

(Åter)skapad vikingatid

Sara Ellis Nilsson & Stefan Nyzell

Numera framstår vikingatiden som omåttligt populär. Vikingar verkar finnas överallt. Också på museer så klart. Sommaren 2021 öppnade till exempel Historiska museet i Stockholm sin nya permanenta utställning: ”Vikingarnas värld”, vad museet självt i utställningens undertitel kallar för ”världens största vikingautställning”.¹ Det är bara en i raden av nya vikingautställningar, nya vikingamuseer, eller gamla vikingamuseer på väg att byta skepnad.² Vikingar är dock inte bara närvarande på olika slags historiska och arkeologiska museer. I populärkulturen verkar vikingar och vikingatiden bara växa som nutida kulturfenomen.³

I den trendkänsliga data- och tv-spelbranschen är vikingen och dennes värld närvarande.⁴ I spelet *Assassin's Creed* av spelföretaget Ubisoft utspelar sig exempelvis den senaste upplagan i vikingatid. Men även mindre uppstickare i spelbranschen såsom Iron Gate Studios väljer vikingatematik genom det på kort tid oerhört populära spelet *Valheim*. Vikingatiden hade knappast förekommit i sådana populärkulturella sammanhang om det inte fanns vad spelföretagen uppfattar som ett underliggande intresse för vikingar och vikingatid. Lägg därtill populära tv-serier som *Vikings*, *Norsemen* och *The Last Kingdom* så blir bilden än tydligare.⁵

Vikingatiden är inte bara närvarande i populärkulturen utifrån ett konsumtionsperspektiv. I mängder av grupper, föreningar och sällskap med intresse att levandegöra det förflutna är vikingatiden en av de allra populäraste historiska tidsperioderna att (åter)skapa. I sådana sammanhang är deltagarna inte bara konsumenter utan även producenter av historia.⁶ Vikingatiden är nämligen inte bara det arkeologiska och historiska vetenskap förmedlar utan även det som förmedlas i sådana populärkulturella uttolkningar som ovan.⁷

Slutligen används vikingen sedan länge i en rad olika politiska och ideologiska sammanhang. I Skandinavien är vikingen alltsedan 1800-talet nära förknippad med föreställningar om nationellt ursprung, vilka fortsatt ofta återfinns i form av olika slags ideologiskt tankegods. Ofta är det konservativt nationalistiska partier som lockas av detta, men även radikala.⁸ Det är ingen slump att vikingatida symbolik figurerade i det värsta terrordådet i modern tid i Skandinavien: Anders Behring Breiviks attack på Utøya 2011 där 77

personer mördades.⁹ Nazismens intresse för det fornnordiska kopplat till föreställningar om det germanska arvet och nynazismens fortsatta vurm är ofrånkomligen en del av idén om vikingen.¹⁰

Den föreställde vikingen återfinns således i alltifrån blodigaste allvar till lättsammaste nöje. Syftet med denna artikel är att introducera läsaren till forskningen om de många olika sätt på vilka vikingen och vikingatiden uttolkats och använts, från 1800-talet fram till 2000-talet. Det är forskning som återfinns i skärningspunkten mellan två internationella fält på stark frammarsch i det tidiga 2000-talet: *medievalism studies* samt *reenactment studies*. Det handlar om hur vikingen och vikingatiden skapats och återskapats i en postmedeltida era. Båda dessa forskningsfält kommer att presenteras mer ingående längre fram i artikeln. Först behövs dock något sägas om hur vikingar och vikingatid kan definieras vetenskapligt.

Termer

Med begreppet viking avses i vardagligt tal dels invånare i Skandinavien under tidig medeltid, det som i dessa länder går under benämningen vikingatiden, det vill säga tidsperioden cirka 750–1050, dels de migranter som under denna tid lämnade detta område för att bege sig västerut, norrut, söderut eller österut för att besätta nya områden i den vikingatida diasporan.¹¹ Det senare begreppet har lanserats av Judith Jesch för att beskriva det omfattande migration från Skandinavien till områden som spänner från Kanada i väst till Ryssland i öst.¹² Jesch menar vidare att viking som begrepp kan betraktas utifrån tre distinkta perspektiv. Dels finns det ett etymologiskt perspektiv där viking språkligt går tillbaka till fornnordiska språk. Här återfinns *vikingr* som benämning på en person och *viking* som benämning på en aktivitet.¹³ Exakt vad dessa ord hade för innebörd under vikingatiden råder det delade meningar om, och orden har dessutom ändrat innebörd under såväl vikingatiden som tiden därefter. Med ordets pluralform, *vikingar*, har dock under tidig medeltid vanligen avsetts personer involverade i en militär aktivitet, som ofta har inbegripit sjöburen krigföring längs floder och kustlandskap.¹⁴ Under särskilt 1800-talet kom vikingen att kopplas till föreställningar om nationellt ursprung, vilket leder in på diskussioner om ideologiska och politiska bruk av det vikingatida.¹⁵ Vidare har orden viking, vikingar och vikingatid med tiden kommit att ge tydliga konnotationer, ofta som ett resultat av hur de har kommit att uttolkas i sitt postmedeltida sammanhang.¹⁶

Vikingen har så blivit en global symbol som kan användas för att sända ett kulturellt budskap.¹⁷ Inte minst utgör vikingen ett varumärke som kan användas i en lång rad olika sammanhang, mängder av varor och tjänster

saluförs idag världen över med vikingen som säljande symbol.¹⁸ Stundtals utgör det vikingatida slutligen en identitetsmarkör, vare sig det handlar om att utöva religiösa uttryck grundade i fornnordisk mytologi eller att identifiera sig som viking. På många sätt utgör den formbarhet med vilken den föreställda vikingen kan användas i sociala, politiska, ekonomiska, kulturella och religiösa sammanhang någonting verkligt unikt. Därför är det knappast förvånande att forskare på senare år på allvar har börjat intressera sig för vikingen som kulturellt fenomen från framför allt 1800-talets början fram till dags dato.¹⁹

I inledningen till antologin *Vikings Reimagined* (2019) skriver Tom Birkett angående de många olika betydelseerna av begreppet viking att det hela närmast är att betrakta som en sorts dubbeltänk. Det paradoxala är att det finns en mängd sinsemellan distinkta men samtidigt överlappande definitioner som hela tiden måste beaktas då vikingar och vikingatiden är i forskarens blickpunkt.²⁰ Det är en sådan premiss som betonar formbarheten i vikingen som kulturell symbol som legat till grund för den kommande antologi som denna artikels författare är redaktionellt ansvariga för. I denna antologi med titeln *Viking Heritage and History in Europe* undersöks sådant som vikingen på museer, i serietidningar, i tv- och datorspel, i reklam, på film, och som hobby. Därtill undersöks olika sätt på vilka vikingatiden används i olika politiska syften idag. Det som förenar många av dessa exempel är att de på något sätt försöker (åter)skapa det föreställt vikingatida.²¹ Det senare föranleder vårt intresse för gränsytan mellan de två forskningsfälten, *medievalism studies* och *reenactment studies*.

Medievalism

Ett forskningsfält som vuxit fram sedan det sena 1970-talet och som fått ett växande genomslag sedan 1990-talet är det som på engelska benämns *medievalism*.²² En svensk översättning av forskningsfältet som förekommer är *medievalism*. Medeltidsforskaren Louise D’Arcens definierar forskningsfältet som studiet av ”the reception, interpretation or re-creation of the European Middle Ages in post-medieval cultures”.²³ Medievalism handlar således om hur europeisk medeltid på olika sätt har uttolkats alltsedan den medeltida epokens slutpunkt.²⁴ I Skandinavien utgör perioden cirka 750–1050 den avgränsade vikingatiden. Samtidigt bör denna period tveklöst ses som en integrerad del i den större medeltida europeiska kontexten.²⁵

Medievalism är således inte detsamma som studiet av medeltiden. D’Arcens talar om det senare som den ”funna” medeltiden, det vill säga studiet av spår i form av källor och andra materiella artefakter från medeltiden, och det förra som den ”skapade” medeltiden, det vill säga studiet av texter,

föremål, gestaltningar och praktiker, som är ”imaginative in their impulse and founded on the ideas of ‘the medieval’ as conceptual rather than a historical category”.²⁶ Med andra ord är medievalism studiet av det föreställt medeltida.²⁷ David Matthews benämner två av dessa föreställningar för *den groteska* respektive *den romantiska* medeltiden.²⁸

