarna väller doften av kokt kött och kålrötter ut. Ljuden är annorlunda — kackel och grymtanden från höns och grisar blandas med knirret från dragkärrornas trähjul. Månglarna och hantverkarna överröstar varandra med sina erbjudanden. [...] Så välkomna alla gäster som för en vecka vill låta er föras bakåt i århundradena och leva ett annorlunda liv. Gå in i historien och bli medeltidsmänniska Du också för en tid. Blir upplevelsen för stark finns det moderna livet strax intill om några dagar (Jonsson 1990).

Den tänkte läsaren bjuds att gå in i historien och bli någon annan. Med rumsliga metaforer frammanas den förföriska gamla drömmen om tidsresan, om historien som ett dolt men näraliggande och åtkomligt rum som vi skulle kunna röra oss fritt in i och ut ur om vi bara hittade ingången. Under Medeltidsveckan är det en ingång framför andra som pekas ut och det är *upplevelsen*. Den kroppsliga, sinnliga erfarenheten framstår som en väg till djupare och mer direkt kunskap än ett intellektuellt reflekterande. Idealbesökaren betraktar inte passivt utan ser, känner, luktar och hör den medeltida världens simulerade sensationer och brus.

Sinnena betraktas som en väg till det förflutna men också det omvända förhållandet tycks råda — att det förflutna framstår som en väg till sinnena. Mina informanter beskriver ofta medeltiden som köttigare och sexigare, som smutsigare, våldsammare och färggrannare än vår egen tidsålder. Är Medeltidsveckans museipedagogiska "virtual reality"-lek ett sätt att återerövra en sinnlig dimension man upplever som förlorad?

Kanske framstår den återskapade medeltiden som sensuellare än samtiden för att den befolkas av gestalter som erbjuder tydliga kontraster? Medeltidsveckans persongalleri är förföriskt siluettartat.

*Säckväven på brevlådan fungerar som en leksignal och omgärdar den som en tillfällig parentes.
Foto: Jonas Engman, 1993.*

Det-är-på-riktigt-på-låtsas

Vad som åstundas och ibland uppnås under Medeltidsveckan, överenskommelsen om hur handlingar ska tolkas på vissa platser, kan lättast uttryckas som det-är-på-riktigt-på-låtsas. För att kunna uppleva inifrån och subjektivt uppmuntras besökarna att klä ut

sig och välja en medeltida roll. Att leva sig in i det annorlunda i någon annans gestalt blir ett sätt att maximera upplevelandet. Den som leker ska samtidigt vara medveten om att han/hon är sig själv och föreställer någon annan. I betryggande närhet väntar den kända verkligheten.

Gregory Bateson har beskrivit lek som

ett unikt förhållningssätt som tillåter oss att tolka världen på minst två sätt samtidigt. Inom lekens ramar råder det paradoxala förhållandet att det vi gör och säger samtidigt kan uppfattas som vad vi gör och säger och inte. Batesons klassiska exempel är att påståendet "jag älskar dig och jag hatar dig" inte är motsägelsefullt inom lekens ram. I leken rör vi oss med dubbla tolkningsramar.

"Det är på lek" är ett metakommunikativt yttrande som enligt Bateson har ungefär denna betydelse: "Dessa handlingar, som vi för närvarande ägnar oss åt, betyder inte vad de handlingar de står för skulle betyda." (min övers.)³ Enligt Bateson signalerar vi snarare än utsäger detta meddelande med mimik, gester och röstläge (Bateson 1976).

Tiggaren som teatraliskt släpar sig fram i gatudammet under Medeltidsveckan vet att han är trygg i lekens förtrollade zon, att hans självömkande stönanden kan mötas av äckel eller medömkan men att ingen kommer att dra den pinsamma slutsatsen att han verkligen hemfallit åt att be om allmosor. Vad han litar på är att de han möter både kommer att uppfatta den uppenbara nivån i hans kommunikation (*vad* orden och handlingarna står för) och leksignalen (den metakommunikativa nivå som anger *hur* det sagda/gjorda ska uppfattas.) Han litar på att de han möter ska tolka hans tiggeri som lek.

