

# Att återuppväcka de utdöda

*Om postdjurens liv och död på museer*

SVERKER HYLÉN-CAVALLIUS

Någon meter ut i vattnet befinner sig en mammut.<sup>1</sup> Ögonen uppspärade i panik. På stranden står en till mammut och en mindre kalv. Kalven är utsträckt mot mammuten i vattnet, munnen är öppen, och snabeln utsträckt i ett försök att nå mammuten i vattnet. Också kalven uttrycker panik eller ångest. Under de senaste 40 000 åren har djur, från stora utdöda däggdjur till de minsta skalbaggar, fastnat i det som döljer sig under den där vattenytan. Här i Hancock Park i Los Angeles finns nämligen La Brea Tar Pits, naturliga asfaltsgropar. Kring mammutgruppen i glasfiber i och vid den konstgjorda sjön finns ett staket, som inte bara skyddar den iscensatta tragedin från besökare utan också besökarna från att fastna i asfalten under sjöns yta. Sådana staket finns på flera platser runtom i parken. För den som ska besöka The Page Museum, museet över de över tre miljoner fynd som gjorts (fortfarande görs nya på platsen), är mammutgruppen det första som man möts av efter att ha passerat grinden från Wilshire Boulevard alldeles utanför.

Vad är "djur" och "människor" för slags kulturella kategorier? Det är förstås en fråga som vilar på en bedräglig (men starkt kulturellt förankrad) dikotomi. Dessa kategorier utesluter mellanting. I förstudierna till forskningsprojektet "Postdjur" har jag intresserat mig för hur kvarlevor, kunskaper och teknologier fogas samman i samspelet mellan olika experter och producerar "postdjur", efterdjur, som bara kan bli till genom detta



samspel. Postdjur är varken människor eller djur, de är materialiserade sammanfogningar som uppstått i samspel mellan kunskaper, fantasier, kvarlevor och tekniker i kedjor av mer eller mindre närliggande händelser (Hyltén-Cavallius 2015). Det samspel som sker mellan olika kunskapsområden, kan handla om allt från konstnärlig gestaltsförmåga och fantasi till ingenjörsmässiga kunskaper om hållbarhet, tyngd och krafter riktningar, och från vetenskapligt kunnande om förhistoriska djur och växter till mer pedagogiska kunskaper om hur berättelser bäst kan berättas och kunskaper förmedlas. Det är med andra ord kunskap i en vid bemärkelse jag tänker mig, kunskap som lika väl kan sitta i ett handlag eller ett förhållningssätt till världen som i verbaliserbart faktastoff. Postdjuren bör alltså förstås som sådana av kvarlevor, kunskaper och kän-

Mammutfamiljen vid ingången till The Page Museum, Los Angeles.

lor sammanfogade förflutenhetstolkningar som jag på annat håll kallat *retrologier* (Hyllén-Cavallius 2014). Glasfibermammutarna i Hancock Park är typiska postdjur. I Sibliens permafrost, i asfaltsjöarna och på andra fyndplatser har människor grävt fram enorma mängder kvarlevor av mammutar. Som ett storskaligt pussel har forskare fogat samman resterna till fungerande helheter. Sedan måste en konstnär, med hjälp av tidigare konstruktioner men också bilder av nu levande besläktade arter som elefanter göra dessa rester till livfulla rekonstruktioner, och inte minst tillfoga en konstnärlig tolkning av det dramatiska skeendet när en mammutförälder går under i asfalten.

I projektet som helhet står de olika expertgruppernas arbete och interaktion med varandra i fokus, men i förstudierna som denna artikel baseras på har jag tillsammans med mina barn (som observatörer och samtalspartner) besökt naturhistoriska museer i Los Angeles, Berlin och Stockholm. Att samarbeta med barnen var ett strategiskt vägval, motiverat av samtliga museers tydliga ambition att tilltala yngre besökare med allt från pedagogiska redskap i utställningar till gosdjur och pyjamasar i museibutikerna. Tillsammans skulle jag och barnen upptäcka saker som jag inte skulle se på egen hand, de skulle ställa frågor, komma med reflektioner och fotografera på sätt som jag själv inte skulle komma på att göra. Barnen hade fått en introduktion till vad etnologisk forskning kan innebära och till just detta projekts grunder, och de hade utrustats med kamera för att själva kunna ta bilder. Det ska understrykas att jag inte är anhängare av idén om ett specifikt (och universellt) "barnperspektiv". Tanken här var snarare att de skulle kunna möta och använda de delar av museernas utställningar som är skapade "för barn", och alltså säga något viktigt om hur just det kommunikativa gränssnittet fungerar. Det är också den innebörden deras deltagande har fått i de här fältarbetena: de har prövat på olika interaktiva inslag, kommenterat utställningsföremål, ibland skrattat åt iscensättningar. Den viktigaste inspirationen till detta tillvägagångssätt fann jag i en artikel av norska etnologen Kirsti Hjemdahl Mathiessen där hon tar hjälp av sexårige Axel för att förstå temaparker ur ett fenomenologiskt perspektiv (Hjemdahl Mathiessen 2003:129). Medfältarbetarna har kort sagt bidragit genom att förmedla andra upplevelser, intryck och perspektiv, som understryker hur mång-

bottnad och komplex kommunikationen mellan museerna och deras besökare är.

