

## Á mörkum tveggja heima:

### *Samanburður á draugasögnum Vestur-Íslendinga og draugasögnum í íslenskum þjóðsagnasögnum*

Kafla 2 úr lokaverkefni Svanhvítar Tryggvadóttur í þjóðfræði 2015

(<https://hdl.handle.net/1946/21621>)

## 2 Draugasögur

Óhætt er að fullyrða að flestir Íslendingar þekki til draugasagna. Sumir hafa heyrt sögusagnir af óvæntum fundum fólks við framliðna eða glímu manna við uppvakninga. Aðrir hafa heyrt reynslusagnir af draugum eða jafnvel upplifað sjálfir slík yfirnáttúrlæg fyrirbæri. Viðfangsefnið hefur lengi vakið forvitni og áhuga manna og sýnir það sig glögglega í þjóðsagnasafni Jóns Árnasonar ásamt fleiri fyrrnefndum söfnum. Í þessum kafla verður litið á einkenni íslenskra draugasagna, hvernig þær endurspeglar samfélagið og hvaða áhrif náttúra og menningarumhverfi geta haft á draugasagnir.

### 2.1 Einkenni íslenskra draugasagna

Helstu rit sem hafa að geyma íslenskar draugasagnir eru Íslenskar þjóðsögur og ævintýri Jóns Árnasonar, Íslenskar þjóðsögur Ólafs Davíðssonar, Íslenskar þjóðsögur og sagnir Sigfúsar Sigfússonar, Gríma hin nýja í útgáfu Þorsteins M. Jónssonar og þjóðsagnabókin: Sýnisbók íslenskra þjóðsagnasafna Sigurðar Nordal ásamt fleiri smærri söfnum.

Draugasögum í safni Jóns Árnasonar er skipt í þrjá flokka eins og áður hefur komið fram og eru þeir sem hér segir; afturgöngur, uppvakningar eða sendingar og fylgjur. Hver flokkur fyrir sig hefur sérstöðu eftir því hvers eðlis draugasagan er, líkt og nöfn flokkanna gefa til kynna. Í inngangi að kaflanum um draugasögur og í inngangi hvers flokks fyrir sig í safninu Íslenskar þjóðsögur og ævintýri skilgreinir Jón Árnason muninn á milli flokkanna út frá uppruna hvers fyrirbæris. Afturgöngur er flokkur sagna um drauga sem hafa annaðhvort af sjálfdáðum eða fyrir tilstuðlan manna reikað um eftir dauða sinn. Undirflokkar þessa flokks eru tíu talsins, merktir með bókstöfunum A.–J. Allir flokkarnir eiga það sameiginlegt að fjalla um látna karlmenn, konur og börn sem ekki una sátt í gröf sinni af mismunandi ástæðum og vitja því lifenda. Er þetta stærsti flokkur draugasagna í safni Jóns Árnasonar (Jón Árnason, 1954: 213-218). Í undirflokknum G. Fépúkar er saga sem nefnist „Sjaldan brúkar dauður maður hníf,“ og segir hún af efnamiklum hjónum á bæ nokkrum fyrir norðan. Bóndinn var iðinn við vinnu og fégráðugur, og sótti hann því suður á sjó til að bæta á auð þeirra. Ekkert frétti konan af bónda sínum en á Þorláksmessu sauð hún hangikjöt og útbjóg veglegt trog af kjöti sem hún skildi eftir á búrhíllu. Konan brá sér inn í baðstofu en þegar hún kom til baka í búrið sá hún hvar bóndi hennar stóð hjá troginu og hélt á hangikjötinu og reif hold af beini. Konunni blöskraði aðfarir mannsins síns og sagði við hann: „Viltu ekki hníf, maður?“ Hann svaraði: „Sjaldan

brúkar dauður maður hníf, heldur stendur hann á og rífur.“ Við það hvarf bóndi hennar. Stuttu síðar frétti konan af láti bónda síns sem hafði drukknað rétt fyrir jólin (Jón Árnason, 1954: 265).

Sterk einkenni íslenskra drauga, sérstaklega fyrir 20. öld, eru þau að draugarnir virðast yfirleitt ekki vera andar heldur eru þeir líkamlegir. Oftar en ekki þurfa lifandi menn að glíma við þá eða gefa þeim mat og í sumum tilvikum hafa þeir jafnvel getið börn (Gunnell, 2012: 237-238). Vart verður við breytingu á þessum einkennum drauga strax í upphafi 20. aldar, til dæmis í safni Sigurðar Nordal þar sem fleiri sögur eru af ósnertanlegum draugum sem geta gengið í gegnum vegg. Þetta gæti endurspeglað vaxandi trú samfélagsins á spírítisma á þeim tíma sem Sigurður var að safna þjóðsögum (Pétur Pétursson, 1986: 7-9).