Det här är inte bara väsentligt för den förment tiggarens eget rykte och välmående. Det dubbla medvetandet krävs för att ett av Medeltidsveckans mål ska uppnås: att han och de han möter ska få känslan av att de är nära en sinnlig och realistisk upplevelse av det förflutna och ändå behålla en sådan verklighetsförankring att de vet att det de upplever är en skicklig illusion.

Leksignalen sätter ett slags parentes kring det sagda och gjorda. Innanför denna kan både sanningssägande och vilda utspel ta skydd. Kanske är risktagandet mindre i lek än i vanlig kommunikation eftersom man

inte behöver stå för vad man säger och gör på samma sätt som vanligt. Å andra sidan kan man hävda motsatsen; att risken för missförstånd är dubbel i lek eftersom det är två abstraktionsnivåer i kommunikationen som ska uppfattas.

I Visby planerar man för att hundratals främlingar ska leka med varandra. Stadens besökare kommer att utsättas för högdragna miner från adel och borgare, knuffar från vildögda bönder, varningsrop från leprasjuka, kladdiga vädjanden från tiggare och påstridiga försäljares plumpa övertalningsförsök. Hur ska det bli tydligt nog att vad som pågår är lek? Hur ska man kunna få massor av människor att bejaka och samtidigt kontrollera den mångtydiga kommunikationen?

Under Medeltidsveckan genomförs signalerandet av lek, vid bestämda tillfällen på vissa platser, medvetet och organiserat. Genom att ta ansvar för signalerandet försöker man aktivt åstadkomma klart avgränsade och lätt igenkännbara zoner för lek.

Att skydda inlevelsen

Ansträngningarna gäller inte bara att upprätta ett rum för leken utan också att hindra att leken bryts. Det verkar framför allt vara två dominerande hot som måste förebyggas och undvikas — att den vanliga världens sinnesintryck ska störa upplevelsen och att inlevelsen ska bli så stark att folk förlorar känslan av att det är lek.

Den medeltida marknaden är ett exempel på en programpunkt där lekramen har en tydlig rumslig avgränsning. Det är noga planerat på vilka gator och under vilka tider den ska bre ut sig. För en besökare är det tydligt var den börjar och slutar eftersom vakter är utposterade i båda ändarna. Marknaden erbjuder en plats — och ett tillstånd — att gå in i och ut ur.

Gaturummet där marknaden hålls undersöks noga om och om igen av arrangörerna. Anakronistiska element sorteras ut i så hög grad som möjligt. Brevlådor och trafikskyltar döljs med säckväv och band. De liknar inte något som kunde varit ett naturligt inslag i en medeltida stadsbild. Vi ser precis vad det klumpiga paketet är — en brevlåda i säckväv — men om vi uppfattar leksignalen förstår vi att detta är en brevlåda som vi ska bortse ifrån, en brevlåda som ger vid handen att den samtidigt är en brevlåda och en icke-brevlåda. Därmed signalerar den också att vi befinner oss inom ett område tänkt för lek.

Museitjänstemän och volontärer i Medeltidsveckans organisation börjar varje marknadsdag med att inspektera försäljarnas stånd och utbud. Det finns väl inga synliga termosar eller plastmuggar? Har någon undgängömda plastpåsar? Vad säljer ni egentligen i ert stånd? Försäljarna berättar att varor som inte hör till kan bli konfiskerade. Några av de försäljare som utklassats som "otidsenliga" ställer sig precis utanför muren eller bortom väktarna. Bara några meter bort kan de inte längre köras undan. Där gäller andra regler.

Den sista marknadsdagen delar en kommitté från museet ut guld- och silverkransar till stånd man vill belöna, såna som utmärkt sig med att vara "riktigt medeltida." Kanske kan man både se dessa utsorterings- och belöningsmekanismer som folkbildning och som ett slags kunskapsuppvisning. Bildens oantastlighet upprätthålls av dem som har privilegiet och förmågan att skilja det äkta från det oäkta.

