



BERG
OG
BÅRE

Meridion de Teneriffe



Nordland
FYLKESKOMMUNE

SCENE 8



I NORDLAND
SCENEKUNST

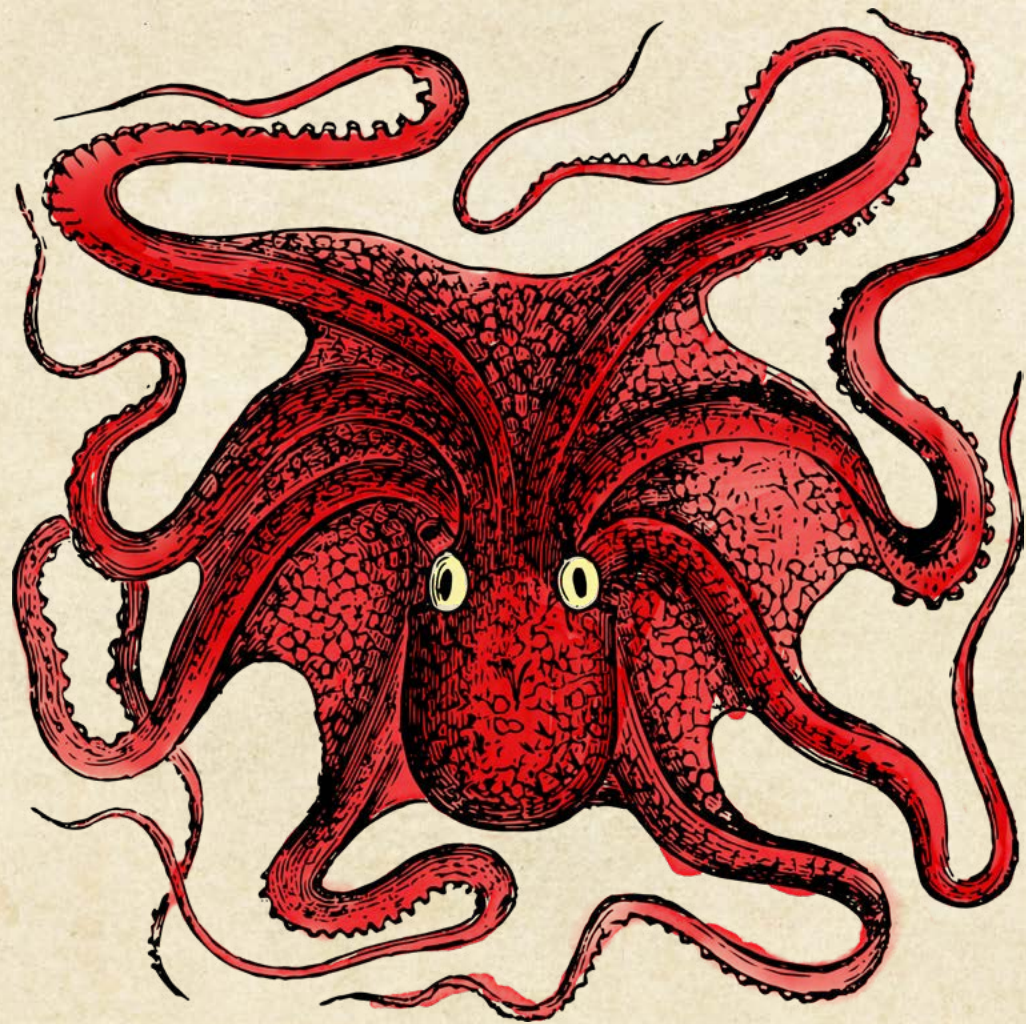


Den kulturelle
skolesekken

INNHOLD

Introduksjon	5
Hevngjerrig sjø-zombie – Draugen	6
En snill, liten gubbe – Godbonden	8
Farlig flørt – Havfrua og haymannen	9
Fryktinngytende formor – Margygra	11
I ferskvann og saltvann – Sjøormen	12
En liten luring – Marmælen	14
Til lands og til vanns og i lufta med – Hamskiftene	16
De usynlige øyene – Havhuldrefolket	17
Introvert nabo – Sjøbukk	19
Mer et land enn et dyr – Sjøhorven	20
Andre skapninger og fenomener	22
Forslag til aktiviteter	24
Etterord	25
Om Berg og båre	26





INTRODUKSJON

Hva skjuler seg i bølgene? Hvem er marmælen, draugen og havhuldrefolket, og hva gjør du hvis du møter dem? Skapninger som for et par generasjoner siden var en selvfølgelig del av hverdagen langs norskekysten, er i ferd med å bli borte for oss. Berg og bære er et gjenopplivningsprosjekt for en døende kulturarv. I dette heftet får du hilse på vesener som ingen har sett på mange år. Har disse skapningene virkelig blitt borte? Hvor gjemmer de seg? Hvordan ser de ut? Og hvordan forholder de seg til dagens mennesker og dagens utfordringer?