Í flokki sagna um uppvakninga eða sendingar í safni Jóns Árnasonar segir af draugum, jafnt mönnum sem dýrum, sem hafa verið vaktir upp með göldrum til að þjónusta þann fjölkunnuga sem magnar upp líkið til ýmissa verka og sendinga. Aðferðir þeirra við gjörninginn eru misjafnar og heldur ókræsilegar. Í inngangi flokksins lýsir Jón í miklum smáatriðum þessum aðförum og segir meðal annars að særingarmaður skuli kara af með tungu sinni náfroðu úr vitum uppvakningsins er hann rís úr gröf sinni til hálf. Í þessum sögnum kemur einnig fram hvernig fórnalömb sendinga hafa náð að kveða niður uppvakninga með því að „signa sig ofan á höfuðið eða hvirfilinn,“ ef þau náðu að komast undan þeim (Jón Árnason, 1954: 289). Þekktur uppvakningur í þessum flokki er nefndur Þorgeirsboli og eru til æði mörg afbrigði af þeirri flokkusögn undir öðrum nöfnum eins og Rauðiboli.

Skotta og Móri eru bæði talin til ættardrauga í undirkafla C. í síðasta flokki draugasagnanna sem nefnist fylgjur. Jón segir tvo fyrrnefndu flokkana vera aðalflokka innan draugasagnanna (Jón Árnason, 1954: 213, 304-307, 334-336). Þriðja flokknum um fylgjur þótti honum þó vert að bæta við, þrátt fyrir að flestar draugasagnir geti fallið undir hina tvo flokkana. Ástæðu þess segir Jón vera að sá flokkur hafi annan blæ og tvenna merkingu eftir eðli sagnanna. Eldri merking orðsins byggir á gamalli trú manna um að fylgja sé yfirnáttúrleg vera sem fylgir hverju mannsbarni sem fæðist í þeim tilgangi að vernda það og hefur sú fylgja stundum verið kölluð dís eða verndari. Tekur hún á sig mynd og geð þess sem fyrstur stígur yfir fylgju barns eftir fæðingu. Ekki þótti vænlegt að fylgjan lenti í kjafti dýra og færðist því í aukana að brenna hana. Það segir Jón vera ástæðuna fyrir minnkandi trú manna á hina gömlu merkingu fylgjudraugsins. Í almennum skilningi þjóðsagna, að sögn Jóns, eru fylgjur því taldar annaðhvort afturgöngur eða uppvakningar (Jón Árnason, 1954: 213, 340-343). Hrefna Sigríður Bjartmarsdóttir skiptir fylgjum í tvo flokka í meistararitgerð sinni, en það eru verndarvættir og fyrirboðafylgjur (Hrefna Sigríður Bjartmarsdóttir, 2015: 177). Ármann Jakobsson segir Jón Árnason hafa haft litla trú á flokknum um fylgjur. Telur hann það vera vegna þess að sá flokkur hafi truflað flokkunarkerfi hans. Fylgjuflokkurinn grundvallast ekki á greinarmun drauga sem eru vaktir upp af öðrum eða eru á ferli af eigin rammleik líkt og hinir tveir flokkarnir. „Fylgjurnar skera sig frá öðrum draugum á öðrum forsendum,

þeim að ógnin sem af þeim stafar er ekki almenn en beinist oft að einni fjölskyldu eða ætt [...] þær skera sig þannig frá öðrum draugum hvað virkni varðar fremur en uppruna“ (Ármann Jakobsson, 2010: 188).

Undirflokkurinn C. ættardraugar hefur að geyma ýmsar sögur af Skottum og Mórurum sem oftast eru kennd við þá bæi sem þau sáust við eða þær fjölskyldur sem þau fylgdu. Greinargóðar lýsingar eru alla jafna á útliti Skottu og Móra. Yfirleitt er Móri sagður vera í mórrauðri peysu eða mussu sem hann dregur nafn sitt af, oft er hann með barðastóran hatt og gengur við broddstaf. Skotta er sögð vera með mórautt skaut á höfði með faldkrókinn beygðan aftur á bak eða með skautið lafandi milli herðanna, andstætt því sem tíðkaðist á þeim tíma hjá konum sem þetta höfuðfat brúkuðu. Stundum var Skotta í rauðum sokkum og oft sást til hennar sjúga fingurinn. Mórar ganga einnig undir öðrum nöfnum líkt og Lalli eða Goggur auk kenninafna (Jón Árnason, 1954: 346). Klæðnaður drauganna er þó af ólíkum toga og eru þeir sagðir hafa sést í sauðsvartri úlpu, grámórauðri prjónapeysu eða í grámórauðum fatagörmum með sauðmórauða prjónahettu, svo nokkuð ber á ólíkum útfærslum á hefðbundnum klæðnaði Skottu og Móra (Aðalheiður Guðmundsdóttir, 2015).