Nu är det inte bara arrangörerna som visar intresse för autenticiteten. Under hela veckan kan man höra oräkneliga skämt, samtal och diskussioner om vad som passar in och inte. Flera informanter uppfattade mig som ett slags kontrollant när de insåg att jag kom från universitetet och började ivrigt ursäktas

sina anakronismer eller peka ut andras. Att flina överseende eller irriterat åt kvinnan med vikingahjälmen eller garva åt chorizoförsäljaren och hans latinamerikanska poncho kan också vara ett sätt att visa sin bildning och tillhörighet med dem som behärskar koden.

På promenadavstånd från Visbys innerstad ligger under veckan ett medeltidsinspirerat tältläger. Sommaren 1994 beboddes det av över 600 personer varav de flesta var medlemmar i föreningen SCA, Society for Creative Anachronism. Det är en förening som grundades i amerikansk universitetsmiljö vid mitten av 1960-talet och vars uttalande målsättning är att återskapa medeltiden som den var och som den "kunde ha varit". Medlemmarna betonar gärna epokens s.k. "ljusa" sidor som ridderlighet, hantverkskicklighet och vackra dräkter. Alla SCA:are måste ha minst ett uppdiktat medeltida alter ego som de använder sig av när de träffas.

Till det medeltida lägret utanför Visby söker sig också många ungdomar som är roade av så kallade levande rollspel. Dessa rollspel kallas *levande* för att utövarna inte nöjer sig med att uppleva äventyr och rollspelsmiljöer i fantasin utan kollektivt improviserar fram och iscensätter händelser i verkliga miljöer under avgränsade tider. Ofta framstår persongallerierna och världarna som svindlande vävar där personliga drömmar, seriealbum, fantasylitteratur, nordisk mytologi, folktro, riddarromantik och historiekunskaper blandas ömsom stereotyp, ömsom med imponerande påhittighet och poetisk kraft. Under vistelsen i lägret tonar de olika grupperna ner skillnaderna mellan sina "världar" och anstränger sig istället (åtminstone för det mesta) att återskapa det man har gemensamt, det medeltida.

Det tycks råda en stark konsensus i lägret om att stämningen måste skyddas. Det dubbla medvetandet är skört och kräver

Det är nog långsökt att tro att den här söta pojken verkligen skulle behöva tigga. Foto: Jonas Engman, 1993.

koncentration. En tutande glassbil eller det vassa ljudet av ett reaplan kan vara tillräckligt för att störa illusionen. Försöken att hålla det moderna på avstånd är ännu radikalare än under marknaden i Visby. Vardagen utanför lägret motas undan med olika strategier; man sorterar ut, döljer, införlivar och omformulerar.

Ingången står under bevakning dygnet runt så att inga outklädda ska komma in. För dem som vill bo i lägret gäller noggranna regler. I den stencil som delas ut till hugade medeltidscampare står det: "Tidsenligheten är viktig, lägret är en 'förtrollad zon', inga moderna saker får synas."

Undantag från regeln görs bara på strikt

avskilda tider. Innan föreningen gick med på att låta nyfikna turister besöka dem diskuterades möjligheten att klä dem i säckväv och binda ihop dem till ett långt tåg så att de på ett naturligt sätt skulle kunna ingå i bilden. Detta avslogs som alltför radikalt och i stället valde man att schemalägga deras besök. Flera av mina informanter i lägret upplevde turistbesöken som avbrott i leken.

Inom SCA använder man sig av de två kontrasterande adjektiven *mundant* och *period*⁴ för att beskriva vad som hör till den moderna världen respektive till den framlekta. Det är något skamset som man erkänner för mig att det finns en del "mundana" saker i vissa av tälten, som t.ex. sovsäckar och ett Trangiakök. Vissa inom föreningen tycks ha en liknande roll som arrangörerna av medeltidsmarknaden. De går runt och kritiserar folk med solglasögon eller synliga colaburkar och kallas halvt på skämt för "Periodpoliser". Mitt i allt det gravallvarliga engagemanget och utsorterandet stöter jag också på en uppenbar förtjusning inför närheten mellan de åtskilda kategorierna.