Den groteska uttolkningen har sina rötter i renässansen, den historiska period som direkt följde den medeltida. Den var starkt negativ i sin uttolkning av den närmast föregående epoken.²⁹ Orsaken var de italienska renässanstänkarnas syn på den egna samtiden i det sena 1400-talet som en antikens pånyttfödelse. Mellan antiken och deras egen samtid såg de en mellanperiod, en medeltid, som en kulturell skymningstid. Medeltiden uppfattades således som motsatsen till renässansens kulturella gryningsljus. Själva grunden i begreppet medeltid bygger således på en temporal andrafiering. Att kalla någonting för medeltida är än idag att uttrycka sig nedsättande.³⁰ Det föreställt vikingatida har tveklöst en tydlig pejorativ konnotation. Vikingen som den plundrande, våldsutgjutande, hedniska barbaren är en andrefierande uttolkning skapad av lärda kristna skriftställare i syfte att svartmåla deras samtida fiender.³¹

Den romantiska uttolkningen uppstod i mitten av 1800-talet. Det var romantiken som kulturell rörelse som i grunden förändrade bilden av medeltiden. Poeter, dramatiker, författare, arkitekter och konstnärer över hela Europa kom under inflytande från romantikens synsätt att uttolka medeltiden som en rosenskimrande tidsperiod, en era präglad av hövisk ridderlighet och oppoffrande hjältemod.³² Även den föreställde vikingen kom här att fångas in i romantikens uttolkningar. I Sverige kom den föreställde vikingen att uttolkas av medlemmarna av Götiska förbundet i det tidiga 1800-talet på ett sätt som skänkte vikingen en aura av den ädle vilden. Den politiska kris som utöstes av förlusten av den finska rikshalvan gav upphov till ett sökande efter ett svenskt ursprung som kunde skapa en känsla av nytänd nationell stolthet, och vikingen fanns vara en lämplig kandidat för att bygga en sådan nationell gemenskap på.³³ Men redan under andra hälften av 1800-talet avtog det medeltida inflytandet i alla kultursfärer, förutom inom arkitekturen, där gotiken fortsatte att vara inflytelserik 1800-talet ut, samt inom den vetenskapliga forskningen på universiteten i Europa och USA.³⁴

Som kulturell förebild var det medeltida således på tillbakagång i det sena 1800-talet. Inom kultureliten minskade intresset för det medeltida inklusive det vikingatida avsevärt.³⁵ Sedan kom till synes dödskyssen i och med att det fornnordiska under 1930- och 40-talen kom att associeras med nazismen, där föreställningar om det vikingatida användes för att legitimera nazismens ideologiska projekt. Vikingatiden har alltsedan dess

kopplats till det nazistiska arvet, vilket ytterligare understrukits av att det föreställt vikingatida och dess symbolspråk fortsatt att användas av det sena 1900-talets och det tidiga 2000-talets nynazistiska rörelser.³⁶

Så framstod situationen fram till 1960-talet, då det föreställt medeltida återigen kom att få ett betydande kulturellt genomslag genom den framväxande genren fantastik. Avgörande för dess genomslagskraft var en samling litterära verk författade under 1900-talets första hälft.³⁷ I framför allt England kom akademiskt skolade författare för vilka medeltiden ännu sågs i ett utpräglat romantiskt skimmer, så som C.S. Lewis och J.R.R. Tolkien, att återuppväcka intressen för medeltiden. Visserligen är fantastikgenren betydligt äldre än så, men det inflytande den kom att få då var avgörande för det populärkulturella medeltidsintresset i de sena 1900- och tidiga 2000-talen.³⁸ I Skandinavien har litteratur så som Frans G. Bengtssons romansvit om Röde Orm på samma sätt varit viktigt för att popularisera vikingatiden under det sena 1900-talet, samt under det tidiga 2000-talet genom Charlie Christensens och Patric Nyströms tecknade version av *Röde Orm*.³⁹

Genom intresset för medeltidsfantastik i 1960-talets motkulturella rörelse uppstod en sorts transgenerationell brygga mellan det tidiga och det sena 1900-talet – från den tid kring första världskriget då författare som Tolkien och Lewis började skriva sina litterära verk till den tid då fantasygenren slog igenom med full kraft i den breda populärkulturen, där den fortsatt idag är synnerligen inflytelserik.⁴⁰ Eller, som Matthews beskriver det: en neo-medievalistisk industri med oerhört stort genomslag i bok-, spel-, film- och tv-branscherna.⁴¹ I denna nya våg av medeltidsintresse inom populärkulturen har vikingen en fortsatt central position. Trots kopplingarna till nazism och nynazism har vikingen överlevt inom populärkulturen. I tv- och datorspel, serietidningar, och tv-serier återfinns således en stor mängd gestaltningar av den föreställde vikingen som till stor del bygger på olika postmedeltida uttolkningar.⁴² Ett exempel är Marvels *Thor* i både dess tecknade version och på vita duken.⁴³

Det går att hävda att de båda föreställningarna om den groteska och den romantiska medeltiden idag tävlar med föreställningen om den fantastiska medeltiden, och i förlängningen vikingatiden. Föreställningen om den fantastiska vikingatiden är vidare idag så pass etablerad att få ens skulle reagera på närvaron av fantastiska inslag i en film eller tv-serie som utspelar sig på vikingatiden.⁴⁴ Ifall det föreställt medeltida hämtar sin inspiration från den skapade snarare än den funna medeltiden är frågan ytterst vad som återfinns av den senare i nutida uttolkningar.⁴⁵

Klart är att den föreställde vikingen, vare sig det handlar om den groteska, romantiska eller fantastiska versionen, eller för all del den blandning av dem som inte är ovanlig i populärkulturella uttolkningar, har ett stort kulturellt

inflytande, inte bara inom den publika utan även inom den vetenskapliga domänen.⁴⁶ När den amerikanske medeltidshistorikern Norman Cantor beskriver hur medeltidshistoria vuxit fram som vetenskaplig disciplin sedan det sena 1800-talet understryker han hur det föreställt medeltida så som det uttolkas i populärkulturen ofrånkomligen även präglat medeltidshistorikernas sätt att se på och ta sig an forskningen.⁴⁷ Det finns således en sorts dubbelhet här. Den vetenskapliga disciplinen historia är inte frikopplad från samtidens populärkulturella uttolkningar av det förflutna, det sker tvärtom ett ständigt fortlöpande intellektuellt utbyte mellan dessa båda domäner.⁴⁸

På grund av dess stora kulturella genomslagskraft är det av största vikt att på allvar studera den skapade på samma villkor som den funna vikingatiden. Problemet är bara att historiker i den vetenskapliga domänen sedan länge tenderat att se ned på, förlöjliga eller till och med ignorera de publika uttolkningarna. Den amerikanske historikern Richard Utz menar att detta är ett misstag och att den vetenskaplige historikern både bör intressera sig mer för vad som händer i och vara mera närvarande i den publika domänen.⁴⁹

Detta är inte minst viktigt eftersom vikingatiden – i varje fall i dess föreställda form – är högst närvarande under det tidiga 2000-talet på en lång rad olika bevekelsegrunder. I populärkulturens olika yttringar är som sagt medeltiden central i dagsläget. Men inte minst finns ett ideologiskt bruk av den skapade medeltiden med utgångspunkt i såväl nationalism och imperialism som högerpopulism i dess nutida uttolkningar, som det kan vara viktigt för en historiker att att förhålla sig till.⁵⁰ Den amerikanske medeltidshistorikern Paul Sturtevant uttrycker det hela som att:

Each new generation has the potential to shift what the Middle Ages are understood to have been. [...] They are the point of origin for many of Europe's national histories, identities, myths, and legends. And they also are the setting of a bevy of contemporary more-or-less pulp adventure stories in every medium available. They are both real history and fantasy playground.⁵¹

I alla dessa uttolkningar av det vikingatida är det den skapade snarare än den funna vikingatiden som utgör utgångspunkten. Det är snarast gamla uttolkningar av det föreställt vikingatida som används för att göra nya. Varje ny uttolkning i den publika domänen lämnar den faktiska vikingatiden allt längre bort. I och med detta blir i förlängningen även gränserna mellan det funna och det skapade i den publika domänen allt vagare.⁵²