Syftet är här att diskutera hur död och liv blir till aktiva teman i några naturhistoriska museers framställningar. Tre konkreta exempel på döds-skildringar – mammutfamiljen, ”urfågeln” *Archaeopteryx* och de ”sista” dinosauriernas utplåning – bildar fokuspunkter i en diskussion om de olika narrativa och symboliska funktioner som postdjurens död får i museerna, från ett mer redogörande, distanserat perspektiv till ett mer känslomässigt engagerande. Döden är ett nyckelinslag i allt från enskilda djurs mikronarrativ till de geologiska och evolutionistiska ramberättelserna. Jag närmar mig dessa dödsteman som en nyfiken museibesökare, med ett intresse för framställningskonventioner, visuell kultur och semiotik. En viktig inspiration kommer från ikonologen W. J. T. Mitchell och hans uppslagsrika undersökning av dinosaurier som kulturella ikoner samt ett antal studier som undersöker historiska framställningar av förhistoriska djur (Cohen 2002, Mitchell 1999, Rieppel 2012). Avslutningsvis kommer jag att diskutera de naturhistoriska framställningarna av död som korskopplingar av kunskapsdomäner och känslsamhet.

De berättelser som gestaltas på naturhistoriska museer tematiserar död i många bemärkelser. Döden är en förutsättning för fossil och andra kvarlevor. Döden, och närmare bestämt massutdöenden, är ett ledmotiv i de geologiska narrativen. I samtida skildringar ingår fem massutdöenden, och ett omdebatterat sjätte där människan betraktas som huvudorsak. På många sätt utgör döden alltså ett slags ramberättelse för de naturhistoriska museerna. Men döden är också ett viktigt inslag i alla de mindre berättelser som tillsammans bygger de större. Döden möjliggör inte bara ett kyligt vetenskapsförmedlande perspektiv utan verkar också kunna tilltala besökare i andra känslolägen, som sorg, förlust, ångest, spänning eller oro. Skildringarna av död och massutdöende befinner sig i en mer eller mindre tydlig intertextuell dialog med andra framställningar: från animationernas återskapande av utdöda djurs rörelsesätt utifrån dokumentationer av liknande idag levande djur till bilder av människans egna former för massdöd.

Att just framställningar av döden har kommit att intressera mig är inte så konstigt. Naturhistoriska museer är på samma gång mausoleer

och arkiv över döda djur och utdöda arter. I många fall har samlingarna krävt aktivt dödande, såsom när den berömde konservatorn Gustav Sjölander reste till Afrika för att själv skjuta och sedan stoppa upp en elefant åt det naturhistoriska museet i Göteborg (se Thorsen 2012). I andra fall har de djur som samlats in, systematiserats och visats upp dött för länge sedan, sedimenterats och fossiliserats. I en vidare bemärkelse är döden en förutsättning för alla museer. I sin bok *Destination Culture* menar den kanadensiska folkloristen Barbara Kirshenblatt-Gimblett att föremål måste dö i sin ursprungliga kontext för att kunna återuppstå i rollen som museiföremål och inordnas i en ny kontext (Kirshenblatt-Gimblett 1997). Samtidigt är temat genomgående i de naturhistoriska framställningarna ofta "livet" – livets utveckling, livet på jorden, och inte sällan kretsloppet mellan liv och död. Här gör jag dock en specifik "läsning" av museernas framställningar: hur skildras döden narrativt, dramaturgiskt och vetenskapligt i museernas framställningar av postdjuren? I senmoderna samhällen är döden samtidigt chockerande och normaliserad, samtidigt förpassad till institutioner och serverad från teven eller mobilskärmen (Clark 1993). Människans sällskapsarter, hundar, katter, hästar och andra människan närstående djur kan sörjas och deras död markeras på ett sätt som ofta ligger nära förhållandet till människors död – med kyrkogårdar, runor, begravningar och minnessajter (Gustavsson 2010). Andra djur befinner sig, som Göransson visar i sitt kapitel i denna volym, i ett spänningsfält mellan kött och djur. De vilda djurens döende och dödande kan samtidigt framställas som både naturligt och osentimentalt, och genom antropomorfisering och identifikation, som smärtsamt och sorgligt. I relation till de utdöda djuren är själva utdödheten ett grundvillkor i vårt förhållande till dem. Den metaforiska nisch som utdöda djur intar är färgad av detta: "dinosaurierock" är rockmusik som både är passé och mastodontisk (ytterligare ett utdött jättedjur), och när fotbollsstjärnan Martin Mutumba ger svar på tal till rasistiska tv-sportkommentatorer, tar han hjälp av metaforen (Ask 2012). Bo Hansson och de andra i hans generation är i Mutumbas ord kort och gott "dinosaurier" – de, eller i alla fall deras perspektiv, är utdöda och passé.

## Asfalt. Den dramatiserade döden

Konstnären bakom mammutfamiljen i Los Angeles, Howard Ball, planerade redan från början att bygga ut den först levererade mammuten med en mammothona nedsjunken i asfalten, och en kalv, för att skapa en hel familj.<sup>2</sup> Ursprungligen planerades också att återskapa ett komplett habitat från pleistocen i parken.<sup>3</sup> Att det är just en kärnfamilj som först möter besökaren är kanske inte så konstigt. Naturhistoriska museer (och också detta) har i regel ambitionen att möta alla åldrar, med inslag som ska passa både barn och vuxna – från pedagogiska aktiviteter till läshörnor och evenemang. Museet handlar (vilket på sätt och vis alla museer, men i synnerhet de naturhistoriska, gör) om död. I djurskulpturerna kan besökaren läsa in sina egna känslor – panik och ångest, men kanske också saknad och sorg. Döden är i den bemärkelsen antropomorfiserad – den har gjorts människolik, eller snarare blivit tragisk på ett människolikt sätt. Den där familjen påminner också om ett standardgrepp i vår tids spridda berättelser, inte minst i Hollywoodnarrativen: i centrum står en hotad familj eller en förlorad förälder (i den animerade filmen *Ice Age* förekommer både en mammut som mist sin familj och ett barn som mist sina föräldrar). Döden är individualiserad, av de tusentals djur som fastnat här väljs ett specifikt djur ur en specifik art ut. Men samtidigt har den blivit en kollektiv emotionell angelägenhet, ett drama med flera aktörer. Döden har getts en hastighet, och en hastighet som enligt senare rön inte stämmer överens med förutsättningarna på platsen. Egentligen var döden i asfalten relativt långsam, och antagligen dog inte djuren av drunkning utan av uttorkning, svält eller rovdjur (som också de kom att fastna) eftersom sjunkandet i asfalten gick väldigt sakta. Men som jag strax ska återkomma till så är det kanske svårare att bygga slagkraftiga, engagerande berättelser med långa perspektiv.