Ramarna för vad som är period är ganska vitt tilltagna. (År 600 till — som en informant uttryckte det — "den 31 december 1499 klockan 23.59.59.59.59.59".) Det är alltså inte nödvändigtvis samtidighet som eftersträvas utan framförallt icke-nutid.

Till det som trots allt kommer in och stör förhåller man sig på ett suveränt sätt — man omformulerar det helt enkelt så att det kan ingå i leken. Man använder t.ex. särskilda ord för vissa moderna företeelser. Kameror kallas demonlådor, själa fångare, ikonografer eller bildtroll. Flygplanet omvandlas med ordets makt till en drake och bilen till ett fyrspann. Cykeln kallas för hjulbent häst osv. Intrången från den moderna världen oskadliggörs genom dessa omformuleringar. Leksignalerna förstärks och slår tillbaka deras attack.

I lägret stöter jag några gånger på ett ideal

som saknas hos de officiella arrangörerna inne i staden — önskan att uppnå det tillstånd där man helt glömmer att det rör sig om lek. I ett slutet sällskap där de flesta känner varandra kan man förstås utforska och tänja djärvare på själva lekgränsen.

Jag har också fått höra historier om mystiska och farliga främlingar som blandat sig med de lekande — riddare som aldrig fällt upp sina visir, satanister som skrämt jungfrur i natten osv. Gränsöverskridare från den andra sidan? Eller personer som rör sig i leken men som i själva verket *inte leker*. I sådana berättelser kommuniceras att situationen, trots att den är lustfylld, inte betraktas som alldeles riskfri.

De rollspelare som jag träffar i Visby är vana vid att få tillbakavisa olika skräckföreställningar om sin hobby. I det offentliga samtalet om ungdomsvåld beskrivs rollspelens fantasivärldar allt oftare som grogrunden för begreppsförvirring och brutalitet hos våldsamma ungdomar. Som exempel kan nämnas ett reportage i *Dagens Nyheter* (20.2. 1995) om det lilla samhället Bjuv där två tonårspojkar stenade sin kompis till döds. I artikeln berättas om vuxna som febrilt letar efter orsaker till det som skett. En fritidsledare talar om samhällsproblem, om kommunala nedskärningar och dåliga hemförhållanden. Men hennes röst framstår som tämligen ensam. De övriga intervjuade, skolans rektor och föräldrar, söker förklaringar i ungdomarnas förhållande till *fiktionen*.

De sörjande och chockade Bjuvborna som rensar bort våldsamma videorullar ur hyllorna på fritids och går på föredrag om rollspel är inte ensamma. Det har länge funnits en mer eller mindre vedertagen uppfattning om att videofilmernas och dataspelens ältande pang-pang-scener skulle kunna urholka betraktarnas verklighetsuppfattning. I ett rollspel serveras inga färdiga scenarion. Handlingen drivs framåt av en spelledare som berättar om händelser och

miljöer men det är upp till varje deltagare att själv föreställa sig äventyren. Ändå anses denna fantasilek så farlig att den kan förklara mord.

Uppfattas fantiserandet som ett riskabelt öppnande av ett okontrollerat inre där aggressivitet och galenskap kan strömma ut som reella handlingar? Kanske bottnar rädslan i en generell misstänksamhet mot allt umgänge med fiktionen. Också under Medeltidsveckan händer det att verkligheten förefaller skör och hotad, gränsen mellan lek och allvar otäckt tunn.

Att kontrollera inlevelsen

I den tidigare citerade inbjudan till Medeltidsveckan lugnades läsaren "om upplevelsen blir för stark" med att den moderna världen skulle finnas strax intill. Faran med den *alltför* starka inlevelsen artikuleras och bemöts på olika sätt av Medeltidsveckans arrangörer.

