



SITTHVAÐ Á SVENNI

LESTRARBÓK

LESTRARRÁÐ!

Kæri nemandi

- Allir námsmenn þurfa að temja sér góðar námsvenjur.
- Hér eru góð ráð sem gætu hjálpað þér við lestur.

Áður en þú byrjar lesturinn

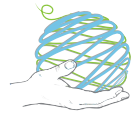
- Skoðaðu bókina vel, einnig myndir og ramma.
- Lestu efnisyfirlit og kaflaheiti.
- Um hvað fjallar bókin?
- Hvað veist þú um efnið?

Á meðan þú lest

- Finndu aðalatriðin.
- Skrifaðu hjá þér minnispunkta.
- Gott er að gera skýringarmyndir eða hugarkort.
- Spurðu um það sem þú skilur ekki, t.d. orð og orðasambönd.

Eftir lesturinn

- Rifjaðu upp það sem þú last.
- Veltu fyrir þér hvað eru aðalatriði og hvaða atriði skipta minna máli.
- Hugsaðu um það sem þú hefur lært og tengdu við það sem þú vissir áður.
- Reyndu að endursegja textann með eigin orðum.



HEIMUR
Í HENDI

Sitthvað á sveimi

LESTRARBÓK

Arndís Þórarinsdóttir



m

MENNTAMÁLASTOFNUN

Efnisyfirlit

| | |
|---------------------------------------|----|
| Út úr svartnættinu | 3 |
| Um drauga | 4 |
| Fróðárundrin | 6 |
| Augun í Glámi | 8 |
| Uppvakningar | 10 |
| Hinsta hvílan | 12 |
| Bjarna-Dísa | 16 |
| Útburðir. | 18 |
| Draugar í nútímanum | 20 |
| Miðlar og spíritismi | 22 |
| Af hverju urðu draugasögur til? | 24 |
| Verkefni | 25 |
| Orðskýringar | 28 |



Út úr svartnættinu

Karólínu fannst hún ekki vera ein.

Hún vafði úlpunni þéttar að sér og gekk hraðar í gegnum rökkrið. Hún vonaði að bráðum kviknaði á ljósastaurinum.

Það voru liðnir tíu dagar síðan Guðjón Daði dó.

Hún hrökk í kút þegar vindurinn ýlfraði ámátlega – eða var það ekki örugglega vindurinn?

Hún leit aftur fyrir sig, en sá ekki neitt. En myrkrið var svo svart að það gat ýmislegt verið þar samt.

Var þetta fótatak, fyrir aftan hana?

Afi Stígur sagðist sjá meira en fólk flest. Hann sagði að fólk gengi aftur ef það ætti eitthvað óuppgert við þá sem lifðu.

Karólína var alveg viss um að hann hefði næg tilefni til þess að ganga aftur, hann Guðjón Daði.

Hún hafði ihugað að fara í heimsókn til afa. Spyrja hann hvort hann sæi eitthvað fylgja henni. En hún þorði því ekki.

Þorði ekki að segja honum söguna af því sem kom fyrir kvöldið sem Guðjón Daði lenti í slysinu.

Úr augum hennar runnu tár, sem hún gat ekki stöðvað.

Örugglega út af vindinum.

Hinir krakkarnir sögðu að þau hefðu líka fundið þetta.

Óútskýranleg hljóð. Eins og þau væru aldrei ein lengur.

Loksins sá Karólína ljósin og byrjaði að hlaupa.

Það var þá sem hún fann eitthvað læsast um

öklann á sér. Og þegar hún skall í jörðina hugsaði

hún, fyrirgefðu Guðjón Daði. Við ætluðum ekki að

gera það. Það var óvart. Það var bara slys.



Um drauga

Við búum í upphituum húsum, við göngum með pínulitlar tölvur í vasanum, við borðum mat upp úr litlum plastöskjum. En þrátt fyrir alla „siðmenninguna“ erum við bara dýr. Við viljum vera í hóp, en ekki ein – sérstaklega þegar eitthvað er að óttast.

Því óttinn er lykill að því að bjarga sér.

Dýr eru hrædd við það ókunna, ef ske kynni að það væri hættulegt. Og það sama gildir um okkur. Þegar við heyrum brak í stiganum eða þegar við sjáum hreyfingu útundan okkur – skýtur það okkur skelk í bringu. Hjartslátturinn verður hraður, heilinn sendir boðefni um allan líkamann til að gera okkur tilbúin að flýja eða verjast. Ef ske kynni að hætta sé á ferð.

Hugsíð ykkur að vera ekki með litla tölvu í vasanum. Hugsíð ykkur að rafmagníð hafi ekki einu sinni verið beislað ennþá. Það er myrkur inni á heimilinu og þegar maður lítur út er myrkur allt í kring. Enginn ljósastaur í fjarska, ekki útiljós hjá nágrönnunum. Bara myrkur. Og það er kannski vont veður. Og hávaði.

Hvað ef eitthvað hræðilegt kemur fyrir? Eitthvað voðalegt – snjóflóð, kannski, eða skipsskaði – þá á enginn eftir að koma til bjargar. Það er engin neyðarlína sem hægt er að hringja í, engar björg-unarsveitir, engin þyrla.

Og ef eitthvað óbærilegt og óútskýranlegt gerist – heilbrigð kona deyr í fæðingu, ratvís smalastrákur kemur aldrei af fjalli – þá er enginn sem getur leitt í ljós hvað gerðist í raun og veru. Það er engin lögreglurannsókn, engin læknaþýsla. Bara hið óskiljanlega. Þannig gætu draugasögur hafa orðið til.

Finnst þér skrýtið að forfeður okkar hafi trúað á drauga og verið hræddir við þá? Þegar þú virkilega hugsar um það?

Er eitthvað skrýtið á seiði? Skýringin gæti verið sú að langa-langa-langa-langa-langa-langa-langamma þín eða afi hafi angrað galdramann eða konu fyrir 250 árum! Sendingar eru nefnilega stundum sendar á einhvern ákveðinn einstakling og marga afkomendur hans. Dæmi eru um sendingar í níunda lið. Ef einhver sendi sendingu á þig gæti draugurinn þá ofsótt barna-barna-barna-barna-barna-barna-barna-barnabörninn þín! Hvaða ár heldurðu að þau fæðist?



Íslenskir kvendraugar hafa verið kallaðir skottur, en karldraugarnir mórar. Skotturnar voru kallaðar skottur af því þær voru með gamaldags skotthúfu. Þær voru oft rauðklæddar að hluta, t.d. í rauðum sokkum. Mórarnir voru oftast í mórauðri peysu eða yfirhöfn, með lambhúshettu eða hatt.





Fróðárundrin

Íslendingasögurnar hljóma stundum eins og þær séu ofboðslega hátíðlegar og alvarlegar. Þær eru það vissulega stundum – en í þeim má líka finna magnaðar draugasögur.

Í Eyrbyggju er til dæmis sagt frá hinum svokölluðum Fróðárundrum. Þau voru þannig að rík, útlensk kona, Þórgunna, kom á bæinn Fróðá á Snæfellsnesi. Skömmu síðar varð Þórgunna veik og skipaði fyrir að hún ætti að verða jarðsett í Skálholti og að eigur hennar yrðu brenndar.