I den gesims som löper längs med museibyggnadens krön porträtteras ett istidslandskap, med kameler, mammutar, sabeltandskatter, gamar, hjortar och andra djur i den dåtida faunan. Här syns både rovdjur och växtätare. Här är det återigen växtätare som fastnat i asfalten, på samma sätt framställda med ångest i blicken. Rovdjuren cirklar kring asfalten, en sabeltandad katt (som också kommer att fastna) kalasas på en mammut,



och gamar närmar sig en kamel som fastnat. I döden blir växtätarna passiva, rovdjuren aktiva. Inne i museet formas sedan en mångsinnlig upplevelse av döden och massdöden. I en monter växlar ljuset så att skelettet av en sabeltandad katt omväxlande ”kläs på” och ”av”, ges kropp och skalas av, om och om igen. I en aktivitet kan besökaren pröva på hur det är att lyfta bredare och smalare ytor ur asfalten (för att leva sig in i hur stora respektive mindre djurs kroppsytta påverkar möjligheten att komma loss). I ett hörn iscensätts med hjälp av maskindjur om och om igen en sabeltandad katts attack mot en marklevande sengångare. Min då tolvårige son kommenterar maskinen med att den är lite *corny*, fånig. Dels för att den rörde sig så hackigt, dels för att den lät mycket. Ambitionen med maskinen är att levandegöra utdöda djur och i det här fallet deras jakttekniker (de långa hörntänderna utgör något av ett pedagogiskt tema i museet, för de skolklasser som är där visar museipersonalen hur käkarna rör sig med hjälp av kopior av skallar). Som en ytterligare effekt kanske dock det ryckiga maskineriet gör djuren mer fiktiva. De tekniska bristerna gör de lite otäcka rovdjuren mindre hotfulla.

De rekonstruerade djuren, de mekaniska djuren och skeletten fungerar i samspel med varandra. Förutom att ha en pedagogisk funktion, att visa för besökaren hur dessa skelett en gång utgjort levande varelser som levt och ätit och så vidare, så samklingar de också med andra framställningar av utdöda djur. Också i filmens värld återkommer nämligen greppet att placera ”levande” djur bredvid sina (ut)döda släktingar: i filmen *Jurassic Parks* (1993) slutscen pågår en kamp mellan en tyrannosaurus och några ”velociraptorer” (som för filmens skull modellerats på en annan större art) i den entréhall där ett tyrannosaurieskelett är monterat. Och mot slutet av filmen *Resan till jordens medelpunkt* (2008) upptäcker en av huvudkaraktärerna först en skalle efter en Tyrannosaurus, för att kort därefter bli jagad av en levande Tyrannosaurus. Tillsammans med till exempel sabeltandskatten som kläs på och av, så kan man också se de här pendlingarna mellan levandegörande och skelett som ett slags lek med tanken att djuren skulle kunna leva, eller bli levande för oss, igen. Andra varianter på samma tema finner man i Berlins naturhistoriska museum. I museets centrala hall syns till höger den stora köttätaren Allosaurus, flankerad av en liten växtätare och en mellanstor köttätare i

färd med att fänga växtätaren. Allosauriens hals skär genom en glasruta ut till entréhallen, och den del av halsen och huvudet som sticker ut har gestaltats med hud och mjukvävnad, så att det ser ut som om skelettet fysiskt kliver in i samtiden och blir ett levande djur. På så sätt har man också gjort med några interaktiva skärmar. Skärmen är kopplad till en spak med vars hjälp man kan peka på olika djur i lokalen (och se de djuren på skärmen): när ett djur har fokuserats så får det genast muskler och hud, och så försvinner plötsligt museimiljön och fram träder dess ursprungliga miljö och djuret börjar röra sig, för att i slutet av sekvensen åter befinna sig i skelettets position och bli till skelett. Samma funktion har några "kikare" som också animerar de utställda skeletten om man riktar dem mot ett djur.<sup>4</sup>

Om döden har blivit ett familjedrama vid ingången till The Page Museum, så utvecklas den under besöket till ett äventyr med lagom levandegörande maskiner, en mångsinnlig inlevelse i känslan av att fastna, och ett existentiellt anslag där död och liv växlar, fram och tillbaka. Döden, och kanske en aning av paniken, blir en känslösam inramning till sakliga framställningar som handlar om hur svunna klimat och habitat kan hackas och putsas fram ur asfalten. Döden är som sagt individualiserad i de här framställningarna. Den större döden, massutdöendet av däggdjursarter för ungefär 11 000 år sedan, får besökaren möta i utställningstexter och i filmsalar. Och samtidigt är den stora döden utgångspunkten för hela museet – ett museum över nu levande arter som fastnat i asfalten hade varit svårt att föreställa sig.