Dæmi um sögur af ættardraugum eru nánast óteljandi og hafa þær farið víða, jafnvel svo langt að þær lifa áfram í Vesturheimi ásamt sögunni um Þorgeirsbola. Ein slík saga, sem fjallar um Leirár-Skottu, fylgdi Vestur-Íslendingum úr Borgarfirði. Upphaflega gekk hún undir nafninu Hvítárvalla-Skotta því hún var send af Sigurði sýslumanni frá Hvítárvöllum en fylgdi svo síðar ættingjum hans á Gilsbakka og breytti um nafn eftir þeim bæjum sem hún tengdist (Gísli Sigurðsson, 1996: 459). Einkennandi fyrir Skottur og Móra eru aðfarir þeirra við búpening. Oftar en ekki eru þau illa leikin með tví- eða jafnvel þríbrotinn hrygg. Mannfólkið er þó síður en svo hólpið því algengt er að þessir draugar hafi verið magnaðir upp til sendinga í þeim tilgangi að hrella fólk og valda því óskunda.

## 2.2 Samfélagsleg merking draugasagna

Eins og fyrr hefur verið nefnt þá hafa sagnir víðtækan tilgang og eru draugasögur oftar en ekki áhugaverður spegill þess samfélags sem þær mótast í. Þjóðfræðingurinn Timothy R. Tangherlini talar um að nauðsynlegt sé að skilja víðara samhengi þjóðsagna út frá bakgrunni og sögu þjóðarinnar. Þegar sagnamenn segja sögur sem lifað hafa í munnmælum fylgir því yfirleitt tilgangur sem tengist samtíma þjóðfélagsmálum og ágreiningi sem átti sér stað á þeirri stund sem sagan var sögð (Tangherlini, 2008: 194). Samkvæmt þessu er því mikilvægt að skoða hvaða skilaboðum sagnamaðurinn vill koma á framfæri burtséð frá aldri sagnarinnar. Það er eingöngu hægt með því að þekkja samhengi sagnarinnar við samfélagið sem sagnamaðurinn býr í.

Í 3. bindi Íslenskrar bókmenntasögu skrifar Gísli Sigurðsson um draugasögur. Þar nefnir hann sagnir um lík í kirkjugörðum sem kvarta undan slæmri meðferð við uppgröft á beinum þeirra og tilheyra flokknum afturgöngur og undirflokknum D. Dauðir menn kvarta yfir meðferðinni í þjóðsagnasafni Jóns Árnasonar. Sumar þessara sagna segja frá fólki

sem talaði ógætilega um bein látinna manna og gat sá dauði þá gengið aftur og hrellt viðkomandi. Um tilgang slíkra sagna segir Gísli: „Allar þessar sögur um beinaupptöku kenna áheyrendum og lesendum að umgangast hina látnu með virðingu“ (Gísli Sigurðsson, 1996: 450-451). Í þessu tilliti voru sögurnar sagðar öðrum til varnaðar og í þeim tilgangi að kenna fólki hvernig það ætti að haga sér. Ekki borgaði sig að sýna þeim látnu óvirðingu því þá gæti áheyrandi lent í sömu hremmingum og persónan í sögunni.

Draugasögurnar kenna mönnum ekki eingöngu að sýna sóma sinn í framkomu og orði í garð annarra. Þær geta einnig verið leiðbeinandi fyrir fólk á ferð um landið því margar sagnir tengjast örnefnum, jafnt við strandir sem uppi á hálendi. Terry Gunnell kemst vel að orði þegar hann lýsir þessum mikilvægu þáttum sagna:

*Folk legends served as a kind of map. On one side, they reminded people of place names and routes, and gave historical depth to these surroundings, populating them with ghosts and other beings of various kinds. On the other, they served as a map of behaviour, underlining moral and social values and offering examples to follow or avoid [...] If the map was followed, you had a good chance of living in safety. If you broke it, you stood an equally good chance of ending up in a folk legend yourself if not on a list of mortality statistics (Gunnell, 2005: 70).*