Húsfreyja hlýddi því ekki og sló eign sinni á rúmföt Þórönnu, sem voru glitofin og mjög falleg. Skipti það engum togum að Þórgunna tók strax að ganga aftur. Því næst dóu heimilismenn á Fróðá, einn af öðrum, og gengu þeir allir aftur. Þegar kom fram á aðventu voru sex dánir.

Stuttu fyrir jól fór svo bóndinn á bænum, Þóroddur, ásamt fimm öðrum út á sjó. Báturinn fórst og allir mennirnir með honum. Haldin var erfi-drykkja, og þegar veislan stóð sem hæst gekk Þóroddur inn í stofu, og förunautar hans allir, rennblautir og steindauðir. Sátu þeir alla nóttina við eldinn og marga næstu daga.

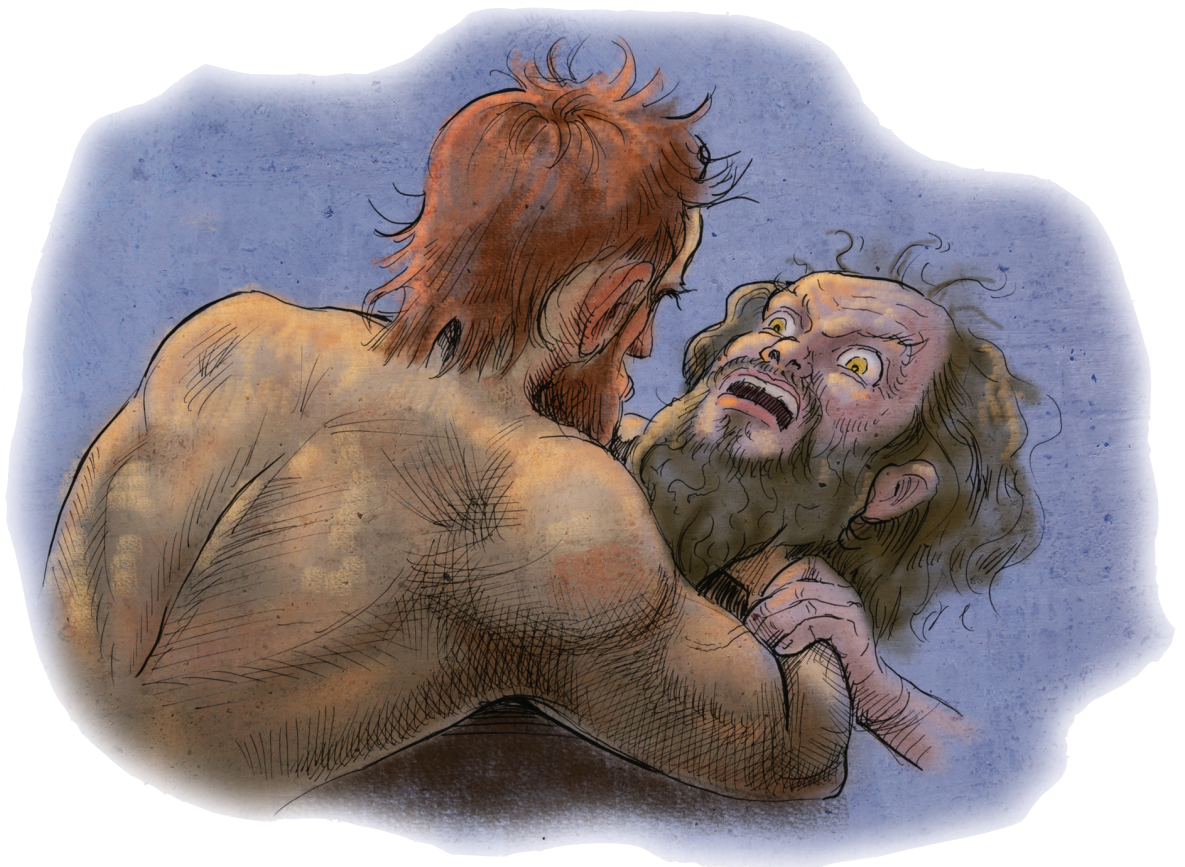
Þá gengu þeir sex sem dóu úr pestinni í hópinn, og létu þeir land-dauðu illa við þá sjódauðu, hentu í þá mold og voru til mestu vandræða. Ástandið var augljóslega erfitt fyrir eftirlifandi heimilismenn sem reyndu að kveikja eld í annarri stofu þar sem þeir gætu verið í friði fyrir afturgöngunum tólf sem lagt höfðu undir sig húsið. „Og þá endist með því móti að þeir Þóroddur sátu við langeld en heimamenn við hinn litla eld og svo fór fram um öll jólin“. Ekki linnti þessum reimleikum fyrr en búíð var að brenna rúmföt Þórönnu og prestur hafði rekið afturgöngurnar út.

Ein magnaðasta sagan í Íslendinga-sögunum er af manni sem hét Klaufi. Konan hans sá til þess að hann var myrtur og gekk hann samstundis aftur og reyndi að komast upp í rúm til hennar. Lét hún þá bræður sína höggva af honum höfuðið svo hann yrði kyrr. Það dugði ekki til – enn gekk Klaufi aftur en nú með höfuðið undir handleggnum og orti meira að segja nokkrar vísur við vel valin tækifæri. Sérstaklega er áhrifamikið þegar Klaufi tekur hauslaus þátt í bardaga: „Þá kom Klaufi í bardaga og barði blóðgu höfðinu á báðar hendur bæði hart og tíðum og þá kom flótti í lið Ljótólfs. Því var líkast sem þá er mel-rakki kemur í sauðadún.“



Augun í Glámi

Frægasti draugurinn sem sagt er frá í Íslendingasögu er sennilega hinn sænski Glámur. Glámur var heldur illur viðureignar þegar hann var á lífi, en þegar hann var dauður magnaðist hann um allan helming. Drap hann bæði menn og skepnur í sveitinni og að endingu fékkst ein mesta hetja Íslendingasagnanna, Grettir sterki, til þess að kljást við hann. Viðureignin var löng og erfið, Glámur var „ólíkur nokkurri mannlegri mynd.“ Hann lagði bæinn í rúst, braut veggj og fleygði til húsgögnum. Að lokum hafði Grettir Glám undir, en áður en hann náði að granda draugnum lagði Glámur á hann álög. Hann sagði að ef þeir Grettir hefðu ekki fundist hefði Grettir með tíð og tíma orðið tvöfalt sterkari en hann var orðinn, en nú myndi hann aldrei verða sterkari en hann var. Hann sagði að Grettir hefði orðið frægur fyrir afrek sín, en upp frá þessum degi skyldu þau öll verða honum til ógæfu og óhamingju. Jafnframt lagði draugsi á um það að Grettir skyldi stöðugt búa einn en jafnframt þrá



samneyti við annað fólk. Eins og þetta hafi ekki verið nóg, sagði Glámur líka, „Þá legg eg það á við þig að þessi augu séu þér jafnan fyrir sjónum sem eg ber eftir og mun þér erfitt þykja einum að vera. Og það mun þér til dauða draga.“ Upp frá þessu var Grettir, sú mikla hetja, ávallt myrkfælinn.