## Paleontologins Mona Lisa. Den vetenskapliga döden

I mars 2013 stod mitt i entrén till Berlins Museum für Naturkunde en uppstoppad isbjörn. Det var inte vilken isbjörn som helst, utan Knut, en av det tidiga 2000-talets viktigaste internationella djurkändisar. På en vägg till höger i entrén hade besökare fått lämna kommentarer på post-it-lappar. Vissa uttryckte kärlek, andra saknad, ytterligare andra vrede. "Menschen stopft man doch nicht auf?" – "människor stoppar man väl inte upp?" – frågade någon i vad som föreföll vara ett försvar för den stackars isbjörns integritet. Knut hade varit en daglig angelägen-





Minnen av Knut, Museum  
für Naturkunde, Berlin.

het under de år i slutet av 00-talet då det i synnerhet i Tyskland rådde *Knutmania*: isbjörnen var en ung celebritet som speglades, diskuterades och hyllades i veckopressen, i tv och dagstidningar, och fans besökte djurparken i Berlin för att få en glimt eller i bästa fall ett foto av honom. Som norska kulturforskaren Guro Flinterud beskriver i sin avhandling om Knut, så kommer dock Knut att efter hand få en ambivalent roll: Knut mobbas av mamman och får flytta till en särskild inhägnad, och med tiden tilltar också vad som ser ut att vara en depression (Flinterud 2013).<sup>5</sup> När Knut dör finns mängder av anklagelser i olika riktningar och en kollektiv skuld växer fram. Och när Knut väl står uppstoppad i entrén till museet är han ett oläkt sår, ett kollektivt trauma som kan anas bland post it-lapparna. Med tanke på de starka, ofta personliga, minnen som syns bland mängden post it-lappar, framstår den film som visas på en skärm intill Knut som påfallande distanserad. Där visas alla

steg i konserveringsprocessen, och de inblandade experterna får uttala sig om alla svårigheter längs vägen. Knut är inte bara ett talande exempel på hur starka band som i vår tid skapas till levande djurcelebriteter. Det naturhistoriska museets sätt att flytta in honom i en annan kontext visar också på skillnader i hur man förstår och förhåller sig till djuren. Man kan säga att förflyttningen från livet i djurparken till döden på museet innebär både ett översättningsproblem och ett inväxlingsproblem: hur ska den individualiserade och närmast intimiserade Knut förstås i rollen som uppstoppad isbjörn och hur ska Knuts kändiskapital som levande celebritet kunna växlas in mot ett nytt, med vetenskapen inramat, naturhistoriskt kapital?

För människor har inte möjligheter att genom egna upplevelser och medierade framställningar knyta an till och följa de utdöda djuren genom med- och motgångar. Museerna kan för all del arbeta med att intimisera också dem: ge dem namn och skapa ett slags mer generellt giltiga levnadsberättelser åt dem. Men samtidigt är de redan från början tydligt "vetenskapliga" objekt, och själva deras tillkomst både som fossil och som museiobjekt är en berättelse som motverkar individualisering. I utställningen på Natural History Museum of Los Angeles County (NHMLA) kan besökaren till exempel på en karta se hur en utställd triceratops har fogats samman av fynd från olika delstater i USA och kompletterats med repliker av fynd från ytterligare platser. Om det finns en förhistorisk djurcelebritet så skulle det kanske vara tyrannosauren "Sue" vid the Field Museum i Chicago. Sue är unik på många sätt: hon är en komplett individ och inte ett hopplock från olika lokaler, och hon har dessutom fått en stark position i en dragkamp mellan federala myndigheter, landägare och småstadens invånare (som beskrivs utförligt i dokumentären *Dinosaur 13*, 2014). Men Sue har, i jämförelse med Knut, inte kommit att som liten förknippas med känslor av omsorg och utsatthet, Sues uppväxt har man inte kunnat följa genom massmedial rapportering. Sue är snarast en spelplan för olika intressen, och en symbol för konflikter mellan olika periferier och centra (till exempel mellan sätt att bedriva paleontologi och mellan landsbygd och stad), och det är också i de rollerna hon skapar affekt.

När vi passerat entrén, Knut och alla hyllningarna så träder vi in i



Archaeopteryx, Museum für  
Naturkunde, Berlin.

centralhallen i Museum für Naturkunde. Och där står museets stolthet, en komplett Giraffatitan branchai, som med sina 13,27 meter är världens högsta monterade (fossila) skelett. Men till den skrivs inga post it-lappar och den har inget namn. Om möjligheten att bli en celebritet är begränsad för postdjuren, finns det då andra sätt på vilka de ändå kan bli individer?

”Det ser ut som om den dansar”, säger min då nioåriga dotter när vi står framför Archaeopteryx, längst in i Museum für Naturkundes centralhall. Det är mörkt i det särskilda rum som omgärdar urfågeln monter. Iscensättningen skapar en nästan andlig stämning inför det svagt upplysta fossilet.<sup>6</sup> Jag översätter för vår guide. Han svarar sakligt att



den antagligen föll från de höga kustklippor som då fanns på platsen där fossilet hittades. Vår tids fåglar brukar enligt guiden kunna ligga ungefär i den ställningen när de dött efter ett fall. Han beskriver *Archaeopteryx*, den felande länken mellan dinosaurier och fåglar, som en naturhistoriens motsvarighet till Mona Lisa. Ett unikum, ett världsarv, ett konstverk. Döden här har resulterat i ett väldigt dyrbart konstverk, som visas upp med en högtidlig inramning. *Archaeopteryx* har, i likhet med andra kända fossil, fått flera individuella historier knutna till sig. Den har sin dödsberättelse – som i den här muntliga versionen går ut på att den för ungefär 150 miljoner år sedan störtat från himlen. Och så har den – i sin fossila form – en fyndberättelse, om hur den upptäcks och blir en avgörande bit i ett evolutionärt pussel.