Sagnir af draugum sem kenndir eru við vissa bæi, strendur, fjöll eða kletta skilja eftir minningu um staðinn, vísa veginn og fræða fólk um staðarhætti. Sigurður Nordal greinir svo frá um persónulega upplifun hans af tengslum drauga við sögustaði: „Þegar eg fór til Reykjavíkur í fyrsta sinn, en þá lá leiðin um Svínaskarð, hygg eg, að mér hafi fundizt meira til um að sjá Írafell en nokkurn annan bæ á allri leiðinni, svo greipt var nafnið í huga minn vegna Móra!“ (Sigurður Nordal, 1971: xv). Þar á Sigurður að sjálfsögðu við hinn landsfræga ættardraug Írafells-Móra. Sagan af draug þessum er sú lengsta í flokki ættardrauga í safni Jóns Árnasonar. Segir hún af upphafi Írafells-Móra, sem varð þegar drengnokki sem orðið hafði úti á milli bæja og var nýlátinn, var vakinn upp volgur af galdramanni og sendur á hjónin Kort og Ingibjörgu. Gerði hann mikinn óskunda allt fram að níunda lið niðja þeirra hjóna en ekki eru dæmi þess að hann hafi drepit nokkurn mann. Mikilvægt þótti að skammta Móra vænlega af mat því ef það gleymdist lagðist hann í mikil skemmdarverk og var því ávallt aukadiskur af mat skilinn eftir fyrir hann. Eins og það hafi ekki verið nóg, þá þurfti Móri líka að hvílast eins og hver annar lifandi maður og var því einu rúmi haldið auðu fyrir hann til þess að styggja hann ekki. Írafells-Móri virtist hafa eflst með hverjum ættlið sem hann fylgdi og var honum kennt um öll veikindi sem herjuðu á tiltekna fjölskyldu og dauða búfenaðar hennar (Jón Árnason, 1954: 364-373). Sagan af Írafells-Móra var notuð til að útskýra ýmsa dularfulla atburði sem fjölskyldan gat ekki gert grein fyrir með öðrum hætti. Hún ber því í senn vott um ótta við galdra, hjátrú, þekkingarskort og varnarleysi fólks gagnvart sjúkdómum.

Uppruni draugasagna líkt og sagan af Írafells-Móra er samfélagsspeill sem segir okkur að galdratrú hafi bersýnilega blundað á meðal almennings á þeim tíma sem sagnir

af sendingum fjölkunnugra gengu á milli manna. Með dvínandi galdratrú í samfélaginu minnkaði áhugi fólks á uppruna Skottu og Móra og meiri áhersla var lögð á að segja frá virkni þeirra og gjörðum. Þau hættu að vera illar sendingar galdramanna og þess í stað voru ofsóknir þeirra útskýrðar, til dæmis, með þeim hætti að þau hafi verið niðursetningar sem hlutu illa meðferð. Gengu þau því aftur í hefndarskyni og fylgdu þeim bæjum eða þeirri ætt sem þau höfðu verið niðursetningar hjá. Slíkar sögur eru því varnaðarsögur sem brýna fyrir fólki að koma vel fram við niðursetninga og því má líta á þær sem rödd þeirra lægst settu í þeirri samfélagsumræðu sem átti sér stað í gegnum sagnirnar. Samanlagt má segja að þær draugasögur sem gengu hér manna á milli svo öldum skipti beri vott um hræðslu fólks við hið óþekkta líkt og dauðann, sjúkdóma og myrkur, jafnframt því að kenna fólki að umgangast hvert annað (og líkamsleifar) með virðingu.

### 2.3 Áhrif náttúru og menningarumhverfis á draugasagnir

Mörkin á milli svefns og vöku og hægfara skipti dags og nætur er sá tími sem draugar eiga helst að gera vart við sig. Óljósar útlínur náttúrunnar í ljósaskiptunum og einkennileg hljóð geta örvað ímyndunarafl flestra. Hræðslan við hið ókunnuga, myrkrið og jaðarinn gerir umhverfið að heimi sem þarfnast útskýringar. Ekki er furða að leitað sé á vit þess yfirnáttúrlega því ríkt er í eðli mannsins að reyna að skilja umhverfi sitt, skilgreina það og flokka á viðeigandi hátt.