Under veckans offentliga iscensättningar av historiska och pseudohistoriska händelser har visst utrymme lämnats för lek. Sommaren 1993 hände något under det välrepeterade spelet som föranledde vredgade kommentarer i lokalpressen dagen därpå. Några ungdomar började plötsligt kasta tomater och ägg på kung Valdemar Atterdag i en scen när han stående på stadens torg lovar att bränna staden om han inte får en massa skatter av invånarna. Några ägg träffade också en dansk flagga som hängts ut från ett fönster.

I dramatiseringen använder man sig medvetet av att publiken spelar rollen av den folkmassa som ursprungligen bevittnade det historiska traumat. För uppskärade medeltida Visbybor är det förstås helt naturligt att bua och skräna. Men ägg- och tomatkastningen passerade alldeles tydligt en gräns. En av årets borgmästare (varje sommar väljs två personer som ska spela den tyske och den

gutniske borgmästaren av år 1361) kommenterade tomatkastandet på ledarplats i *Gotlands Allehanda*. Han nämnde också hur borgmästarna ett annat år fått folkhopen så våldsamt emot sig att de känt sig hotade på riktigt på scenen.

Här finns ju på samma gång både tjuvningen och i viss mån risken med Medeltidsveckan: INLEVELSEN. Risken finns att det spelas över från sina håll och att man då närmar sig den ohyggliga verklighet, som medeltiden ändå i långa stycken rymde med sin ringa respekt för människoliv (*Gotlands Allehanda* 13.8. 1993).

I leken föreställer skådespelarna svaga och kompromissvilliga borgmästare och en utländsk aggressor samtidigt som de är och visar upp sig som tre högt respekterade medborgare. Att bli vald till rollen som borgmästare under Medeltidsveckan är en ära förbehållen välkända visbybor och gotlandspersonligheter. I år var utnämningen föremål för långa diskussioner och stridigheter.

I det säregna kommunikativa rum som leken erbjuder kan man samtidigt rituellt bekräfta rådande hierarkier genom att låta stadens utvalda elit visa upp sig i högstatusroller och detronisera dem genom att häckla makthavarna som svekfulla och korrupta. Samma lekram som utan problem rymmer motsägelsefullheten "jag hatar och jag älskar dig" tillåter att detta samtidigt sker och inte sker. Men den tillåtna paradoxen bygger på en ömtålig balans. Pojkarnas tomater för rakt igenom illusionens yta och träffade därför inte den danske kungen utan den privatperson som spelade hans roll. I samma ögonblick som leken bröts stod denne oskyddad och oändligt synlig på torget. När leken upphör är äggen inte längre en rättmätig protest mot ockupationen utan förolämpningar mot ett grannlands respektabla landsymbol.

Tomatkastarna hotades av en dansk vakt i spelet med prygel om de vågade göra om sitt

Gycklare uppträder under Medeltidsveckan i Visby. Foto: BildVision AB, Visby.

streck. Dagen därpå fick de infinna sig på Medeltidsveckans kansli för att göra avbön och förklara att de levat sig in för mycket. Kritiken mot dem gällde två saker — att de gått för långt och hotat spelet och att de använt en rutten växt som inte fanns i Europa vid tiden för Valdemar Atterdags intåg i Visby. För sina brott, som hotade leken från två håll, bestraffades de såväl inom lekens ram som utanför den.

Det finns fler exempel. Museitjänstemännen vid Fornsalen har berättat för mig om rollspelare som lekt strid och sedan legat till synes "döda" på gatorna till turisternas förskräckelse. Man har haft problem med beväpnade krigare och riddare och med folk som envisats med att försöka frita jungfrun

som i dramatiseringen av en känd sägen ska muras in i ett torn. En i och för sig vällovlig reaktion när en kvinna är i nöd, men en som hotar manuskriptet och spelet.