*Archaeopteryx* får med sin särställning både i utställningen och i internationellt spridd naturhistoria rollen av någonting unikt. Berättelsen om dess död är dold, den lever bland anställda, den berättas inte i utställningen men väl i den guidade turen. Om mammothens död i asfalten är känsloladdad och ett socialt drama, så är *Archaeopteryx* död teknisk och distanserad. Men de är båda individualiserad död på så vis att det är två enskilda djur som skildras, ett slags kombination av detalj och exempel i större berättelser: mammutarna i den lokala berättelsen om asfaltdöden och den naturhistoriska berättelsen om de stora däggdjurens globala utdöende, *Archaeopteryx* i den evolutionära berättelsen om släktskap och utveckling. *Archaeopteryx* död är därmed också en död för vetenskapen – urfågeln har för den vetenskapliga blicken inte dött förgäves.

## Ljusskenet: den existentiella döden

Museer lär oss att se på världen på vissa, ibland nya, sätt. Men lika viktigt är att de förmår sina besökare att se på sig själva och sin plats i världen på nya sätt. När de naturhistoriska museerna gestaltar död väcker de också individuella och kollektiva existentiella frågor: vilka är vi, var kommer vi ifrån, vart är vi på väg?

Jag föddes 1968. När jag var barn fick jag lära mig att människans värsta hot var atomkriget. I sjunde klass fick vi tillsammans gå och se en

bioföreläsning om ett atomkrig, för att begrunda farorna med kärnvapen, och den enda demonstration jag kan minnas att jag deltog i som barn var för en kärnvapenfri zon i Norden. Bilder från provsprängningar i Stillehavsområdet och från förödelsen i Hiroshima tillhörde en repertoar som återkom i skola, på tv, i film. Svampmolnet svävade över min generations barndom. Det är med de erfarenheterna jag våren 2013 besöker utställningen "Livets historia" på Naturhistoriska riksmuseet i Stockholm (NRM).<sup>7</sup> Utställningen är bland det första som möter besökaren, efter den stora entréhallen och kassorna. Som en vinjett fungerar tvärsnittet av ett redwoodträd, en amerikansk sekvoja, med årtal tillbaka till vår tideräknings början utplacerade bland årsringarna. Sedan får besökaren vandra vägen från den svalnande jorden för fyra miljarder år sedan fram till människans egen historia. Från små dioramor med modeller av devonhavens pansarhajar eller karbons stora trollsländor, till rörliga sovande psittacosaurieungar och repliker av tyrannosauriefossil, följer utställningen livets historia. Som brukligt finns också ett antal datorskrmar, där besökaren kan välja bland en mängd kortfilmer som skildrar olika aspekter av förhistoriskt liv: till exempel kan det handla om fisködlornas liv i havet eller rovdjurens jaktteknik. Genom att klicka på en fossiliserad dinosaurie, får besökaren se "Death of the Dinosaurs". En självklarhet är att det är dinosauriernas utdöende vid den här tidpunkten som är intressant, även om också till exempel svanödlor och en tredjedel av däggdjursarterna dog ut. Som påpekades inledningsvis, så utgör massutdöendena en centralaxel i det geologiska metanarrativ som strukturerar naturhistorien. Men i skildrandet av massutdöenden ingår också deras följder i form av nytt liv. En återkommande formulering i utställningar, som också återfinns i boktitlar och tv-serier, är "the age of..." eller "...tidsålder". Dinosauriernas tidsålder upphör genom massutdöendet, som åtföljs av däggdjurens tidsålder. I sådana beskrivningar sägs ofta att den och den djurgruppen "härskade" eller innehade "herraväldet". Den enes död är den andres bröd, skulle berättelsen kunna sammanfattas. Massutdöendet skapar här en successionsordning, med arter som likt kungligheterna i en regentlängd lämnar över herraväldet till andra arter. Det är på montertexternas mikronivå som alla motsägelser och mångtydigheter i den berättelsen kan synliggöras. På NHMLA finns i avslutningen till

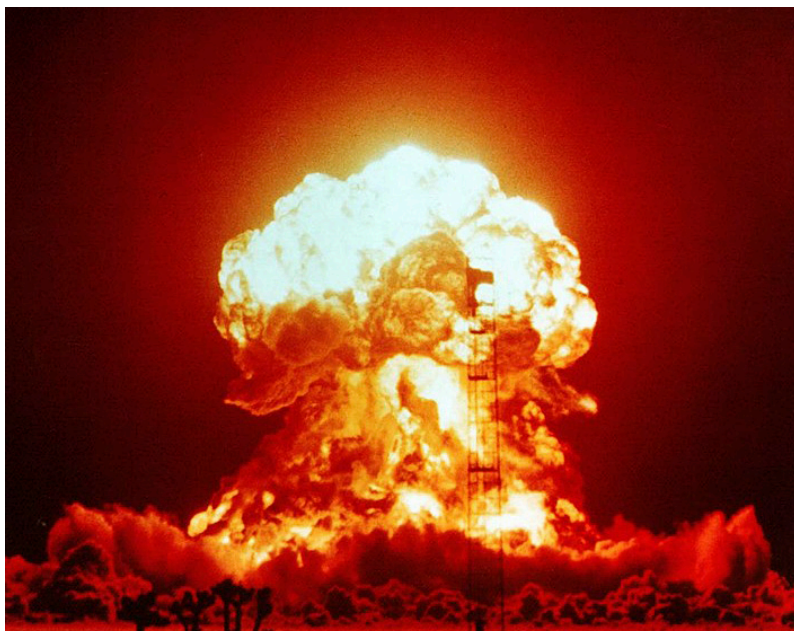
"The Age of Dinosaurs" en monter som diskuterar fåglar och dinosaurier under rubriken "Birds *are* dinosaurs". Detalj för detalj får vi lära oss om alla de drag som förenar fåglar med dinosaurier. Montern är placerad intill en annan monter med texten "This rock layer marks the end of the Age of Dinosaurs". Montern rymmer ett klippblock där den ljusare kritastenen och den mörkare tertiära möter varandra i den så kallade kallade krita/tertiär-gränsen<sup>8</sup>. Fåglarna utgör på så vis ett positivt avslut, en påminnelse om att inte alla dinosaurier dog ut.<sup>9</sup>