Dýr gátu líka verið draugar – eða að minnsta kosti uppvakningar. Frægastur er Þorgeirsboli, en hann áttu þrír galdramenn á Norðurlandi að hafa vakið upp til þess að senda á konu sem ekki vildi giftast einum þeirra. Bolinn bjó yfir ýmsum krafti, en hann murkaði lífið úr konunni ógæfusömu. Fylgdi draugsi svo galdrakarlinum og afkomendum hans upp frá því og þótti iðulega boðberi válegra tíðinda.



Þegar maður er til í mörg hundruð ár er vissara að reyna að aðlagast breyttum tíðaranda. Til eru gamlar sögur af draugnum Kampholtsmóra, sem var reyndar líka kallaður Skerflóðsmóri eða Selsmóri. Hann var sagður ungur strákur afturgenginn, sem druknaði í tjörn á Eyrarbakka, þegar bóndi nokkur úthýsti honum. Fylgdi draugurinn upp frá því bóndanum og afkomendum hans. Þegar afkomendurnir fluttu suður í Flóa elti draugurinn.

Þegar líða tók á 20. öld segir sagan að þessi ungi strákur hafi heillast af bílaflota landsmanna, og tók að ganga aftur við Suðurlandsveg. Stundum hoppaði hann inn í bílana. Það er vissara að gæta tungu sinnar á slóðum Kampholtsmóra, því sagan segir að hann skemmi bíla þeirra sem ekki tala fallega um hann.

Uppvakningar

Eru vampírir draugar? Þær eru dánar, hjartað í þeim slær ekki og þær eldast ekki eða þroskast. Þess vegna uppfylla þær skilyrði þess að vera draugar – þó að íslenskir draugar hafi ekki drukkið blóð úr fólki. Eða hvað?



Yfirleitt er draugum í bíómyndum lýst sem gagnsæjum verum sem geta liðið í gegnum vegg. Þeir Íslendingar sem segjast hafa séð drauga á síðustu árum hafa séð eitthvað þess háttar, en hinir hefðbundnu íslensku draugar eiga þó meira skylt við uppvakninga, eða zombíur. Draugarnir ganga þá aftur í sínum gömlu, dauðu líkómum.

Til eru margar sögur af íslenskum galdramönnum sem vildu hefna sín á óvildarmönnum sínum. Þeir fóru því í kirkjugarð og möggnuðu upp sendingar. Þá var dauður maður seiddur upp úr gróf sinni og sendur af stað að framkvæma vilja galdramannsins. Hinn látni varð þá allur ferlegri en hann hafði verið í lifanda lífi, gat þeyst um landið og varð firnas-terkur.

Þessar frásagnir minna meira á sögur af uppvakningum, eða zombíum, eins og við þekkjum þær úr erlendum bókum og bíómyndum.



Til eru sögur af því að galdramenn hafi magnað upp sendingar upp úr til-raunaglassi. Sérstaklega voru menn lunknir við þetta á Austurlandi. Til er saga um lækni sem bað konu að giftast sér en hún neitaði bónorðinu. Næst þegar hún var veik sendi hann henni draug í meðalaflösku sem ofsótti bæði hana og ætt-ingja hennar.



Djárninn á Myrká sem margir hafa lesið um var heldur enginn óáþreifanlegur svipur – hann skreið upp úr gröf sinni og Guðrún heitkona hans, sem sat þétt upp við hann á hestbaki, gat séð glitta í nakta hauskúpu hans í tunglskininu. Þegar Guðrún slapp frá honum og hringdi kirkjuklukkunum stökk hann í gröf sína á ný.

Lestu söguna um Djárnann á Myrká. Hann braust steindauður upp úr gröf sinni til að ljúka óuppgerðum málum.

Draugar koma fyrir í mörgum bókum – í Harry Potter segir Næstum því hauslausi Nick að það sé ekki öfundsvært hlutverk að vera draugar: „Ég veit ekkert um leyndardóma dauðans, Harry, því ég valdi í staðinn mína aumu eftirlíkingu af lífinu“.

Í síðustu bókinni um Harry kemur sér þó vel að hafa bandamann sem man hluti sem gerðust fyrir mörg hundruð árum. Og kannski er það svo heillandi við drauga? Þeir eru tenging við fortíðina. Þeir eru „lífandi“ hluti hennar.



Hinsta hvílan

Við reynum alltaf að undirbúa okkur vel fyrir mikilvæga atburði. Próf. Veislur. Íþróttamót. Stundum finnst manni að allt velti á því hvernig eitt einstakt atriði er. Sé kakan ekki fullkomin er afmælisveislan ónýtt. Eða ef maður þarf að spila leikinn á íþróttaskónum frá því í fyrrasumar þegar þessir nýju finnast ekki muni leikurinn örugglega tapast.

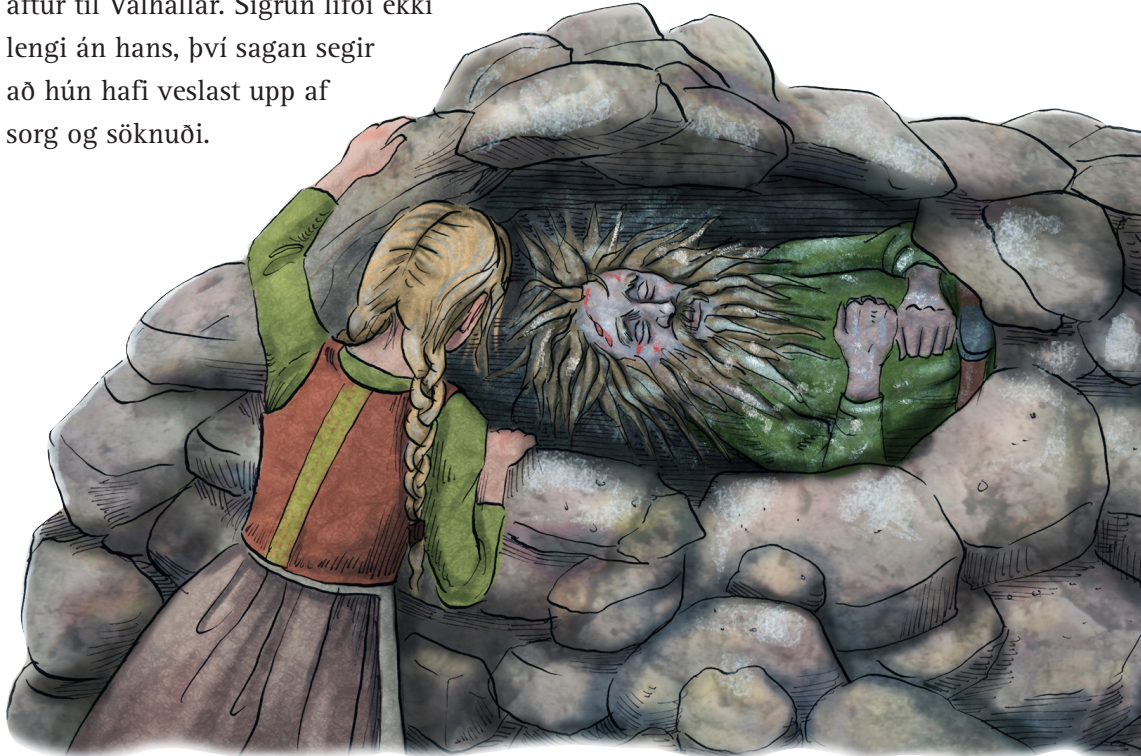
Það er því ekki skrytið að það brenni á fólki hvernig er best að undirbúa sjálfan dauðann.