Ett år valde ett gäng handikappade att uppträda som tiggare under Medeltidsveckan. De blev ombedda att upphöra för att folk tog anstöt. Det är ett selektivt levandegörande man åsyftar. Liksom man vaknar ur mardrömmen när den blir för otäck bryts leken när den blir för skrämmande realistisk.

Den nödvändiga överenskommelsen om att alla budskap är motsägelsefulla kräver balans mellan inlevelse och realism. Det är framför allt i de tidsligt och rumsligt mer avgränsade områdena och tillfällena som ett fungerande rum för lek verkar uppträ-

tas. När detta sker, på marknadsgatan, i SCA:arnas välbevakade läger eller under den kollektiva dramatiseringen av brandskattningen, upplöses i viss mån gränsen mellan aktörer och publik. Scenen intar hela rummet och deltagarna blir samtidigt objekt för sina egna och andras upplevelser. Ett rum upprättas där hundratals utklädda gestalter kan låna sig till varandras upplevelser, utgöra statister och bakgrund i en mångfald av olikartade fantasier.

Alla befinner sig inte i det medeltida Visby. Barnen med sot i ansiktet rör sig kanske i ett vagt "förr i tiden". Det praktfulla sällskapet som tränger genom hopen efter en skrämmande härold kan lika gärna vara borgmästaren i Visby, baronen och baronesan av Drachenwald, eller kungligheter från rollspelsvärlden Erborigien. De får alla plats. Lekramen omsluter dem mjukt.

Noter

¹ Denna artikel bygger på ett föredrag som hölls vid XXVII:e Nordiska etnolog- och folkloristkongressen i Åbo i augusti 1994. Kongressens övergripande tema var "Gränser i tid och rum — gränsproblematiken i etnologisk och folkloristisk forskning".

² Avhandlingen har arbetstiteln *Den förtrollade zonen. Lek, makt och längtan i gestaltandet av Medeltidsveckan i Visby*. Jag intresserar mig bland annat för mötet, konfrontationen och förhandlingen mellan olika historiebilder och för hur det förflutna fungerar som en projektyta för dagsaktuella samtal. De aspekter som diskuteras i denna artikel kommer att ingå i avhandlingen men inte att utgöra dess huvudsakliga fokus.

³ Originalcitaten lyder: *These actions in which we now engage do not denote what those actions for which they stand would denote.*

⁴ Orden är försvenskningar av engelskans *mundane* (världslig, denna världens) och *period* (tidsperiod, skede) och är några av flera specialtermer som vittnar om föreningens amerikanska ursprung.

Litteratur

Otryckt:

Stencilerat meddelande från Fornsalen till deltagare i marknadsgatan under Medeltidsveckan (1993).

Stencilerat meddelande från den gotländska avdelningen av Society for Creative Anachronism till dem som vill delta i föreningens tätläger under Medeltidsveckan (1993).

Tryckt:

Bateson, Gregory, 1976. "A Theory of Play and Fantasy." I: *Ritual, Play and Performance: Readings in Social Sciences/Theater*. Ed. Schechner & Schuman, New York.

Dagens Nyheter 20.2.1995.

Gotlands Allehanda 13.8.1993.

Jonsson, Marita, 1990. *Medeltidsveckan på Gotland*. Stockholm.

MacCannell, Dean, 1989. *The Tourist: A New Theory of the Leisure Class*. New York.

Summary

The Enchanted Zone

Play as Potential and Danger During the Medieval Week in Visby

In the Swedish small town Visby, one week a year is dedicated to a temporary reconstruction of the city's envisioned past. A major aim of those who plan the so called Medieval week is to offer authentic and sensuous experiences of life in Visby in the middle age. To achieve this goal visitors are encouraged to dress up in historical costumes and act in historical roles. How does one get hundreds of strangers to take part not only in the game itself, but also in the control of it? This article uses the playtheory of Gregory Bateson to examine the strategies used to create a mutual and distinct playframe. During Medieval week the game is safeguarded by setting limits in two directions. Awareness of the make-believe must not threaten involvement — but neither may the involvement threaten reality.