Hur ser då dinosauriernas utdöende ut på datorskärmarna? I "Death of the Dinosaurs" möter vi först en pastoral idyll: några växtätande dinosaurier som intet ont anande står och betar på ett fält med blånande berg i bakgrunden. Över deras huvuden far en brinnande meteor över himlen, och vid nedslaget reagerar de när hela himlen lysas upp av explosionen. Sedan följer en tryckvåg med damm som yr. Och därpå en klimatkatastrof: snöfall – eller om det är aska – och en ensam dinosaurie



"Death of the Dinosaurs".





Kärnvapentest 1953.

som irrar omkring. Skildringen av dinosauriernas utdöende är effektiv. Den rymmer dramatik, och inte minst är den snabb. Teorin om ett meteornedslag som släckte mycket av livet på jorden för cirka 65 miljoner år sedan skiljer sig på det sättet från vissa andra massutdöenden som också skulle ha kunnat förtjäna återgivning, men som saknar den dramatiska effekten (till exempel utdöendet i slutet av devon).

Skildringen av massutdöendet uppvisar intressanta likheter med vår tids kanske mest etablerade bild av massförstörelse, kärnvapenexplosionen. Bilden av skenet som lyser upp hela himlen påminner om fotografierna från provsprängningen i New Mexico 1945, bilden av askregnet eller snöfallet påminner om bilder där konstnärer föreställer sig den atomvinter som sägs följa på ett kärnvapenkrig. Skildringarna talar med varandra genom en intertextuell arsenal av visuella grepp. En av de naturhistoriska museernas viktiga ambitioner är att upplysa besökarna om miljöhot, klimatförändringar och hotade djurarter. Med likheten mellan framställningen av dinosauriernas öde och det hot som människan skapat åt sig själv talar museet också om etiska och existentiella

frågor: Vad gör vi med vår planet, med andra arter, med oss själva? Vad blir det av oss? Döden blir – som i så många andra samtal – en ingång till reflektioner om livet självt.

Massutdöendet gör det som sagt möjligt att förmedla bilden av en grupp djur som efterträds av en annan. Dinosauriernas tidsålder efterträds av däggdjurens. Döden skapar här utrymme för de framgångsrika däggdjuren, vilket också låter människan själv bli en nyckelgestalt. Massdöden bidrar förstås till en mystik kring alla de djur som levtt – och som det ofta framhålls, ”härskat” – för genom den är de oåterkalleligt förlorade. Deras farlighet och skräckinjagande storlek blir då också ofarlig, och kan bara bli spännande igen i fiktionens värld genom till exempel genteknologi (som i filmen *Jurassic Park*) eller genom att spela på okända världar i havsdjupen (i framställningar av den utdöda monsterhajen *Megalodon*, till exempel i filmen *Mega Shark vs Giant Octopus* eller i låtsasdokumentären *Megalodon. The Monster Shark Lives*) eller under jorden (till exempel i filmerna *Resan till jordens medelpunkt* och *Ice Age 3*). En jungiansk tolkning skulle kunna gå ut på att dessa djur utgör det kollektiva undermedvetna som hemsöker oss. Ett dåligt samvete, en etisk påminnelse. Eller så ska de bara påminna oss om att inte alla vrår i världen är utforskade, att än kan allting hända.

Utställningen på NHMLA ger stort utrymme åt det vetenskapliga forrådet av kunskap. Detsamma gäller på The Page Museum, där forskare och volontärer sitter i en egen monter och putsar fram fossil inför publik. Genom hela NHMLA får vi följa hur de arbetar med att simulera dinosauriers läten, vi får se hur en fältdagbok kan se ut, veta vilka olika arbetsgrupper och funktioner som ingår i en grävning och så vidare. Stenen blir både ett sätt att visa upp en del av en professionell vardag, hur det ser ut ”i fält”, och en saklig förmedling av hur en geokatastrof kan ta sig uttryck i själva berget, 65 miljoner år senare. Vi bjuds in att dela ett vetenskapligt förhållningssätt till utdöendet, ett där vi själva kan se och värdera fysisk evidens. Med Charles Goodwin kan det beskrivas som att vi får dela ett ”professionellt seende” med kedjan av experter som hackar, putsar fram, producerar, men också planerar och formger kunskap om utdöendet (Goodwin 1994). Liksom under arbetet bland de arkeologer och jurister Goodwin beskriver, har massdöden här blivit inlemmad i

ett kodschema (från de geologiska perioderna till arternas släktskap), på ett konkret vis ljussatts (genom att lyftas in i museet och montern, och särskilt markeras med text och en liten pil) och manifesterats med hjälp av materiella representationer (Goodwin 1994:606).

I NRM:s iscensättning är den vetenskapliga blicken dock implicit. Framför allt har detta kanske att göra med museernas storlek – NHMLA är ett enormt museum som använder en stor del av sina utrymmen åt just dinosaurieutställningen och i NRM är dinosauriedelen en avdelning i en utställning om livets historia på jorden (som i sin helhet är långt mindre än NHMLA:s utställning). Men också The Page Museum, som är avsevärt mindre än NRM, lyfter fram forskarprocedurerna, så det kan också handla om olika museitraditioner. I NRM får vi följa livets uppkomst och utveckling, via fossil, dioramor och ett enstaka maskinellt levandegörande som påminner om dem på The Page Museum.