Medievalism och ursprungsmyt

Paul Sturtevant menar att den föreställda medeltiden spelar en viktig roll i det tidiga 2000-talets samhälle, inte bara som plats för lek och fantasi utan även som samlingspunkt för identiteter och gemenskaper på såväl individ- som grupp-nivå. I många europeiska historieskrivningar utgör vikingatiden en betydelsefull del av nationella ursprungsmyter alltsedan medeltiden. Här utgör de isländska sagorna ett bra exempel.⁵³ Sådana berättelser kan utgöra kulturella samlingspunkter för politiska rörelser och kan användas för att skapa känslor som samhörighet, splittring och avståndstagande.⁵⁴ I Skandinavien liksom i olika regioner i och utanför Europa med ett förflutet kopplat till den vikingatida diasporan utgör vikingatiden en viktig ingrediens i sådana gemensamhetskapande ursprungsmyter.⁵⁵

Historikern Gérard Bouchard menar att "myths are part of the symbolic foundation of any collectivity, national or otherwise", samt att "myths in contemporary societies [function] as a nexus of meaning that feed identities, memory, and visions for the future."⁵⁶ Religionsvetaren Catharina Raudvere är i inledningen till *Myter om det nordiska. Mellan romantik och politik* (2001) inne på samma spår när hon argumenterar för att myter utgör "en typ av metaberättelser som människor alltid har omgett sig med för att definiera sin identitet som sociala varelser och precisera sin plats i historien".⁵⁷ Den mytiska berättelsen blir enligt Raudvere en mall från det förflutna mot vilken samtiden kan ställas. Angående kopplingen mellan myt och politik menar hon vidare att "få politiska massrörelser nått en framgång utan en sådan", för att kunna peka på beröringspunkter mellan det förflutna och det nutida.⁵⁸ Ett användbart teoretiskt begreppspar i sammanhanget är myttopoesi och myttopoetisk rörelse:

Mythopoesis is in essence the creation of myths – deliberate or unintentional – surrounding a specific phenomenon; it is often related to the modification or enhancement of an existing myth in order to better suit the needs of those currently telling the story. Mythopoetic movements, in turn, are recognizable and deliberate attempts to interconnect people or places into an overarching narrative, or narratives, and which thus create collective identities, often associated with specific historical groups or spaces.⁵⁹

Myttopoesi ger en förbindelse mellan det förflutna, nuet och framtiden genom att visa på en utstakad väg från tillblivelse till tillvaro för medlemmarna av en gemenskap. Sådana används i förlängningen myttopoetiskt för att legitimera en särskild samhällsordning i nuet genom att utpeka

detta som slutpunkten på en sedan urminnes tider utstakad väg. Att detta avlägsna förflutna är höljt i forntidens dimmor ger en mytopoetisk rörelse en ödesmättad grund på vilken en nutida eller tänkt framtida samhällsordning kan tillerkännas legitimitet. På samma sätt kan en utpekad avvikelse från den föreställt utpekade vägen lyftas fram som ett hot och användas för att legitimera handlingar i nuet för att avvärja detta hot. Skapade myter om ursprung används således kontinuerligt för att motivera och legitimera politisk handling.⁶⁰

Det är inte ovanligt att berättelser om nationellt ursprung tar utgångspunkt i det avlägset förflutna. En orsak till detta är att de moderna nationalstaterna så som de ter sig idag har sin historiska utgångspunkt i det 1800-tal då medeltiden var kulturell norm. Nationalromantikernas vurm för det förflutna ledde till sökanden efter nationella ursprung som ofta återfanns av dem i den föreställda medeltidens mytiska dimmor. De menade att nationens själ kunde återupptäckas genom att utforska sådant som vikingatiden. Ursprungsmyter utgjorde således ofta viktiga inslag i 1800-talets nationella projekt.⁶¹ I Sverige ledde, som redan har påpekats, den politiska krisen av att ha förlorat halva riksdelen Finland i det katastrofala kriget mot Ryssland 1809 till en mytopoetisk rörelse med utgångspunkt i det föreställt vikingatida.⁶²

Det allestädes närvarande problemet med sådana ursprungsmyter är att de ofta använts för att legitimera våld. Nationalism används inte bara för att definiera vilka som tillhör en gemenskap utan även för att dra gränser gentemot dem som inte anses tillhöra denna gemenskap. Det kan röra sig om dem som upplevs tillhöra en annan nationell gemenskap. Det kan även gälla dem inom det egna landet som inte upplevs tillhöra gemenskapen.⁶³ Ofta framställs den egna gemenskapen som överlägsen andra sådana gemenskaper. När sådana tankar används ideologiskt för att legitimera politisk handling riktad mot dem som inte sägs ingå i gemenskapen kan det leda till olika slags politiska övergrepp gentemot den andre.⁶⁴ Trots att sådant användande av vikingatiden återkommande får utstå skarp kritik från det samlade vetenskapssamhället tyder väldigt lite på att skandinavisk, rasistisk, nationalistisk ursprungsmyt idag skulle vara på tillbakagång.⁶⁵ Tvärtom används den skapade vikingatiden fortlöpande för att legitimera olika slags aggressiva politiska handlingar.⁶⁶ Den förekommande runsymbolismen inom nynazistiska rörelser i samband med olika kollektiva aktioner utgör ett sådant exempel på bruket av vikingatiden i en mytopoetisk ansats.⁶⁷

Samtidigt är det långtifrån enbart politiska rörelser på den allra yttersta högerkanten som använder den skapade vikingatiden för att motivera politisk handling i nutiden. I flera områden av det vikingatida kärnområdet och diasporan återfinns fortfarande vikingen som ursprungsmyt kopplat till

nutida kulturell identitet. På Island är exempelvis detta ytterst påtagligt.⁶⁸ Inte bara i de skandinaviska länderna utan även i områden som de skotska Hebriderna samt Orkneyöarna utgör vikingen en kulturell identitet. På Shetland är den årligen återkommande Up Helly Aa-festivalen med en parad ledd av vikingar och uppbrännandet av ett vikingaskepp som höjdpunkt en påminnelse om detta.⁶⁹

Det går alltså inte att ignorera kulturella uttryck med vikingar och vikingatiden. Bara för att myter om ursprung stundtals används i högst tvivelaktiga syften fräntar det knappast deras kulturella inflytande och betydelse i såväl förflutna som i nutida samhällskontexter. En av orsakerna till att sådana kulturella uttryck framgångsrikt har använts i så olika sammanhang är just att de sedan länge utgör etablerade meningsskapande uttryck som avsatt djupa kulturella avtryck. Vikingen som kulturellt varumärke kan sägas utgöra en del av ett globalt minnesrum. Ett sådant vis på vilket vikingar och vikingatid omsätts i kulturella uttryck på många håll i världen är olika slags historiska återskapanden.⁷⁰

Återskapande och vikingatid

Ett internationellt forskningsfält som vuxit fram under det senaste decenniet eller så går under beteckningen *reenactment studies*.⁷¹ Någon vedertagen svensk översättning finns ännu inte, men det engelska ordet *reenactment* översätts vanligen som *återskapande*, vilket skulle ge forskningsfältet beteckningen *återskapandestudier*.⁷² Med ett historiskt återskapande avses en gestaltning av förfluten tid utförd i nuet.⁷³ Här återfinns alla sorters gestaltningar av det förflutna i nuet, som på tv eller vita duken. I denna artikel ligger dock huvudfokus på levandegjord återskapad vikingatid, som tar fasta på det interpersonella, kroppsliga och materialiserade. Vanessa Agnew, Jonathan Lamb och Juliane Tomann är av meningen att eftersom det förflutna inte längre existerar är försök att gestalta detta i grunden begränsade och formade av de historiska och arkeologiska spår som bevarats till eftervärlden. Eftersom det är svårt att i en nutid frammana mer än fragment av det förflutna genom dessa spår innebär det att alla uttolkningar bygger på föreställningsförmågan hos dem som genomför och/eller betraktar återskapandet.⁷⁴

Eftersom vikingar har under lång tid haft en framträdande närvaro i populärkulturen är det knappast förvånande att vikingatiden är en av de populäraste tidsperioderna att återskapa.⁷⁵ Över hela Europa med en historia i det vikingatida, såväl i de skandinaviska länderna som i de områden som på något sätt berördes av den vikingatida diasporan, pågår återskapanden.⁷⁶ Förutom Sverige, Norge, Danmark, Island och norra Tyskland inkluderar detta således även länder som England, Skottland, Irland, Kanada, USA,