Þessi undirbúningur birtist á ýmsan hátt, en hinsta hvílan er mörgum hugleikin. Konan sem síðar varð þekkt sem Miklabæjar-Solveig var svo óhamingjusöm að hún stytta sér aldur. Þegar hún var í andaslitrunum bað hún um að verða grafin í vígðri mold í kirkjugarði, þó að kirkjan fordæmdi sjálfsvíg í þá daga.

Þegar átti að jarðsetja Solveigu gaf presturinn ekki leyfi fyrir því að jarða hana í kirkjugarðinum og var hún jörðuð utan garðsins. Eftir það var sagt að Solveig hefði orðið svo reið að hún hefði orðið fjarskalega viðskotailur draugur og til eru margar sögur af óknyttum hennar.

Fólk gerði ýmislegt til þess að koma í veg fyrir að hinir dánu gengju aftur. Eitt óbrögðult ráð var talið að setja nálar í iljarnar á hinum látna. Þannig var talið að ef sá hinn sami léti ófriðlega í gröf sinni og ætlaði á stjór – þá yrði hann svo óskaplega sárfættur þegar hann væri staðinn á fætur að hann hætti við allt saman og kúrði sig aftur ofan í kistu sína.

Eitt Eddukvæðanna heitir Helgakviða Hundingsbana II og segir þar af hetjunni Helga og Sigrúnu konu hans. Helgi féll í bardaga og Sigrún var mjög hrygg. Eftir jarðarförina kom Helgi ríðandi frá Valhöll heim aftur, með fjölmennt lið með sér. Sigrún gekk í haug hans, bjó þar um rúm fyrir hann og bjó um sár hans. Helgi hefur verið nokkuð hrikalegur ásýndar, alblóðugur og segir Sigrún í kvæðinu að hár hans sé „hélu þrungio,“ það er að segja það var hrím í hári og skeggi hins steindauða höfðingja. Sigrún dvaldi með honum alla nóttina en þegar morgnaði sneri Helgi aftur til Valhallar. Sigrún lifði ekki lengi án hans, því sagan segir að hún hafi veslast upp af sorg og söknuði.



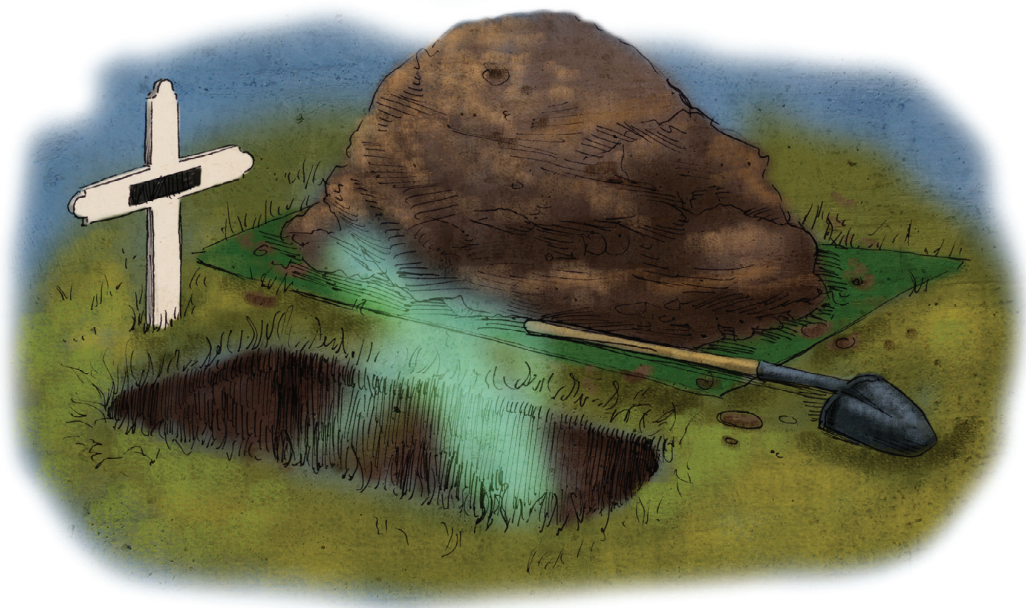
Það eru ekki bara kirkjugarðar sem eru hinna hvílan. Fornmenn heygðu hina látnu.

Stundum var jafnvel heilt skip í haugnum, hjá þeim allra ríkustu.

Yfirleitt snúa leiði í íslenskum kirkjugörðum þannig að annar endinn vísar í austur og hinn í vestur. Til er kvæði um mann sem þótti ekki sérlega mikill sómamaður, kallaður Jón hrak. Þegar skúrurinn dó var hann jarðaður þannig að hann sneri þvert á alla hina í garðinum, í norður-suður. Ekki er vitað af hverju þetta var – sumir segja að Jón hafi fyrirfarið sér eins og Solveig, aðrir segja að þetta hafi átt að koma í veg fyrir að hann gengi aftur og enn aðrir segja að þetta hafi verið mistök vegna vonskuveðurs við greftrunina. Hvað um það, undi Jón þessu illa í gröfinni. Tók hann að ganga aftur, og fór þá með þessa vísu:

Kalt er við kórbak
kúrir þar Jón hrak
ytar snúa austur vestur
allir nema Jón hrak

Sumir segja að kvæðið hafi heyrst úr gröfinni, aðrir að Jón hafi þrumað kveðskapinn ýmist yfir prestinum sem jarðsöng hann eða þeim sem tóku gröfina. Nærri má geta að þetta var hvítleitt fyrir þá sem heyrðu og ekki leið á löngu þar til drifið var í því að snúa Jóni svo hann gæti hvílt í friði.





*Í kirkjugörðum minnast hinir lifandi látinna.
Þangað kemur fólk til að eiga kyrrðarstund,
hugsa fallega um hið liðna og hlúa að minningu
ásvina sinna. Þess vegna eru kirkjugarðar í raun
staðir fullir af kærleika.*

Hafið þið tekið eftir því að á mörgum legsteinum stendur „hvíl í friði“? Þessi áletrun er notuð víða um heim og oft í latneskri þýðingu – Requiescat in Pace, skammstafað RIP. Í orðunum felst ótti um að sá látni finni ekki frið, heldur verði ókyrr í gróf sinni. Þess óskar enginn ástvinum sínum, heldur vonar að í dauðanum finni hann hvíld.



Grafir eru raunar mjög mikilvægar í íslenskum draugasögum, þær standa oft opnar á meðan reimleikum stendur og hinir dauðu þurfa að komast ofan í þær aftur.

Það er skiljanlegt að sögur um reimleika loði við kirkjugarða. Hvað gæti verið meiri áminning um dauðann en völlum fullur af látnu fólki?

Lengi var til saga um að sá sem fyrstur væri grafinn í kirkjugarði dæmdist til þess að verða vaktmaður garðsins um alla eilífð. Þetta var bagaleg hjátrú, því hún gerði það auðvitað allerrítt að koma nýjum kirkjugörðum í notkun. Enginn vildi dæma ástvin sinn til þess að vera húsvörður til eilífðarnóns, frekar en að komast til himna.