## De utdöda djurens liv och död

Hur agerar då döden i de här framställningarna? Döden hjälper museerna att förmå sina besökare att knyta an till djuren på några viktiga sätt. Döden blir ett sätt att känna de här djuren, eftersom de till stor del blir synonyma med sin död. Som Barbara Kirshenblatt-Gimblett hävdar i sin *Destination Culture*, så inte bara visar eller berättar museer om kunskap, de *framför* kunskap (Kirshenblatt-Gimblett 1997). Döden som tema visar hur museerna inte bara förmedlar vetenskapliga ordningar i form av naturhistoria, systematisk biologi, evolution och geologi – och därigenom lär ut sätt att förstå världen i klassifikationer, taxonomier och ett naturvetenskapligt förhållningssätt – och även i förlängningen sätt att se på sig själv och sin omvärld (jfr Bennett 1994). I dessa museer får vi som besökare lära oss om utdöda arters linneanska klassificeringar, latinska artnamn, habitat och ljud, barnomsorg och samliv, samtidigt som vi bjuds in att känna med djur, miljö och mänsklighet genom sätten att gestalta död på olika nivåer. Med andra ord är den kunskap museerna framför inte bara vetenskaplig eller taxonomisk utan också existentiell. I museernas gestaltningar av död framför de också känslor – känslor som kan röra besökarna. Museernas idealbesökare är på det sättet ”kännare” i

en dubbel bemärkelse: de kunskapar och de känner (jfr Hyllén-Cavallius 2014:18).

Museerna återuppväcker inte bara de utdöda, utan rör sig ofta fram och tillbaka mellan liv och död. I en kikare blir det skelett du riktar den mot levande i sin naturliga miljö för att sedan gå tillbaka till skelett, i en monter ”kläs” sabeltandskattens skelett på och av muskler, hud och päls. Postdjuren är i den bemärkelsen varken döda eller levande, eller snarare *både* döda och levande, och varken djur, maskin eller människa. De är liminala varelser, som lever sina liv i limbo mellan kategorier.

I gestaltningarna av död sker ett antal korskopplingar av olika kunskapsdomäner, etablerade berättelser och teknologier. I mammutfamiljens tragedi möter asfalten konstnärens arbete i glasfiber, som möter etablerade berättelser om förlusten av föräldrar, som möter betraktarnas blickar, förväntningar och erfarenheter. Estetisk kunskap om form, material och perspektiv möter vetenskaplig kunskap om arter och levnadssätt, och narrativ kunskap om poänger, dramatik och genre. Urfågelns död binder samman vetenskapliga evolutionsnarrativ med vetenskapshistoriska framställningar och framställningskonventioner och -tekniker för konstskatter. Datorskärmarnas massutdöende möjliggörs av mötet mellan besökares digitala know-how, kunskaper om massförstörelse och kunskaper i animation och hårdvara. En lockande tanke är att postdjuren utgör så kallade gränsobjekt, alltså ett slags flexibla men ändå tillräckligt beständiga objekt som möjliggör kommunikation mellan olika kunskapsdomäner (Star & Griesemer 1989, jfr också Kaijser i denna volym). Postdjuren kan inte existera som något annat än korskopplingar: paleontologen kan inte (i alla fall inte med nödvändighet) avbilda det levande djuret, animatören kan inte tolka fossilen, pedagogen kan inte förklara utan visuella och vetenskapliga framställningar. Men gränsobjekt som medel för kommunikation kan också leda tankarna till välfungerande samtal kring ett tydligt objekt. Postdjurens roll framstår snarare som ett slags dragkamp mellan olika förhållningssätt, där vissa aktörer jobbar för spänning, vissa för detaljrikedom, andra för vetenskapliga helhetsbilder (jfr Lee 2007). Postdjuren är därmed, trots någras enorma storlek och fysiska påtaglighet, också flyktiga sammansättningar, ständigt på väg att omgestaltas med ny animationsteknik eller omprövas på grund av nya fossila fynd.

Om de förhistoriska djuren ofta möter forskarna som ett dött osammanhängande kaos av ben och fragment, så måste de förmås att leva igen för att bilda utgångspunkt i museala och populärkulturella framställningar. De måste ges muskler, vävnad, ligament och hud. Och så sätts i rörelse. Det är i denna nya roll, där fossiliserat ben och benfragment ges nytt liv som postdjur, som de också sätter sina betraktare i rörelse. Genom levandegörande dioramor, interaktiva skärmar och andra iscensättningar bjuds vi in att känna med, att vara på plats med, och kanske oroa oss en smula för djuren. Men sedan måste de också dö igen, för att kunna berätta om evolution, om ordningar av växt- och köttätare, och inte minst om deras väg till nutidens museibesökare. I asfaltsdöden kan vi känna med och kanske till och med identifiera oss med mammutfamiljen. Och reflektera över vår egen närhet till massutplåning, som ett tänkbart resultat av vår arts förhållande till miljö och naturresurser. På så sätt blir döden inte bara postdjurens självklara förutsättning, utan också det som fogar dem – och oss – samman.

#### NOTER

1. Ett stort tack till Hjalmar och Tora Hyltén-Cavallius för deltagande och fotograferande i fältarbetena. Ett särskilt tack också till Elias Mellander och Charlotte Hyltén-Cavallius för kommentarer på en tidigare version av manus. För ekonomiskt stöd till fältarbeten i Berlin och Los Angeles riktas tack till Etnologiska Forskningsstiftelsen i Göteborg och Humanistiska fakulteten vid Göteborgs universitet.
2. Enligt Ken Reichs artikel i *Los Angeles Times* 1967-01-19.
3. Pleistocen är en geologisk epok som sträcker sig från 2,59 miljoner år sedan fram till för 10 000 år sedan, och som omfattar de s.k. istiderna.
4. Ett liknande verktyg används på naturhistoriska museet i Melbourne, Australien (muntlig uppgift, Elias Mellander).
5. Vid obduktionen visar det sig dock att Knut också haft en hjärnsjukdom som lär ha varit huvudorsaken till hans för tidiga död.
6. Museerna som ett slags sekulära tempel för upplysning och kunskap diskuteras utförligt i Paine 2013 (se också Hyltén-Cavallius & Svanberg 2016). Att museet/mausoleet också kan bidra till det som religionsforskare kallat det sublima – vördnaden inför sammanhang, tidsrymder och i många fall skalor som får oss att se vår egen litenhet – är något som jag också berör i Hyltén-Cavallius 2015.