Frankrike, Spanien, Polen och Ryssland. Eftersom vikingen som kulturell symbol utgör en del av ett globalt minneslandskap återfinns spridda återskapargrupper även i Sydamerika, Asien och Australien. Vikingatid gestaltas således världen över. Vikingatida festivaler och marknader återfinns från Ryssland i öst till USA i väst. Vikingatida gårdar, långhus, kyrkor, hallar, byar och inte minst fartyg rekonstrueras på många håll, de senare såväl av museer som av olika slags återskapargrupper och föreningar. Att iklä sig gestalten av en viking tycks tilltala en ökande skara människor i alla åldrar.⁷⁷

Historiskt återskapande kan sägas omfatta en process i flera delar:

1. Uttolkning och visualisering. Ett exempel skulle här kunna vara tyg och metallrester från en grav som uttolkas som en huvudbonad. Utifrån kvarvarande tyg och metallresterna sker en visualisering.
2. Materialisering och/eller förkroppsligande. Den visualiserade huvudbonaden får materiell form genom en rekonstruktion.
3. Någon form av gestaltning äger rum. Huvudbonaden visas upp i ett sammanhang.⁷⁸

Vad som är helt klart är att denna återskaparprocess alltid äger rum i en nutid, och liksom all historia är det även här ett urval av förflutenhet som utgör grunden.⁷⁹ Nuet är således alltid den primärt situerade tidsaspekten. Det är inte återskapare som transporterar sig tillbaka till en vikingatida dåtid utan ett vikingatida förflutet som frammanas i nuet.⁸⁰ Den amerikanska kulturvetaren Carolyn Dinshaw är inne på samma spår när hon argumenterar att historiskt återskapande ytterst handlar om det hon kallar för asynkron temporalitet, "different time frames or temporal systems colliding in a single moment of now".⁸¹ I det ögonblick det förflutna återskapas sker ett temporalt möte – en tidsmässig kollision mellan då och nu.

Det råder stor enighet i forskarvärlden att det riktigt stora genomslaget för det historiska återskapandet som en del integrerad i populärkulturen står att finna i 1960-talets motkulturella rörelse.⁸² Självklart har historiska tidsperioder så som vikingatiden återskapats i olika former redan innan dess, till exempel i 1800-talets populära folklustspel, men det sena 1900-talet innebar en definitiv inbrytning för historiska återskapanden som en del av den moderna masskulturen. I denna har den levandegjorda vikingatiden haft en framträdande roll.⁸³

I populärkulturella sammanhang återfinns återskapade vikingatider i en lång rad olika former och uttryck. En avgörande distinktion mellan dessa har att göra med gränsytan mellan realism och fantasi. Den brittiske historikern David Matthews tänker sig återskapandet i ett spektrum mellan fantasi och realism. I ena ändan av detta spektrum återfinns historiska återskapande som på ett lekfullt sätt omfamnar fantasifulle uttolkningar av det förflutna.

Myter, legender, sagor och andra fantastiska inslag finns i förgrunden.⁸⁴ Detta är tydligt i återskapande där sådant som en vikingamarknad ofta inkluderar en mer lekfull inställning till historien. Vikingatiden är utifrån ett sådant perspektiv särskilt tacksam att återskapa eftersom det genom den isländska sagalitteraturen och den fornnordiska mytologin finns gott om stoff att med lekfullhet eller allvar närma sig den. Att tv-serien *Vikings* använt sig av Ragnar Lodbroks saga är ett tydligt exempel.

I spektrumets mitt återfinns en stor del av det historiska återskapandets praktiker. Här görs försök att närma sig en historisk realism även om den är svåruppnådd. Det kan handla om olika slags dramatiseringar av det förflutna. I historiska tv-dokumentärer av vikingatid används ofta sådana dramatiseringar av händelser i det förflutna, påfallande ofta med hjälp av medlemmar av olika vikingatida återskaparsällskap. Även de senares egna aktiviteter, där alltifrån dramatiska historiska skeenden till utpräglat vardagsliv gestaltas, hör hit. Så gör även historiska museers publika verksamhet där förflutenhet återskapas genom rekonstruerade miljöer som ibland kan vara befolkade av museets personal.⁸⁵

I andra änden av spektrumet återfinns historiska återskapanden med synnerligen höga anspråk på realism. Stundtals är det fråga om återskapanden inom den vetenskapliga domänen. Återskapande är en etablerad del av den arkeologiska vetenskapen i form av den experimentella arkeologin.⁸⁶ Vetenskaplig metod som ger systematik och prövbarhet utgör en viktig grund i den experimentella arkeologin liksom i all vetenskaplig forskning.⁸⁷ I denna ände av spektrumet återfinns även återskapare i den publika domänen med höga anspråk på realism. Det kan exempelvis röra sig om skickliga rekonstruktioner av arkeologiska fynd.⁸⁸

Återskapande och autenticitet

Vanessa Agnew och Juliane Tomann menar att autenticitet inom historiskt återskapande är en fråga om relativitet, det vill säga att återskapanden kontinuerligt bedöms som mer eller mindre autentiska. Agnew och Tomann ser här en skillnad mellan autenticitet vid återskapanden och autenticitet avseende bedömningar om något är ett originalföremål eller inte. I det senare fallet fällt avgörandet genom en autentiseringsprocess som i förlängningen ger ett resulterande sanningsanspråk som är absolut: ett original eller ett plagiat.⁸⁹ Men en gestaltning är resultatet av en process där uttolkning följs av visualisering, materialisering och/eller förkroppsligande och därför aldrig någonsin ett original. Återskapandets autenticitet gäller därför kopian relativa trovärdighet.⁹⁰

Agnew och Tomann påpekar vidare att den relativa autenticiteten även

återfinns i sådant som landskap, platser och byggnader som används för att gestalta historia. När museer exempelvis återskapar en plats från det förflutna, så som en vikingagård eller en by, så är det inte originalet, oavsett om det görs utifrån arkeologiska fynd och på den plats där den återskapade gården eller byn ursprungligen legat. I detta läge blir det alltså en fråga om rekonstruktionens relativa autenticitet. Samtidigt kan återskapandet ge en känsla av autenticitet åt ett landskap, en plats eller byggnad som annars skulle framstå som någonting intetsägande för besökaren. Återskapanden kan förstärka verkligheten och hjälpa såväl deltagare som åskådare att föreställa sig det förflutna.⁹¹ Till exempel kan nämnas att det rekonstruerade långhuset i Borg, Lofoten, tar den sista vikingatida byggnadsfasen som utgångspunkt för att göra platsen levande. I denna rekonstruktion utgör även kopplingen mellan långhuset och havet ett viktigt inslag i förmedlingen mellan plats och förflutenhet.⁹²

Även deltagares och/eller åskådares upplevelser kan på samma sätt bedömas utifrån den relativa autenticiteten i samband med historiska återskapanden. Det handlar om upplevelsen av att faktiskt känna att gränsen mellan förflutenheten och nuet upphör. Agnew och Tomann menar att intygandet om känslan av den genuina upplevelsen utgör en grund på vilken återskapandets relativa autenticitet i mångt och mycket vilar. Den relativa autenticiteten är således någonting synnerligen komplext. Å ena sidan vilar den på en positivistisk grundsyn där förflutenhetens materialitet ska rekonstrueras med så stor trovärdighet som möjligt. Å andra sidan vilar den på en och samma gång på en subjektiv känsla av det förflutnas närvarande i nuet. Denna inneboende motsättning leder i förlängningen ofta till fortlöpande, svårlösta och stundtals konfliktfyllda förhandlingar bland såväl återskapare själva som deras publik om var autenticitetens gränslinjer egentligen ska dras.⁹³ Samma diskussioner pågår även i museivärlden, liksom i forskning när exempelvis vikingatid på olika sätt ska gestaltas.