Hólavallagarður, gamli kirkjugarðurinn í miðbæ Reykjavíkur, var til dæmis tilbúinn árið 1838 en hann stóð ónotaður í margar vikur því enginn vildi jarða þar ástvin sinn. Að lokum var Guðrún Oddsdóttir jörðuð í garðinum í nóvember 1838 að viðstöddu fjölmenni.

Bjarna-Dísa

Bjarna-Dísa var ung kona sem bjó austur á fjörðum fyrir meira en 200 árum. Hún var vinnukona á bæ þar sem enginn úr fjölskyldunni hennar bjó. Bjarni bróðir hennar vann annars staðar í sömu sveit og einn veturinn átti hann erindi í kaupstað. Bærinn sem Þórdís bjó á var einangraður. Það er ekki gaman að hitta aldrei nema sömu nokkrar manneskjurnar, svo Dísa bað um leyfi að fá að fara með honum.

Húsbændum hennar hefur örugglega þótt það óþarfi. Ef Dísa var ekki heima, hver vann þá verkin hennar? En Dísa bað heitt og innilega og að lokum létu húsbændurnir undan.

Þegar Dísa og Bjarni ætluðu heim aftur til Seyðisfjarðar, eftir vel heppnaða ferð, varð veðrið mjög vont. Þau lögðu samt af stað, Dísa illa klædd, og börðust yfir heiðina í rokinu.

Að lokum urðu þau að gefast upp. Dísa komst ekki lengra og þau grófu hana í snjóinn, aleina í myrkrinu og illviðrinu. Bjarni sneri við í leit að aðstoð.

Það liðu fjórir dagar áður en Dísa fannst. Þegar að var komið héldu mennirnir sem fundu hana að hún væri dauð – en svo stökk hún upp úr skaflinum og lét ófriðlega. Urðu þeir þá svo hræddir að þeir réðust á hana og börðu þar til hún hreyfðist ekki meir. Báru hana svo til kirkju og jörðuðu hana.



Systkinin lögðu af stað frá Brándairstöðum í Eiðabínghá og lá leið þeirra yfir Hálsana og Vestdalsheiði. Í Stafdal komust þau ekki lengra. Bjarni gróf systur sína í fönn og braust til byggða til að ná í aðstoð.



Hvað fundu mennirnir á heiðinni? Var Dísu dáin og þeir unnu frækinn sigur á afturgöngu? Eða gerðust þeir sekir um að murka líftórana úr skelfingu lostinni stelpu sem hafði verið eini í fjóra daga uppi á heiði í vitlausu veðri?

Heldur þú að leitarmönnum hafi liðið illa yfir því sem gerðist? Kannski skipti mjög miklu máli fyrir þá að trúa því að hún væri afturganga? Kannski var það eina leiðin til þess að þeir gætu trúað því að þeir hefðu gert rétt? Kannski var það þess vegna, sem sögur fóru að heyrast um Dísu. Að hún gengi aftur. Kannski sáu þessir menn hreyfingu í myrkrinu og sögðu – þetta hlýtur að vera Dísu. Því það sannaði að á heiðinni hefði verið skrímsli, en ekki hálfrosin og dauðhrædd stelpa.

Fljótlega fóru að heyrast aðrar sögur líka. Að Dísu hefði getað sjálfri sér um kennt, að deyja svona. Að hún hefði verið svo mikil þjattrófa, hún hefði bara verið á þunnri skyrtu eins og var í tísku þá. Að hún hefði verið léttúðug, þess vegna hefði hún nú verið að þvælast þetta.

Hvað heldur þú að hafi gerst?

Útburðir



Einu sinni var vinnukona á bæ. Hún hafði orðið þunguð, alið barn, og borið út, sem ekki var mjög ótítt á landi hér, meðan harðar skriftir, sektir eða líflát voru lögð við slíkum brotum. Eftir það bar svo til eitthvert sinn, að halda átti gleði þá, er vikivaki nefndist og alltíðir voru hér áður á landi, og var þessari hinni sömu stúlku boðið til vikivakans. En af því hún var ekki svo fjölskrúðug, að hún ætti skartföt, er sambyði slíkum skemmtifundi sem vikivakar voru á fyrri dögum, en var kona glysgjörn, lá alllilla á henni, að hún yrði þess vegna að sitja heima og verða af gleðinni. Einu sinni á málum, meðan gleðin stóð til, var griðkona þessi að mjólka ær í kvíum með öðrum kvenmanni; var hún þá að fírást um það við hina mjaltakonuna, að sig vantaði föt að vera í á vikivakanum; en í því hún sleppir orðinu, heyra þær þessa vísu kveðna undir kvíaveggnum:

„Móðir mín í kví, kví,
kvíddu ekki því, því;
ég skal ljá þér duluna mína
að dansa í
og dansa í.“

Griðkona sú, sem borið hafði út barn sitt, þóttist þekkja hér skeyti sitt; enda brá henni svo við vísuna, að hún varð vitstola alla ævi síðan.

Úr þjóðsögum Jóns Árnasonar

Það var erfitt líf að vera vinnukona á Íslandi í gamla daga. Þær réðu sér ekki sjálfar, heldur réðu húsbændur þeirra öllu. Þær bjuggu á heimilinu þar sem þær unnu, svo þær komust eiginlega aldrei úr vinnunni.

Oft eignuðust þær börn. Stundum með kærustunum sínum eða mönnum sínum, en stundum urðu þær þungaðar án þess að vilja það. Og ekki vildu húsbændurnir fá enn einn munninn að metta.

Þessar konur neyddust þá til þess að bera börnin sín út. Þær tóku þínulitlu nýfæddu börnin og gengu með þau út í náttúruna, þar sem þær lögðu börnin frá sér og skildu þau eftir. Gengu svo heim, lotnar í herðum með brjóstin full af mjólk og sneru aftur til verka. Enginn heyrði börnin nýfæddu gráta. Enginn heyrði þegar gráturinn hljóðnaði þegar kuldinn læsti sig um hvítvoðunginn.

Stundum voru börnin tekin af mæðrum sínum strax eftir fæðingu og einhver annar bar þau út.

Konurnar vissu það. Konurnar gleymdu aldrei börnunum sem voru skilin eftir.

Og samviskubitið nagaði þær.

Sumar hættu aldrei að heyra barnsgrátinn.

Útburðir hafa því verið hluti af draugasögum Íslendinga. Þessi litlu börn sem áttu ekki kost á því að lifa. Þau ásækja þá sem brugðust þeim, væla fyrir utan gluggann og leyfa þeim sem lifa ekki að gleyma.

Draugar í nútímanum

Draugar tilheyra ekki bara fortíðinni. Reimleikar hafa áhrif á daglegt líf hjá fullt af fólki á 21. öldinni og margir kannast við að hafa séð draug. Stundum er um einstök tilfelli að ræða en aðrir sjá framliðna alla daga.

Það getur verið snúið að ræða um drauga þegar sumir trúá því að þeir séu til en aðrir ekki.

Það gerðist bara fyrir nokkrum árum að fólk keypti sér hús á Austurlandi. Þegar fólkíð var búíð að eiga húsið í nokkra mánuði vildi það hætta við kaupin. Því fannst ýmislegt bogið við húsið – það var leki, lélegt GSM-samband og ýmislegt fleira, en svo sagði fólkíð líka að það væri til vandræða hvað húsið væri ásótt af draugum.