7. Denna utställning har sedan dess byggts om och uppdaterats.
8. Istället för tertiär föreslås numera benämningen paleogen, men krita/tertiär-gränsen tycks fortfarande vara en gängse benämning.
9. Enligt många av vår tids forskare är fåglarna inte släkt med, de *är* dinosaurier, som alltså långtifrån dog ut (se t.ex. Fastovsky & Weishampel 2009:213–217). Man skiljer då på flygande (däribland vår tids fåglar) och icke-flygande dinosaurier (på engelska *avian* respektive *non-avian dinosaurs*).

## REFERENSER

### Internet

- Ask, Erik 2012. Mutumba svarar Bosse Hansson. *Dagens Nyheter* 2012-10-09, <http://www.dn.se/sport/fotboll/mutumba-svarar-bosse-hansson/>, hämtad 2016-08-17.
- Los Angeles Times Photography*. *Mammoth Delivery to La Brea tar pits*. <http://framework.latimes.com/2012/09/17/mammoth-delivery-to-la-brea-tar-pits/>, hämtad 2015-09-08.

### Filmer

- Dinosaur 13* (2014). Statement Pictures.
- Ice Age* (2002). Twentieth Century Fox.
- Ice Age 3* (2009). Twentieth Century Fox.
- Jurassic Park* (1993). Universal Pictures & Amblin Entertainment.
- Mega Shark vs Giant Octopus* (2009). The Asylum & Giant Seafood.
- Megalodon. The Monster Shark Lives* (2013). Pilgrim Studios.
- Resan till jordens medelpunkt (Journey to the Center of the Earth)* (2008). New Line Cinema.

### Litteratur

- Bennett, Tony 1995. *The Birth of the Museum. History, Theory, Politics*. London: Routledge.
- Clark, David (red.) 1993. *The Sociology of Death*. Oxford: Blackwell.
- Cohen, Claudine 2002 (1994). *The Fate of the Mammoth. Fossils, Myth and History*. Chicago & London: University of Chicago Press.
- Desmond, Jane 2002. Displaying Death, Animating Life. Changing Fictions of "Liveness" from Taxidermy to Animatronics. *Representing Animals*. Nigel Rothfels (red.) Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.



- Fastovsky, David E. & David B. Weishampel 2009. *Dinosaurs. A Concise Natural History*. Cambridge & New York: Cambridge University Press.
- Ganetz, Hillevi 2012. *Naturlikt. Människor, djur och växter i SVT:s naturprogram*. Hedemora: Gidlund.
- Goodwin, Charles 1994. Professional Vision. *American Anthropologist*, vol. 96, nr 3.
- Gustavsson, Anders 2010. Att sörja ett sällskapsdjur på internet – med katten som exempel. *Nätverket*, vol. 17. [http://natverket.etnologi.uu.se/volym/17/17\\_II.pdf](http://natverket.etnologi.uu.se/volym/17/17_II.pdf).
- Hjemdahl, Kirsti Mathiesen 2003. When Theme Parks Happen. *Being There. New Perspectives on Phenomenology and the Analysis of Culture*. Jonas Frykman & Nils Gilje (red.). Lund: Nordic Academic Press.
- Hyltén-Cavallius, Charlotte & Fredrik Svanberg 2016. *Älskade museum. Om svenska museer som kulturproducenter och samhällsbyggare*. Lund: Nordic Academic Press.
- Hyltén-Cavallius, Sverker 2014. *Retrologier. Musik, nätverk och tidrum*. Höör: Brutus Östlings bokförlag Symposion.
- Hyltén-Cavallius, Sverker 2015. Stora? Döda? Djur? Tre frågor till naturhistorien. *Kulturella perspektiv*, nr 3–4.
- Kirshenblatt-Gimblett, Barbara 1997. *Destination Culture. Tourism, Museums and Heritage*. Berkeley: University of California Press.
- Lee, Charlotte P. 2007. Boundary Negotiating Artifacts. Unbinding the Routine of Boundary Objects and Embracing Chaos in Collaborative Work. *Computer Supported Cooperative Work*, vol. 16, nr 3.
- Mitchell, W.J.T. 1998. *The Last Dinosaur Book. The Life and Times of a Cultural Icon*. Chicago & London: University of Chicago Press.
- Paine, Crispin 2013. *Religious Objects in Museums. Private Lives and Public Duties*. London: Bloomsbury.
- Rieppel, Lukas 2012. Bringing Dinosaurs Back to Life. Exhibiting Prehistory at the American Museum of Natural History. *Isis*, vol. 103, nr 3.
- Samuelsson, Anna 2008. *I naturens teater. Kultur- och miljösociologiska analyser av naturhistoriska utställningar och filmer*. Uppsala: Uppsala universitet. (Diss.)
- Star, Susan & James Griesemer 1989. Institutional Ecology, "Translations" and Boundary Objects. Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907–39. *Social Studies of Science*, vol. 19, nr 3.
- Thorsen, Liv Emma 2012. A Supreme Elephant. Movement, Materiality and Mentalities. *Ethnologia Europaea*, vol. 42, nr 1.