Två subgenrer av återskapanden

I en diskussion om återskaparscenen sedan 1960-talet menar Katherine Johnson att det går att särskilja mellan två huvudsakliga distinkta men överlappande subgenrer av återskapanden.⁹⁴

Å ena sidan återfinns publika återskapanden som är institutionella och/eller kommersiella till sin karaktär. Sådana återskapanden kopplas ofta till något specifikt, så som en historisk plats eller en historisk marknad. Ofta förväntas åskådare betala för att ta del av återskapandet.⁹⁵ Denna typ av subgenre används exempelvis ofta av historiska och arkeologiska kultur- arvsinstitutioner. Det kan således röra sig om ett traditionellt museum som

genomför ett återskapande som ett avgränsat inslag i sin publika verksamhet. Sedan finns museer som använder återskapande som en integrerad del av sin verksamhet. Fotevikens museum i Sverige var tidigt ute med detta slags verksamhet i en museimiljö som består av hus och gårdar rekonstruerade utifrån arkeologiska förlagor från olika håll i Europa. Det finns mängder av exempel på sådana från i stort sett hela världen: Hedeby i Tyskland, Ribe i Danmark, Lofoten i Norge, Wollin i Polen är bara ett axplock av platser där det går att uppleva en återskapad vikingatid i rekonstruerade vikingatida miljöer.⁹⁶

Den andra subgenren som Johnson identifierar är återskapanden som fritidssysselsättning. Typiskt är självorganiserade grupper och sällskap med återskapande som hobbyintresse.⁹⁷ Det finns idag en stor mängd grupper och sällskap som återskapar vikingatid med sina utövanden. Utmärkande är att det förvisso kan förekomma kommersiella intressen i denna subgenre men att det överlag är svårt för en återskapare att leva på inkomsterna från sitt hobbyintresse. Återskapanden i sådana grupper och sällskap kan vara helt interna angelägenheter men det finns ganska ofta inslag av verksamhet där återskapanden visas upp inför en publik. Eftersom sådana grupper och sällskap ofta samarbetar med kulturarvsinstitutioner på olika sätt finns en betydande överlappning mellan dessa båda av Johnson identifierade subgenrer. Det som ytterst skiljer de båda subgenrerna är således att den förra organiseras ovanifrån, av kulturarvsinstitutioner eller kommersiella aktörer, medan den senare organiseras underifrån, direkt av olika grupper och sällskap där återskapandet är ett fritidsintresse.⁹⁸

I Skandinavien har antalet kulturarvsinstitutioner som använder historiskt återskapande i sin publika verksamhet för att förmedla vikingatid vuxit stadigt sedan det sena 1960-talet. En av de tidigaste med detta var Sagnlandet Lejre i Danmark. Där började verksamheten som en plats för experimentell arkeologi i slutet av 1950-talet. Denna verksamhet formaliserades till en kulturarvsinstitution 1964 under namnet Historiskt-arkeologiskt center. Verksamheten i Lejre har sedan länge fokuserat på publikens möte med det förflutna i form av återskapande. Det är inte bara vikingatiden som återskapas här, utan en lång rad historiska tidsperioder, men den utgör ändå en viktig del, nu senast manifesterat i den väldiga hövdingahall som uppförts. På 1980-talet ändrades namnet till just Sagnlandet Lejre vilket signalerade ett mindre fokus på den experimentella arkeologin till förmån för ett mer utpräglat upplevelsecenter.⁹⁹

Även om Sagnlandet Lejre var tidigt ute med historiskt återskapande i sin publika verksamhet kom det snart uppföljare. Museet i Moesgaard i Danmark var en tidig aktör på fältet genom att så tidigt som 1977 arrangera en vikingamarknad. Även här var det ett initiativ till återskapande ovanifrån

eftersom det hela organiserades av personer från det lokala museet. De första åren låg fokus på att åskådliggöra vikingatida hantverk, men efter att en vikingatida återskapargrupp från Storbritannien besökte marknaden 1984 förändrades detta genom att allt fler grupper med tiden kom att ansluta till marknaden, eller the Moesgaard Viking Moot.¹⁰⁰ Något liknande har skett vid Viking Museum Haithabu i Tyskland, platsen för det vikingatida Hedeby. Här har kulturarvsinstitutionen mycket tydligt åstadkommit en återskapande publik verksamhet i form av rekonstruerade byggnader grundade i experimentell arkeologi och årligen återkommande vikingamarknader som lockar hundratals vikingaåterskapare.¹⁰¹

Ett fjärde exempel som kan nämnas i sammanhanget är Jorvik Viking Center i York. Här var startpunkten en utgrävning av det vikingatida York åren 1976–1981 inför byggandet av ett nytt köpcentrum. I dess spår uppfördes ett underjordiskt vikingamuseum vid fyndplatsen. I museet finns ett vikingatida Jorvik rekonstruerat med byggnader befolkade av en samling för tiden avancerade mekaniska dockor i vikingatida utstyrselar. Viktigare i ett återskaparperspektiv var den vikingafestival och marknad som etablerades på 1980-talet, Jorvik Viking Festival, som årligen fortsatt lockar många hundra återskapare av vikingatid.¹⁰²



Nutida vikingar vid Jorvik Viking Festival, York, England. Foto: Stefan Nyzell

Sådana av kulturarvsinstitutioner arrangerade festivaler och marknader återfinns på många håll, självklart det stora flertalet i Skandinavien, men även på många andra håll i världen, från USA och Kanada i väst till Polen och Ryssland i öst. Midgård Vikingfestival i norska Borre och Festival of Slavs and Vikings i Wollin, Polen, är bara två exempel av ett stort antal vikingamarknader och festivaler som vuxit fram och vars antal årligen tycks öka.¹⁰³

Återskapande och experimentell arkeologi i förmedling och undervisning tillhandahålls av flera museer, bland annat vikingaskeppsmuseet i Roskilde. Detta museum tillämpar en *hands-on*-pedagogik i sin förmedling av vikingatiden. Till vardags arbetar museets båtbyggare med att rekonstruera faktiska skeppsfynd. Till det arbetet använder de återskapade verktyg och testar olika metoder för att försöka lära sig mer om vikingatida skeppskonstruktioner. Skolklasser kan boka en "båtbyggarkurs" på museet för att lära sig hur man byggde skepp under vikingatiden. Kursen går inte ut på att bara stå och titta på, utan skoleleverna bjuds på en *hands-on*-upplevelse. De får hugga med vikingatida yxor i stockarna, känna på träet, slå rep, och sedan sätta sig i de tidigare återskapade skeppen för att känna och röra sig i skeppsmiljö.¹⁰⁴

Alltsedan 1960-talet har även vikingatida återskapande i betydelsen fritidssysselsättning vuxit för varje år, med en betydande fortsatt ökning under det tidiga 2000-talet. Denna växande gräsrotsrörelse karaktäriseras av deltagarnas intresse för historia och arkeologi. I dagsläget engagerar vikingatida återskapande många tusentals personer av alla åldrar och kön, inte bara i Skandinavien utan även i övriga Europa och på många andra håll i världen.¹⁰⁵ Det finns ett ständigt ökande antal grupper, sällskap, marknader, festivaler och gestaltningar som dessa vikingaåterskapare engagerar sig i som fritidssysselsättning. Många av dessa engagerar sig dessutom djupt i konstruktionen av kläder, smycken, vapen, hus och fartyg på sin fritid, liksom i gestaltningen av dessa i mindre eller större sammanhang, med eller utan publik.¹⁰⁶

Två större typer av sammanhang dominerar den vikingatida återskarparscenen. Dels finns större återskapanden som fokuserar på olika slags stridslekar och krigiska övningar. Bland dessa återfinns The Festival of Slavs and Vikings i Polen och The Moesgaard Viking Moot i Danmark.¹⁰⁷ Dels finns det större återskapanden i form av festivaler och marknader så som de i svenska Foteviken, norska Borre, tyska Hedeby, ryska S:t Petersburg och engelska York.¹⁰⁸ Det ska genast sägas att båda typerna av evenemang innehåller såväl stridslekar som marknadsinslag, det som skiljer är snarare tyngdpunkten, vilket i sin tur mycket har att göra med evenemangets bakgrundshistoria. Som synes är många av de framlyfta exemplen organiserade ovanifrån. I det sammanhanget är det viktigt att understryka att alla dessa

arrangemang bygger på det stora engagemanget hos de deltagande vikinga-återskaparna. Utan detta engagemang underifrån skulle de av kulturarvsinstitutioner anordnade evenemang te sig tämligen oansenliga. Det finns också en mängd evenemang som är arrangerade underifrån av engagerade återskapare på gräsrotsnivå. Ett exempel är I Förfäders Spår, arrangerat av en ideell förning som ”ett vikingatida evenemang med fokus på historisk återskapning i dräkt, hantverk och leverne”.¹⁰⁹