Jaðartími og -svæði eru einkennandi í draugasögnum, þar sem heimur þeirra lifandi og heimur hinna dauðu mætast. Algengast er að draugasagnir gerist á þessum mörkum, hvort sem það er á jaðartímum samfélagsins eins og á jólum og áramótum þar sem viss umbreyting á sér stað, á jaðartímum dags og nætur, líkt og fyrr segir, eða á jaðarsvæðum sem eru til dæmis fáfarnar slóðir hálendis, strendur landsins, fjallsrætur, klettur og almennt staðir sem hættulegt er að ferðast á. Mannfræðingurinn Victor Turner segir jaðarinn oftast tengdan við dauða, óléttu, ósýnileika, myrkur, tvíkynhneigð, villta náttúru, sólstöðu eða tunglfyllingu (Turner, 2004: 90). Flest er þetta auðkennandi fyrir það ástand eða þá staði og þann tíma sem veldur mönnum ótta og er það kjarni draugasagna.

Umhverfi og náttúra hafa án vafa áhrif á hvernig draugasagnir verða til og jafnframt hvenær þær eru sagðar. Í gamla bændasamfélaginu á Íslandi var víða strjálbýlt og ekki mikið um ljósmeti á bæjum. Margur myndi halda að þar hefðu verið kjöraðstæður fyrir óútskýranlegar skynjanir sem eingöngu væri hægt að gera grein fyrir með yfirnáttúrlegum hætti. Jón Hnefill Aðalsteinsson segir í bókinni Þjóðtrú og þjóðfræði um þær breytingar sem áttu sér stað þegar fólk fluttist í þéttbýli:

*Þjóðtrú tekur gjarnan breytingum í kjölfar ýmissa ytri breytinga í þjóðfélaginu. Hafa þjóðfræðingar í því sambandi m.a. bent á hvernig þjóðtrú breytist við breytt húsakynni og dregur úr ýmsum yfirnáttúrlegum fyrirbærum og þau dofna þegar*

*rafljós flæðir um hvern krók og kima. Einnig hvernig ýmsar þær verur andaheims sem taldar voru mikils megnugar og létu títt að sér kveða í strjálbýli hverfa af vettvangi daglegs lífs þegar þeir sem þær stóðu næst fluttust í þéttbýli (Jón Hnefill Aðalsteinsson, 1985: 129).*

Ekki er þetta algild kenning því enn í dag eru draugasögur sagðar og nýjar sagnir af draugum verða til. Líklegt er þó að draugasögur hafi haft meiri áhrif á þeim tímum sem ekki var raflýsing í húsum, náttúran var nær fólki og sýnilegri hluti af daglegu lífi þess. Í bókinni *Um íslenskar þjóðsögur* gerir Einar Ól. Sveinsson grein fyrir þeim sérstöku skilyrðum sem algeng voru þegar menn urðu varir við dularfullar sýnir eða heyrnir:

*Ósjálfrátt hverfðist hugurinn inn á við. Allt í kring var óbreytileg, kyrr og þögul náttúran, það var eins og maðurinn væri á valdi hennar, væri orðinn að jarðgróinni jurt í dalnum. Sjónin varð næm og eyrað þunnt fyrir hverju því, sem rofið gæti með mennsku móti þennan óbreytanleik, þessa vitundarsnaudu ofurmáttugu, þöglu verund (Einar Ól. Sveinsson, 1940: 267-268).*

Í þessu samhengi þjónar náttúran mikilvægu hlutverki þegar menn ræktuðu dulskynjanir sínar. Einveran, myrkrið, þögnin og stórbrotið landslag eru einnig stór þáttur í þessari upplifun og útskýrir það þá staðreynd að oftast verður fólk vart við óútskýranlegar verur undir þessum kringumstæðum. Fólk túlkar fyrirbærið útfrá aðstæðum sínum og skynjunum og byggir það á því sem það þekkir og hefur áður heyrt um eða séð (Jón Hnefill Aðalsteinsson, 1985: 125 og Einar Ól. Sveinsson, 1940: 265-270).

Sé horft til staðbundinna draugasagna þá fela þær í sér staðarheiti og umhverfiseinkenni í þeim tilgangi að vera leiðbeinandi eða ýta undir hræðslu og ótta við þessa tilteknu staði. En ef afbrigði sömu sagnar í öðrum landshlutum eða jafnvel öðrum löndum aðlagast ekki þeim stað sem hún er sögð á þá missir sögnin á vissan hátt trúverðugleika sinn og tilgang nema hún taki á sig nýjan búning og gerist í nærumhverfi þeirra sem á hana hlusta og er hún þá orðin að staðbrigði fyrri sagnar (von Sydow, 1948: 17). Með það í huga er forvitnilegt að skoða þær draugasagnir sem höfðu fest sig í sessi á Íslandi, en síðar borist með vesturförunum svokölluðu til Vesturheimsins, þar sem náttúran og menningarlegt umhverfi voru gjörólík íslenskum aðstæðum.