Það er erfitt að taka mark á kvörtunum fólks ef maður trúir ekki sjálfur á tilvist umkvörtunarefnanna.

Málið fór fyrir dómstóla.

Við vitum ekki hvort dómarrinn sem dæmdi í málinu trúði á drauga, en í augum hins opinbera eru þeir alls ekki til. Dómarrinn leysti málið með því að segja að reimleikar teldust ekki galli á fasteign í skilningi laganna – ekki frekar en lélegt GSM samband – svo það skipti ekki máli hvort draugarnir voru til eða ekki. Þó þeir hefðu verið til hefðu þeir alveg mátt vera þarna.

Draugagangur hjá Radiohead

Hljómsveitin Radiohead segist hafa heyrt undarleg hljóð í húsinu þar sem hún tekur upp sína nýjustu hljómplötu.

Draugagangur á tókustað

Mikið hefur gengið á við tókur á nýjustu Bond-myndinni Casino Royale.

Vildi að kaupsamningi yrði rift vegna reimleika

Ósætti með kaup á bjálkahúsi

Það hefur ýmislegt breyst í samfélaginu. Í lögbókunum Jónsbók og Járnsíðu frá þrettándu öld er lagt blátt bann við því að „vekja tröll upp og fremja heiðni með því“. Þar er orðið tröll notað um hvers kyns yfirnáttúrulegar skepnur, svo á þeim tíma var stranglega bannað að vekja upp drauga. Það hefur greinilega þótt svo líklegt að einhver magnaði upp draug að það væri öruggast að taka af öll tvímæli með því að banna það með lögum.

Draugatrú er flókin – margir trú á líf eftir dauðann en trú á samt ekki á drauga sem ganga um jörðina. Það er mismunandi eftir einstaklingum á hvað þeir trú. Sumum finnst að þeir hafi séð og reynt svo margt óútskýranlegt að þeir geti ekki annað en trúað. Öðrum finnst að þó að eitthvað sé óútskýrt þýði það ekki að á því sé yfirnáttúruleg skýring, heldur hafi vísindin bara enn ekki skýrt það.

Áhugi almennings á lífinu eftir dauðann er mikill, þó ekki sé kannski alltaf talað hátt um hann. Ein af metsölubókum fyrir nokkrum árum var bók um frásagnir látinna um framhaldslífið. Þó að við lifum á tímum þar sem vísindi og rannsóknir spila stærri þátt í lífi okkar en hefur nokkurn tímann þekkt er fólk ennþá forvitið um hið óútskýranlega.



Miðlar og spíritismi

Til er fólk sem segist geta talað við drauga, segist sjá þá ganga um göturnar og fá jafnvel skilaboð frá þeim til hinna lifandi. Þetta fólk er skyggnt og sumir þeirra starfa við að hjálpa hinum lifandi tala við hina dauðu og kallast þá miðlar.

Það trúa því ekki allir að miðlar geti í raun talað við látna.

„Ég sé hérna gamla konu. Hún er gráhærð, í síðu pilsí. Hún er að tala um ungan mann. Kannast einhver við það?“

Flestir gætu víst hugsað til baka og fundið gamla konu í minninu sem passar við lýsinguna.

„Já, ég held að þetta gæti verið hún ömmusystir mín. Og hún er sjálfsagt að tala um hann bróður minn. Þau voru miklir vinir.“

„Já, hún kinkar kolli og brosir til þín. Þetta passar allt saman. Hún er með skilaboð til hans.“

„Hver eru þau?“

„Hún segir að hann eigi ekki að gefast upp, ef hann verði hugprúður fari allt vel að lokum. Finnst þér þetta geta passað?“

„Ja... jú, það er náttúrulega búið að vera lítið að gera á partasölunni ...“

Yfirleitt eru skilaboðin að handan óljós, jákvæð og geta veitt hinum lifandi huggun. Er þá nokkur skaði skeður?

Það er óhjákvæmilegt að svikahrappar komi að málum þar sem ekkert er hægt að sanna. Aldrei hefur tekist að tala við draug undir vísindalegum skilyrðum, það hefur enginn líkamnast í rannsóknarstofu, en samt trúa mjög margir á drauga. Til eru margar sögur af fólki sem sögðust geta kallað fram drauga, en reyndust svo vera svikahrappar.

Sumir hafa bankað í borð og veggj til að láta líta út fyrir að ósýnilegir séu í herberginu, aðrir hafa notað flókinn búnað til að framkalla eitthvað sem virðist yfirskilvitlegt.





Á þessari mynd má sjá miðil þykjast gefa frá sér yfirnáttúrulegt efni, svokallað útfrymi. Í herberginu er myrkur, nema þegar flass ljósmyndarans blossomar, og viðstaddir eru greinilega skelfðir. Á myndinni sést hins vegar vel að þetta er venjulegt lak.

Sumum finnst allt í góðu lagi að vita af draug heima hjá sér, en öðrum finnst það óþægilegt að eiga ósýnilega sambýlinga og hafa þá samband við einhvern til að fjarlægja þá. Fólk bregður á ýmis ráð til þess að losna við drauga. Prestar koma í hús og reyna að senda anda áfram inn í handan heiminn og einnig taka miðlar og sálrannsakerndur slík hreinsunarstörf að sér.

Sumir segja að börn séu sérstaklega næm og að sumir geti séð drauga og jafnvel líka huldufólk í barnæsku, en að þessi gáfa eldist af þeim.

Hvað heldur þú?

„Svo er hér að lokum blátt reiðhjól. Kannast eitthver við það. Lásinn er... humm... lásinn er inn út, inn inn út. Ég endurtek, inn út, inn inn út. Kannast eitthver við það? Nei, það kannast enginn við það hér. Takk fyrir.“

Úr kvikmyndinni *Með allt á hreinu*.

Miðilsfundur

verður haldinn í kvöld (sunnudag) kl. 8 í Varðarhúsinu. Þennan fund hefi jeg vegna áskorana. Aðgöngumiðar við inganginn.

Lára Ágústsdóttir.

Vissir þú að í símaskránni eru þrjár miðlar og tveir sjáendur? Og hvorki meira né minna en tólf spámiðlar. Á landinu eru starfandi ýmis félög sem snúa að samskiptum við framliðna – t.d. Sálarrannsóknafélag Íslands og Sálarrannsóknafélag Reykjavíkur, Suðurnesja og Akureyrar.