Vidare sker mycket av det vikingatida återskapandet som fritidssysselsättning i det lilla, i ensamhet i utövarens eget hem, eller gemensamt vid träffar med grupper eller sällskap. Ibland finns gemensamma lokaler för en grupp, ett sällskap eller en förening där verksamheten utövas. Att ägna sig åt vikingatida återskapande kan ses som både lätt och svårt. Det är i första steget ganska lätt att ta upp det som fritidssysselsättning i och med att det finns mängder av sällskap att bli medlem i. Ibland utgör kulturarvsinstitutioner viktiga ingångar och mötesplatser för dem som vill ta upp vikingatida återskapande som fritidssysselsättning. Även på sociala medier finns mängder av grupper med inriktning på vikingatida återskapande.¹¹⁰

Utmaningar med vikingatida återskapande

Till svårigheterna att ägna sig åt vikingatida återskapande hör att denna till skillnad från flertalet senare historiska tidsperioder har ett förhållandevis begränsat arkeologiskt källäge. Möjligheten att på ett realistiskt sätt återskapa sådant som kläder, smycken, vapen och frisyrer bygger på att det finns historiska och/eller arkeologiska källor att utgå ifrån. Samtida källor har sällan ett inifrånperspektiv från vikingarna själva, utan är snarare sammanställda av dem som de av olika anledningar mötte.¹¹¹ Eller så är källorna författade flera hundra år efter vikingatiden, som de isländska sagorna.¹¹² Arkeologiskt är ofta nedbrytbara material så som textilier, läder och trä sällan bevarade, vilket gör att det är ett bra källäge avseende exempelvis metallföremål men betydligt sämre i övrigt. Att de arkeologiska fynden dessutom kommer från ett mycket stort geografiskt område med betydande skillnader sinsemellan och att det i slutändan handlar om en lång tidsperiod där de vikingatida kulturella uttrycken avsevärt skiljer sig åt över tid gör det än svårare att uppnå en hög grad av realism. På ett evenemang där vikingatid återskapas samsas inte sällan rekonstruktioner av kläder och föremål från mycket disparata sammanhang. För de utövare som har ett mer lekfullt förhållningssätt till fritidssysselsättningen är detta sannolikt inget stort problem, men för dem med höga ambitioner av historisk realism blir det betydligt svårare. Det uppstår således återkommande diskussioner,

som nämnts ovan, stundtals konfliktfyllda sådana, kring frågor om autenticitet. Inte minst i sociala medier rasar ofta frågor om autenticitet. Även i samband med evenemang med höga krav på realism kan konflikter uppstå mellan deltagare och arrangörer som sätter ribban högt.¹¹³

Inom det vikingatida återskapandet återfinns föga förvånande åtskilliga av de fördomar som finns i det nutida samhället, så som sexism och rasism. Detta anknyter dessutom till det faktum att uttolkningar av vikingatiden och då inte minst dess symbolspråk sedan länge har använts av politiska grupperingar på yttersta högerkanten. Det är knappast förvånande att sådant även förekommer inom den vikingatida återskaparscenen. I många grupper, sällskap och föreningar understryks religiösitet och politisk neutralitet. Mycket antirasistiskt arbete har även bedrivits av olika aktörer inom återskaparscenen. Det är således ett misstag, som representanter för museer stundtals gör, att utgå från att många inom scenen har rasistiska tendenser. En kritisk diskussion kring både rasism och sexism förekommer också inom återskaparscenen. En sådan uppstod under ett evenemang på Fotevikens Vikingamuseum, där en teatergrupp iscensatte en slavauktion där åskådare fångades in och såldes, företrädesvis unga kvinnor. Det som var ämnat att diskutera den vikingatida slavhandeln blev ett nöjesinslag med tveklöst sexistiska inslag. Det hela ledde till polisanmälan, nyhetsrubriker och ett kritiskt öppet brev från kvinnor inom återskaparscenen.¹¹⁴ En annan diskussion initierades 2021 i ett kritiskt blogginlägg av en inom scenen välkänd kvinnlig återskapare där hon meddelade att hon lämnat den vikingatida återskaparscenen på grund av den enligt henne alltför förekommande sexismen och rasismen.¹¹⁵

Återskapad vikingatid i förändring

Den vikingatida återskaparscenen är inte oföränderlig. I en artikel om kvinnor i denna återskaparscen skriver Klaudia Karpińska att ett betydande skifte ägde rum under 1990-talet. Dessförinnan hade scenen varit manligt dominerad och tydligt inriktad på vikingatida stridskonst. Under 1990-talet kom det akademiska intresset för mer vardagliga aspekter av vikingatida liv att påverka det vikingatida återskapandet eftersom återskapare ofta är väldigt intresserad av ny forskning. Allteftersom nya vikingafestivaler och marknader etablerades uppstod också ett större fokus på att återskapa mer vardagliga aspekter av vikingatiden. I och med det öppnades också scenen för dem intresserade av vikingatida historia och arkeologi men utan intresse för de krigiska aspekterna. Mer intresse kom därmed att ägnas åt sådant som hantverk. Det innebar enligt Karpińska att kvinnor nu på allvar började ta del av den vikingatida återskaparscenen. Naturligtvis återfinns kvinnor

idag bland dem som återskapar vikingatida stridskonst, deltagare från återskaparscenen följer exempelvis med intresse diskussionen på senare år om kvinnliga krigargravar, men för kvinnligt deltagandet som helhet innebar skiftet bort från det krigiska en viktig förändring.¹¹⁶

Den vikingatida återskaparscenen har även fortsatt att förändras under det tidiga 2000-talet. En tydlig trend är en ökande diversifiering av aktiviteter inom återskaparscenen, ett exempel är framväxten av mer specialiserade evenemang med mycket höga krav på autenticitet för deltagarna.¹¹⁷ En andra trend är att ökad kommersialisering fått genomslag inom återskaparscenen. Återskapare med rötter i gräsrotsrörelsen har exempelvis på ett helt annat sätt börjat agera som entreprenörer inom kulturarvsbranschen.¹¹⁸ En tredje trend är ibland ett ökat intresse för samarbete bland både återskapare och forskare, vilket bland annat på senare år givit upphov till en rad gemensamma konferenser om återskapande.¹¹⁹

Avslutning

I skärningspunkten mellan de två forskningsfält som här introducerats händer mycket idag. Sammantaget utgör den (åter)skapande vikingatiden som kulturfenomen i all sin komplexitet och mångtydighet en synnerligen god grund för fortsatta vetenskapliga undersökningar. Här finns således all anledning för forskare från olika discipliner och från olika håll i världen att samlas för gemensamma undersökningar av vikingar och vikingatid i den postmedeltida eran. Den föreställda vikingen återfinns från det seriöst realistiska till det absurt fantastiska, vilket i sin tur präglar de olika återskapanden som äger rum i såväl den akademiska som den publika sfären. Vikingen har med tiden blivit en del av en global minneskultur. Genom att visa på hur vikingen och vikingatiden skapats och återskapats i den postmedeltida eran har i denna artikel understrukits hur en mängd av uttolkningar sammantaget givit upphov till synnerligen formbara föreställningar av vikingen som kulturell symbol och fenomen i en mängd olika sammanhang. Vikingen kan således åberopas i en lång rad olika sammanhang utifrån många olika bevekelsegrunder, däribland nationalistiska och extremistiska där myter om ursprung lätt kan ta uttryck i form av rasism eller andra former av aggression. Samtidigt samsas denna sorts bruk med andra där vikingatiden tvärtom skapar inkluderande gemenskaper i alltifrån gräsrotsrörelsers aktiviteter till formeringen av regionala identiteter. Det är viktigt för forskningen att undersöka den (åter)skapade vikingen i hela detta spektrum.

Summary

(Re-)Creation of the Viking Age

The imagined "Viking" can be found in contexts from the serious to the absurd. The concept has even become almost global in scope. In order to introduce this multifaceted phenomenon, this article presents research on and investigates the many ways in which the "Viking" and the Viking Age have been interpreted and used from the 19th century to the present day. It presents the different definitions inherent in the concept of "Viking", from representing a warrior to referring to the inhabitants of Scandinavia who migrated to areas to the north, west, south and east. The article then delves into two growing international fields of research: medievalism studies and re-enactment studies. In doing so, the article discusses how the Viking and the Viking Age have been created and re-created throughout this period. It shows the links between the study of medievalism and how re-creating and activating the Viking Age fits into this area. Many different interest groups invoke the past in their efforts to justify actions or find answers to present-day circumstances. The Viking Age is no exception, and these groups include both extremists and those simply interested in history. The article also discusses the link between the Viking Age and the rise of the fantasy genre before exploring how re-enactment groups approach the Viking Age. This involves both re-creating objects (clothes, personal items, weapons, etc.) as well as re-enacting scenes from the past, such as battles or domestic tasks. Questions on the importance of authenticity are raised throughout the article, and connected to this aspect, the relationship between experimental archaeology and the re-creation of objects is addressed. Viking Age re-enactment officially organized by cultural heritage institutions or larger groups is presented, as well as a discussion of what exists at the grassroots level. The article also presents an overview of the challenges facing Viking re-enactment groups in terms of available sources, racism and sexism. The article concludes with a discussion on the positive impact of re-enactment and its place in the interpretation of the Viking Age.