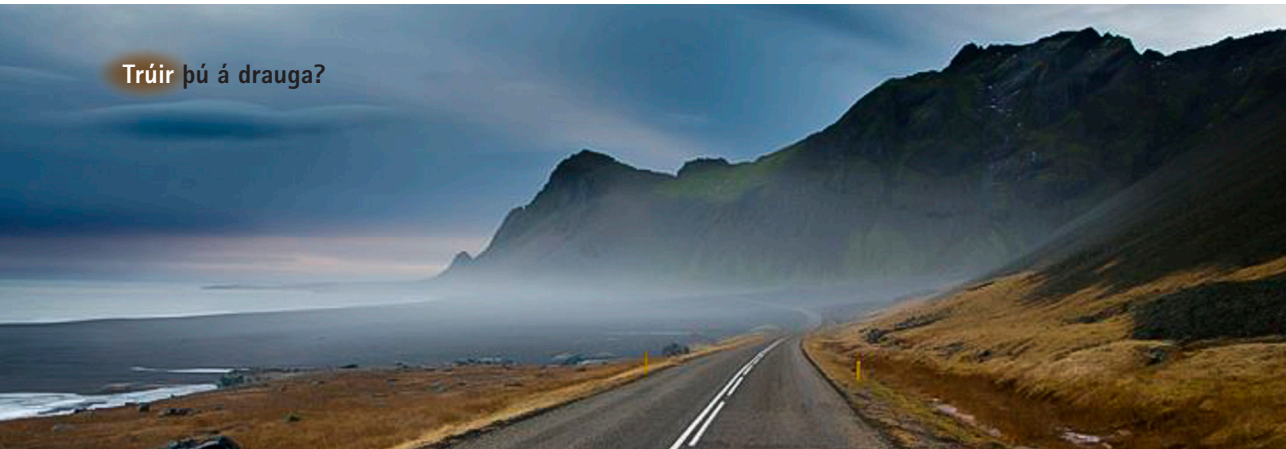
Af hverju urðu draugasögur til?

Það er einkenni á draugasögum að hinn afturgengni á eitthvað óuppgerð. Djákninn á Myrká vildi ekki sleppa Guðrúnu sinni, Bjarna-Dísa lá ekki í friði af því að hún lést við svo hryllilegar aðstæður, barn griðkonunnar í sögunni um Móður mína í kví kví fékk aldrei tækifæri til að lifa og ávitaði móður sína. Hinir látnu eiga harma að hefna – en þessi sömu mál hvíla þá líka þungt á hinum lifandi. Guðrún saknar unnusta síns, Bjarni og leitarmennirnir velta fyrir sér hvort hefði mátt bjarga Dísu og konan sem bar barnið sitt út iðrast þess á hverjum degi.

Þannig geta óuppgerðar tilfinningar nagað þá lifandi. Þeir fara stöðugt að sjá hinum látna bregða fyrir og óttast jafnvel að hann ætli að leita hefnda. Sérstaklega hefur þetta gerst auðveldlega fyrr á tímum, þegar myrkrið var mikið og svo margt í veröldinni var ennþá óútskýrt og dularfullt. Draugar og hjátrú voru þá hluti af hinu hversdagslega.

En óttinn við hið óþekkta getur blossað upp þó ekki sé um óuppgerðar tilfinningar að ræða. Á hverjum degi gerist eitthvað óvænt í umhverfi okkar sem fær hjartað til að slá aðeins hraðar. Við heyrum skrýtin hljóð, sjáum eitthvað útundan okkur eða finnum óútskýrða nærveru. Oftast finnum við skýringuna strax – þvottinn sem dansar á snúrunni eða köttinn sem mjálmur. En stundum sjáum við skýringuna ekki og þá taka líkaminn og ímyndunaraflið völdin og sannfæra okkur um að um raunverulega ógn sé að ræða, svo líkaminn sé því viðbúinn að bregðast við hættunni, sé hún til staðar. Stundum þarf því skynsemin að takast á við þessi ósjálfráðu viðbrögð og ákveða hvað sé í rauninni sennilegast.

Trúir þú á drauga?



Verkefni

Ritun

1. Myndir þú vilja verða draugur? Skrifaði eina blaðsíðu um það af hverju eða af hverju ekki.
2. Taktu viðtal við einhvern sem hefur séð draug.
3. Taktu viðtal við einhvern sem trúir alls ekki á drauga.
4. Skrifaðu sögu um dularfullt atvik sem virðist óútskýranlegt með öllu – en reynist svo hafa mjög hversdagslega skýringu.
5. Hvað heldur þú að hafi gerst í sögunni í fyrsta kaflanum í þessari bók? Prófaðu að skrifa um Karólínu, annað hvort á undan eða eftir textabrotinu sem þú last.
6. Ímyndaðu þér að þú hafir lent í deilum við félagan þinn. Nokkru síðar er það altalað í sveitinni að þú hafir ákveðið að hefna þín með því að senda draug heim til hans, því þar hafi nýlega dáið kú. Fólk verður hrætt við þig og hættir að heilsa þér. Skrifaðu hvernig þér líður.
7. Gerðu lista yfir nokkur atriði sem gera sögu draugalega. Bekkjárfélagar sameina svo listana sína í veglegan hugmyndabanka fyrir draugasagna gerð.
8. Kíktu í hugmyndabankann og veldu þér tvö til þrjú atriði og semdu draugasögu. Mundu að gæta að uppbyggingu sögunnar – inngangi, meginmáli og sögulokum.



Hugsað og spjallað

9. Hvað kom þér mest á óvart af því sem stóð í þessari bók?
Af hverju?
10. Heldur þú að færri trúir á drauga núna en áður? Af hverju?
11. Lestu þér til um Bjarna-Dísu, Fróðárundrin og Djáknann á Myrká. Gæti verið að sögurnar séu blanda af einhverju sem gerðist í alvörunni og einhverju sem verður til síðar? Hvað heldur þú að hafi gerst í alvörunni?
12. Jón Árnason, safnaði íslenskum þjóðsögum á síðustu öld. Hann sagði að þjóðtrúin væri „skáldskapur þjóðarinnar,“ sem sprytti úr frjóu ímyndunarafli hennar. Hvað heldur þú að hann hafi meint með því?
13. Mörg slys hafa orðið á Suðurlandsveginum, sér í lagi á þeim slóðum þar sem Kampholtsmóri er sagður halda til. Hugsaðu um það hvernig draugasögur geta orðið til í nútímanum, eins og í fortíðinni. Getur t.d. verið að slæm skilyrði á veginum hafi valdið svo mörgum slysum að það hafi rennt stóðum undir kenningar um reimeika? Rétt eins og gerðist í gamla daga, þegar óútskýrðir atburðir voru útskýrðir með draugasögum? Veltu þessu fyrir þér og skrifaðu hjá þér nokkra punkta. Berðu þig svo saman við bekkjarfélaga og ræðið um vangaveltur ykkar.



Tjáning

14. Til að auka áhrif góðrar draugasögu er tilvalið að spila viðeigandi tónlist undir, gera skuggsýnt í stofunni og jafnvel kveikja á kertum. Farðu inn á netið og prófaðu að slá inn leitarorðin „ghostly music“ (draugaleg tónlist). Finndu tónlist sem þér finnst passa fyrir þína sögu. Þegar þú flytur draugasöguna þína fyrir bekkinn spilar þú um leið lagið sem þú valdir.
15. Lestu þjóðsögu þar sem einhver draugagangur kemur fyrir (sjá t.d. í *Trunt, trunt og tröllin* eða *Gegnum holt og hæðir*) og breyttu frásögninni í 1. persónu frásögn þar sem þú ert draugurinn í sögunni og segir söguna út frá þínu sjónarhorni.
16. Teiknaðu mynd af skottu eða móra, hafðu í huga hvað einkennir þessa drauga.
17. Lestu þjóðsögu um draug, leggðu hana á minnið og segðu bekknum frá. Notaðu röddina og leikræna tilburði til að sagan njóti sín sem best. Nauðsynlegt er að æfa sig vel fyrir svona flutning.
18. Af hverju haldið þið að sumt fólk sé hrætt í kirkjugörðum? Er einhver ástæða til þess að vera hræddur? Hvers konar staðir eru kirkjugarðar? Ræðið þetta í 3–4 manna hópum.
19. Gerðu teiknimyndasögu þar sem draugar koma við sögu.