Keywords: vikings, Viking Age, medievalism, mythopoesis, re-enactment

Noter

- 1 <https://historiska.se/utställningar/vikingarnasvarld/>.
- 2 Se Vikingtidsmuseet i Norge, Kongernes Jelling och Nationalmuseet i Danmark, Vikingaliv i Sverige.
- 3 Se Neil S. Price, *The Children of Ash and Elm. A History of the Vikings*, London 2020, s. 2–6; Tom Birkett, "Introduction: Vikings in the Public Eye", i Tom Birkett & Roderick Dale (red.), *The Vikings Reimagined. Reception, Recovery, Engagement*, Boston 2019, s. 1–18; Sara Ellis Nilsson & Stefan Nyzell (red.), *Viking Heritage and History in Europe. Practices and Recreations*, under publicering.
- 4 Lysianne Lasausse, "Vikings And Gaming. Cultural Representations of The North in Video Games", i Ellis Nilsson & Nyzell (red.) under publicering.
- 5 Shannon Lewis-Simpson, "Towards Inclusive Interpretations of the Viking Diasporas", i Ellis Nilsson & Nyzell (red.) under publicering.
- 6 Stefan Nyzell, "Viking Reenactment", i Ellis Nilsson & Nyzell (red.) under publicering.
- 7 Jerome De Groot, *Consuming History. Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*, London 2016, s. 1–10; Sara Ellis Nilsson & Stefan Nyzell, "Introduction: The Mythopoetic Viking in European Cultural Heritage", i Ellis Nilsson & Nyzell (red.) under publicering.
- 8 Julia Håkansson, "Political Uses of the Viking Age. The Sweden Democrats' and the Danish People's Party", i Ellis Nilsson & Nyzell (red.) under publicering; Andrea Freund, "Runes and Racism", i Ellis Nilsson & Nyzell (red.) under publicering.
- 9 Daniel Wollenberg, *Medieval Imagery in Today's Politics*, Leeds 2018, s. 23–37; Amy Kaufman & Paul S. Sturtevant, *The Devil's Historians. How Modern Extremists Abuse the Medieval Past*, Toronto 2020, s. 29–51, 53–79; Ellis Nilsson & Nyzell (red.) under publicering.
- 10 Wollenberg 2018, s. 23–37; Kaufman & Sturtevant 2020, s. 55–60; Gunter Schöbel, "Experimental Archeology", i Vanessa Agnew, Jonathan Lamb & Juliane Tomann, *The Routledge Handbook of Reenactment Studies. Key Terms in the Field*, New York 2020, s. 69; Lars Lönnroth, *Det germanska spåret. En västerländsk litteraturtradition från Tacitus till Tolkien*, Stockholm 2017, s. 158–162; *Myter om det nordiska. Mellan romantik och politik*, Catharina Raudvere, Anders Andrén & Kristina Jennbert (red.) Lund 2001.
- 11 Judith Jesch, *The Viking Diaspora*, New York 2015, s. 1–10, 55–56; Price 2020, s. 7–28.
- 12 Jesch 2015, s. 4–6, 55–56.
- 13 Jesch 2015, s. 4–6.
- 14 Jesch 2015, s. 4–6.
- 15 Anna Lihhammer & Ted Hesselbom, *Vikingen. En historia om 1800-talets manlighet*, Lund 2021, s. 11–20; Ellis Nilsson & Nyzell under publicering.
- 16 Jesch 2015, s. 4–6; Birkett, 2019, s. 1–3; Lihhammer & Hesselbom 2021; Ellis Nilsson & Nyzell under publicering.
- 17 Ellis Nilsson & Nyzell under publicering.
- 18 Roderick Dale, "From Barbarian to Brand. The Vikings as a Marketing Tool", i Birkett 2019, s. 215–231; Simon Trafford, "Alcohol Consumption, Masculinity and the Modern Viking", i Ellis Nilsson & Nyzell (red.) under publicering.
- 19 Price 2020, s. 1–6; Birkett 2019, s. 1–14.
- 20 Birkett 2019, s. 1–3.
- 21 Ellis Nilsson & Nyzell under publicering; Nyzell under publicering; Sara Ellis Nilsson, "Re-Constructing European Heritage. Viking Ships in Museums and Experience Centres", i Ellis Nilsson & Nyzell (red.) under publicering.

- 22 Louise D'Arcens, (red.), "Introduction: Medievalism: Scope and Complexity", i *The Cambridge Companion to Medievalism*, Cambridge 2016, s. 1.
- 23 D'Arcens 2016, s. 1.
- 24 D'Arcens 2016, s. 1; David Matthews, *Medievalism. A Critical History*, Cambridge 2017, s. 1–10; Andrew Elliott, *Medievalism, Politics and Mass Media. Appropriating the Middle Ages in the Twenty-first Century*, Woodbridge 2017, s. 15–25; Elizabeth Emery & Richard Utz, "Making Medievalism. A Critical Overview", i Elizabeth Emery & Richard Utz (red.), *Medievalism. Key Critical Terms*, Cambridge 2014, s. 1–10.
- 25 Ellis Nilsson & Nyzell under publicering.
- 26 D'Arcens 2016, s. 2.
- 27 D'Arcens 2016, s. 1–11. Se även: Kaufman & Sturtevant 2020, s. 11–12.
- 28 Matthews 2015, s. 13–41. Se även Wollenberg 2018, s. 2–4.
- 29 Matthews 2015, s. 15. Se även: Wollenberg 2018, s. 1–5.
- 30 Matthews 2015, s. 3. Se även: Elliot 2017, s. 25–27; Kaufman & Sturtevant 2020, s. 6–12.
- 31 Ellis Nilsson & Nyzell under publicering.
- 32 Norman F. Cantor, *Inventing the Middle Ages. The Lives, Works, and Ideas of the Great Medievalists of the Twentieth Century*, New York 1991, s. 28–29; Matthews 2015, s. x–xi, 117–118.
- 33 Lihhammer & Hesselbom 2021, s. 59–84.
- 34 Matthews 2015, s. xi–xii, 24–35, 27–31.
- 35 Matthews 2015, s. 133–134.
- 36 Kaufman & Sturtevant 2020, s. 55–60; Schöbel 2020, s. 69; Lönnroth 2017, s. 158–162; Clunies Ross & Lönnroth 2001, s. 49.
- 37 Matthews 2015, s. xii.
- 38 Lönnroth 2017, s. 163–170; Matthews 2015, s. 13–41; Cantor 1991, s. 42–47, 245–244.
- 39 Frans G. Bengtsson, *Röde Orm*, Stockholm 1956; Charlie Christensen, *Röde Orm*, del I–IV, samlingsalbum. Stockholm 2004.
- 40 Lönnroth 2017, s. 163–172.
- 41 Matthews 2015, s. 32–35. Se även Elliot 2017, s. 31–32.
- 42 Birkett 2019, s. 1–14; Lihhammer & Hesselbom 2021, s. 11–20, 187–198; Ellis Nilsson & Nyzell under publicering; Lasausse under publicering; Megan Arnott, "Cross-cultural Contact, the Tourist Gaze and Viking Heritage Spaces", i Ellis Nilsson & Nyzell (red.) under publicering; Lewis-Simpson under publicering.
- 43 Jón Karl Helgason, *Echoes of Valhalla. The Afterlife of the Eddas and Sagas*, London 2017, s. 16–45; Martin Lund, "Viking and Old Norse Memoryscapes in Comics", i Ellis Nilsson & Nyzell (red.) under publicering.
- 44 Elliot 2017, s. 31–32, 38–54; Lönnroth 2017, s. 170; Victoria Young, "Introduction: Dreams of the Middle Ages", i Victoria Young (red.), *Fantasy and Science-fiction Medievalisms. From Isaac Asimov to a Game of Thrones*, Amherst 2015, s. 1–7.
- 45 Matthews 2015; Young, 2015, s. 1–7.
- 46 Matthews 2015, s. 45–64.
- 47 Cantor 1991, s. 17–19, 42–47.
- 48 Richard Utz, *Medievalism. A Manifesto*, Kalamazoo 2017, s. 1–14, 81–87.
- 49 Utz 2017, s. ix, 81–87.
- 50 Kaufman & Sturtevant 2020, s. 1–8.
- 51 Paul B. Sturtevant, *The Middle Ages in Popular Imagination. Memory, Film and Medievalism*, London 2018, s. 2.
- 52 Kaufman & Sturtevant 2020, s. 1–12, 151–160; Sturtevant 2018, s. 1–8; Young 2015, s. 1–7.