Orðskýringar

- 3** **Ámátlega:** Vesældarlega, eymdarlega.
- 4** **Skýtur það okkur skelk í bringu:** Gerir okkur hrædd.
- 5** **Sending:** (hér) Uppvakningur, sendur til að gera öðrum mein.
- 6** **Að slá eign sinni á eitthvað:** Taka eitthvað sem annar á.
Glitofin: Efni ofið með gull – eða silfurlitum þráðum.
- 7** **Erfidrykkja:** Veisla við útför einhvers.
Förunautar: Samferðamenn, þeir sem eru saman í hóp.
Melrakki: Refur.
Sauðadúnn: Hópur af sauðfé, kindahópur.
- 8** **Kljást við:** Berjast við, að.
Að granda einhverju eða einhverjum: Að drepa.
Lagði á um: Leggja álög.
- 9** **Murka lífið úr:** Drepa einhvern hægt og lengi.
Váleg tíðindi: Slæmar fréttir.
Úthýsti: Hleypti ekki inn, vísaði á dyr.
- 10** **Zombíur:** Uppvakningar (tökuorð úr ensku).
Seiddur: Galdraður, töfraður.
Að vera lunkin/nn: Að vera klók/ur, dugleg/ur.
- 12** **Að vera í andaslitrunum:** Vera að deyja, taka síðustu andartökin.
Vígð mold: Mold í kirkjugarði sem búið er að blessa.
Óknyttir: Stríðni, strákapör.

- 13 Óbrigðult:** Eitthvað sem hægt er að treysta, að bregðast ekki.
Eddukvæði: Fornr norrænt kvæði sem segir frá hetjum og goðum.
Héla: Hrímlingur.
- 14 Ýtar:** Menn, fólk.
- 17 Þjattrófa:** Að vera þjöttuð/þjattaður, vera fin/n með sig.
Léttúðug: Lauslát, kærulaus.
- 18 Útburðir:** Ungabörn sem skilin voru eftir úti til að deyja.
Glysgjörn: Skrautgjörn/skrautgjarn, þykja skemmtilegt að skreyta sig.
Málum: Mjaltatími kvölds og morgna.
Kvíum: Kvíar, fjárrétt þar sem kindur eru mjólkaðar.
- 19 Hvítvoðungur:** Ungabarn, voð er vaðmálsdúkur eða ullarteppi, nýfædd börn hafa hugsanlega verið vafin inn í ljós ullarteppi – hvítvoðungur.
- 20 Reimleikar:** Draugagangur.
Framliðnir: Þeir sem eru dánir.
- 22 Að vera skyggn:** Að geta náð sambandi við verur, anda eða framliðna sem ekki eru af þessum heimi.
Líkamnast: Andar fara í líkamlegt gervi, breytast úr anda í fast efni.
Miðlar: Sá/sú sem telur sig ná sambandi við framliðna menn í dásvefni.
Sjáendur: Skyggn maður/kona.
Spámiðlar: Miðill sem spáir fyrir um framtíðina.
Handan heimurinn: Heimurinn þar sem fólk dvelur eftir að það deyr.

Við gerð þessarar bókar var meðal annars stuðst við eftirtalið efni: Bjarna-Dísa og Móri: Tveir austfirskir draugar sem enn blíva eftir Halldór Pjetursson, erindið „Dularfull fyrirbrigði í fornritum vorum“ eftir Einar Kvaran sem birt var í Iðunni 1929, greinina „Íslenskir draugar frá landnámi til lúterstrúar: Inngangur að draugafræðum“ eftir Ármann Jakobsson sem birtist í Skírni (184) árið 2010, Íslensk fornrit, Vísindavef Háskóla Íslands og Þjóðsögur Jóns Árnasonar.

Listi yfir nokkrar góðar draugasagnabækur

At og aðrar sögur: Sextán spennandi draugasögur.

Ýmsir höfundar Draugar, svipir og dularfull fyrirbæri eftir Nigel Blundell, Björn Jónsson þýddi.

Draugaslóð eftir Kristínu Helgu Gunnarsdóttur

Draugasögur eftir Doris Jannausch

Draugurinn sem hló: draugasögur. Höfundar ýmsir, Sigurður Karlsson þýddi erlendu sögurnar.

Garðurinn eftir Gerði Kristnýju

Græna höndin og aðrar draugasögur, Ulf Palmenfeldt tók saman og endursagði, Vilborg Dagbjartsdóttir þýddi

Reimleikar eftir Guðjón Inga Eiríksson

Reimleikar í Reykjavík, eftir Steinar Braga

Spor í myrkri eftir Þorgrím Þráinsson

Þjóðsögur Jóns Árnasonar (ýmsar útgáfur)

Sitthvað á sveimi

ISBN: 978-9979-0-1815-5

© 2014 Arndís Þórarinsdóttir

© 2014 teikningar: Karl J. Jónsson

Ljósmyndir:

Forsíðumynd: Björn Einarsson

Dreamstime: Bls. 3: Sylvana Rega, 10: Eireanna, 15: a.o. Prillfoto,
t.v. Lhfgraphics, 19: Uladzimir Chaberkus

Bls. 12: Hugrún Jónsdóttir

Bls. 23 a.o.: Ljósmyndari Sigurður Tómasson. Ljósmyndasafn Íslands í Þjóðminjasafni.
a.n. isfilm.is með leyfi Ágústis Guðmundssonar

Bls. 24: Óskar Ragnarsson

Kort bls. 16 kortagrunnur: Landmælingar Íslands

Ritstjóri: Sigríður Wöhler

Yfirlestur: Ármann Jakobsson, Helgi Grímsson, Ingólfur Steinsson, Magdalena B. Björnsdóttir

1. útgáfa 2014

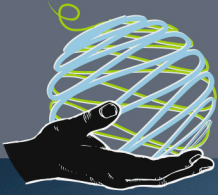
Rafræn útgáfa 2018

Menntamálastofnun Kópavogur

Hönnun og umbrot: Námsgagnastofnun

Prentvinnsla: Ísafoldarprentsmiðja ehf. – Umhverfissvottuð prentsmiðjaS

Bók þessa má ekki afrita með neinum hætti, svo sem með ljósmyndun, prentun, hljóðritun eða á annan sambærilegan hátt, að hluta eða í heild, án skriflegs leyfis höfundar og útgefenda.



HEIMUR
Í HENDI

SITTHVAÐ Á SVEIMI

Sitthvað á sveimi er í flokki lestrarhefta fyrir nemendur á mið- og unglíngastigi. Efnið tekur mið af áhugamálum nemenda. Í heftinu eru sagnir af draugum frá ýmsum tímum og lesendur velta því fyrir sér hvernig slíkar sögur urðu til. Aftast eru orðskýringar og fjölbreytt verkefni.

Höfundur bókarinnar er Arndís Þórarinsdóttir rithöfundur.



MENNTAMÁLASTOFNUN
40621

ISBN-13: 978-9979-0-2295-4



9 789979 022954