- 53 Anna Walette, *Sagens svenskar. Synen på vikingatiden och de isländska sagorna under 300 år*, Malmö 2004.
- 54 Sturtevant 2018, s. 2; Gérard Bouchard, "Introduction", i *National Myths. Constructed Pasts, Contested Presents*, Gérard Bouchard (red.), London 2013 s. xi–xiii.
- 55 Ellis Nilsson & Nyzell under publicering.
- 56 Bouchard 2013, s. xii.
- 57 Raudvere 2001, s. 11–12.
- 58 Raudvere 2001, s. 12. Se även: Kaufman & Sturtevant 2020, s. 29–30.
- 59 Ellis Nilsson & Nyzell under publicering. Se även: Sara Ellis Nilsson, "Forming and Fashioning Early Scandinavian Sanctity. Liturgy and its Narrative Context", i *Heiligkeiten. Konstruktionen, Funktionen und Transfer von Heiligkeitskonzepten im Europäischen Früh- und Hochmittelalter*, Fiona Fritz & Andreas Bihrer (red.), Stuttgart 2019, s. 76.
- 60 Bouchard 2013, s. 276–282.
- 61 Kaufman & Sturtevant 2020, s. 31.
- 62 Lihammer & Hesselbom 2021, s. 41–57.
- 63 Kaufman & Sturtevant 2020, s. 29–51.
- 64 Kaufman & Sturtevant 2020, s. 53–79.
- 65 Bouchard 2013, s. xi–xii; Mattias Gardell, "Vargavinter i Vinland: Rasmystik, identitetspolitik och modern asatro i Förenta staterna", i Raudvere, Andrén & Jennbert (red.) 2001, s. 153–187; Håkansson under publicering.
- 66 Wollenberg 2018, s. 1–5, 23–37; Elliot 2017, s. 132–154; Kaufman & Sturtevant 2020, s. 81–102.
- 67 Freund under publicering; Elliot 2017, s. 132–154; Wollenberg 2018, s. 23–37; Kaufman & Sturtevant 2020, s. 53–55.
- 68 Gudrun D. Whitehead, "Uncanny Encounters with Iceland's Vikings at the Saga Museum", i Ellis Nilsson & Nyzell (red.) under publicering.
- 69 Ellis Nilsson & Nyzell under publicering.
- 70 Ellis Nilsson & Nyzell under publicering.
- 71 Vanessa Agnew, Jonathan Lamb & Juliane Tomann, "Introduction: What is Reenactment Studies", i Agnew, Lamb & Tomann (red.) 2020, s. 1–10.
- 72 Marie Bennedahl, *Fall in Line. Genus, kropp och minnena av det amerikanska inbördeskriget i skandinavisk reenactment*, Växjö 2020, s. 20–24.
- 73 Agnew, Lamb & Tomann 2020, s. 1.
- 74 Agnew, Lamb & Tomann 2020, s. 1–2.
- 75 Forskningsläget kring (äter)skapad vikingatid är förvånansvärt tunt. De flesta referenser i dagsläget går tillbaka till Chris Halewood & Kevin Hannam, "Viking Heritage Tourism. Authenticity and Commodification", *Annals of Tourism Research* 2001:28. Arkeologen Bodil Petersson berör till viss del vikingatid i sin avhandling: Bodil Petersson, *Föreställningar om det förflutna. Arkeologi och rekonstruktion*, Lund 2003. Nyutgivna och välkomna tillskott till fältet är antologierna: *Digging into the Dark Ages. Early Medieval Public Archaeologies*, Howard Williams & Pauline Clarke (red.), Oxford 2020; Birkett (red.) 2019; Lihammer & Hesselbom 2021. Slutligen är Thomas Småberg på väg att publicera *Constructing Viking History. Cultural Heritage and Norse Identity*.
- 76 Ellis Nilsson & Nyzell under publicering; Nyzell under publicering; Ellis Nilsson under publicering.
- 77 Ellis Nilsson & Nyzell under publicering; Nyzell under publicering; Ellis Nilsson under publicering; Ragnhild Ljosland, "Viking Hiking and Other Time Travel", i Ellis Nilsson & Nyzell (red.) under publicering.

- 78 Nyzell under publicering.
- 79 Agnew, Lamb & Tomann 2020, s. 1–2, 6; De Groot 2016 s. 112.
- 80 Nyzell under publicering; Agnew, Lamb & Tomann 2020, s. 1–2; De Groot 2016 s. 112.
- 81 Carolyn Dinshaw, *How Soon is Now? Medieval Texts, Amateur Readers, and the Queerness of Time*, Durham 2012, s. 5. Se även Elliot 2017, s. 13–14.
- 82 Matthews 2015, s. 95.
- 83 Matthews 2015, s. 1–10, 45–64; De Groot 2016, s. 1–9; Michael A. Cramer, *Medieval Fantasy as Performance. The Society for Creative Anachronism and the Current Middle Ages*, Lanham 2010, s. ix–xii.
- 84 Matthews 2015, s. 13–41.
- 85 De Groot 2016, s. 109–130; Matthews 2015, s. 95.
- 86 Schöbel 2020, s. 67.
- 87 Schöbel 2020, s. 67.
- 88 Matthews 2015, s. 95.
- 89 Agnew & Tomann 2020, s. 21.
- 90 Agnew & Tomann 2020, s. 21.
- 91 De Groot 2016, s. 110.
- 92 Ellis Nilsson under publicering.
- 93 Agnew & Tomann 2020, s. 21; Nyzell under publicering.
- 94 Katherine Johnson, "Performing Pasts for Present Purposes. Reenactment as Embodied, Performative History", i *History, Memory, Performance*, David Dean, Yana Meerzon & Kathryn Prince (red.), New York 2015, s. 36–51. Se även: Nyzell under publicering.
- 95 Johnson 2015, s. 36–39.
- 96 Nyzell under publicering; Ellis Nilsson under publicering.
- 97 Johnson 2015, s. 39.
- 98 Nyzell under publicering.
- 99 Nyzell under publicering.
- 100 Nyzell under publicering; Klaudia Karpińska, "Women in Viking Reenactment", i Birkett 2019, s. 69; Halewood & Hannam 2001, s. 573.
- 101 Nyzell under publicering; Karpińska 2019, s. 69.
- 102 Nyzell under publicering; Chris Tuckley, "Vikings in Historical Pageants and Public Events", i Ellis Nilsson & Nyzell (red.) under publicering; Chris Tuckley, "The Vikings of JORVIK: 40 Years of Reconstruction and Re-enactment", i Williams & Clarke (red.) 2020; Richard Hall, *The Viking Dig. The Excavations at York*, London 1986.
- 103 Nyzell under publicering.
- 104 Ellis Nilsson under publicering.
- 105 Nyzell under publicering.
- 106 Nyzell under publicering; Tuckley under publicering; Karpińska 2019, s. 69; Halewood & Hannam 2001, s. 573.
- 107 Nyzell under publicering; Karpińska 2019, s. 71; Halewood & Hannam 2001, s. 569–574.
- 108 Nyzell under publicering; Karpińska 2019, s. 69–71; Halewood & Hannam 2001, s. 569–574.
- 109 Nyzell under publicering. Se även <https://iforfadersspar.se/>.
- 110 Nyzell under publicering.
- 111 Nyzell under publicering.
- 112 Ellis Nilsson & Nyzell under publicering.
- 113 Nyzell under publicering.
- 114 <https://www.sydsvenskan.se/2016-07-12/saldes-som-slav--polisanmalder-vikingar>. Se även: Lewis-Simpson under publicering.

- 115 Lewis-Simpson under publicering; Nyzell under publicering.
- 116 Karpińska 2019, s. 70–71. Se även Nyzell under publicering.
- 117 Nyzell under publicering.
- 118 Ljosland under publicering; Nyzell under publicering.
- 119 Nyzell under publicering.