Dette heftet er et sammendrag av det vi har funnet i bøker og arkiver, publikasjoner og folkeminner, sagn og eventyr, og i samtale med noen av dem som fortsatt husker. Vi gir en kort beskrivelse av de viktigste skapningene og anbefalinger til videre lesing. I tillegg kommer vi med forslag til aktiviteter og måter å integrere dette stoffet i skolefagene.

Selv om dette heftet er illustrert, finnes her ingen direkte avbildinger av skapningene vi omtaler. Vi ønsker at historiene skal være åpne for tolkning og at de visuelle framstillingene skal være et produkt av barna og ungdommenes egen fantasi i møte med fortellingene.

Så bli med oss inn i en verden av hamskiftere og levende døde, lær om hvordan du blir kvitt draugen og hva du bør gi til marmælen hvis du får ham om bord i båten. Og kanskje, hvis du er heldig, vil du oppdage en usynlig øy i havet rett utenfor hjemlassen din.

HEVNGJERRIG SJØ-ZOMBIE

Draugen (dråjen, drågen, sjødraugen)

Langs norskekysten seiler en voksende skare hevntørste dødnings. De er draug, sjøfolk som druknet på havet og som ble hengende igjen her, dømt til å seile hvileløst omkring. Draugen er bitter, han er forbannet over sin skjebne, og han vil at andre skal få smake samme mynt.

Utseende: Draugen er kledd i klærne han hadde på seg da han druknet, og kan dermed lett forveksles med en fisker eller sjømann. Han kan ha en tangklase til fjes, et dødningeansikt, med skarpe, lysende øyne, eller han kan være hodeløs. Han farer rundt på havet i et vrak av en båt. På land kan han både framstå som en mann, en kobbelignende skikkelse, eller en stein dekket med tang.

Adferd og egenskaper: Hvis du ser draugen eller hører ham ule, et uhyggelig skrik ute fra havet, så vet du at noen snart skal omkomme der ute. I tillegg til å varsle om ulykker, sørger draugen selv for at elendigheten skjer. Hvis båten blir tung å ro eller seile, så tung at du nesten ikke kommer deg av flekken, så kan det hende at du har draugen ombord. Eller kanskje du i vanvare har tatt en tanggrodd draugstein med som ballast, en stein som gradvis blir tyngre og tyngre, til den til slutt senker hele skuta. Draugen liker å snu årene feil vei, rote med fiskeutstyret eller løsne fortøyningen. Han kan sette seg til i båten og prøve den, sete for sete. «Her høve det ikkje» sier han, igjen og igjen, til han til slutt finner det rette setet: «Men her høve det!». Da er det bare å håpe at det ikke er ditt sete han har valgt seg ut, for da er du ille ute på neste sjøferd.

Selv om draugen omtales i bestemt form, finnes det mange drauger. Ordet draug betyr egentlig bare dødning, men har gått over til å bli brukt utelukkende om dødningen fra havet.

Vern mot draug: Draugen er skremmende, men ikke uovervinnelig. Noen ganger kan han bekjempes med rå makt. Ild og stål kan også fungere som beskyttelse. Det er viktig å holde orden i fiskeredskapene for å unngå draug, eller for å vite om han har vært der. Og ta aldri, aldri med tanggrodde steiner i båten.

Tre knuter på tauet hindrer draugen i å løsne fortøyningen. Du kan eventuelt smøre tau og båt inn med bæsje. Draugen skyr dette som pesten, så da vil han holde seg borte. Får du draugen i båten, hjelper det å kaste kirkegårdsjord på ham. Men dette må aldri gjøres langt til havs, for draugen forlater båten på en så voldsom måte at den gjerne brekker i to. Da får han tak i akterenden, som han siden seiler rundt i, mens resten av mannskapet går ned med forenden.



EN SNILL, LITEN GUBBE

Godbonden (båtnissen, go'bon, jektenissen, småkaren, lykkekallen)

Godbonden er draugens rake motstykke. Han er en snill, liten gubbe som holder til i båten. Har du fått godbonden om bord, trenger du ikke være sjøredd. Der draugen roter, holder han orden, han sørger for at båt og bruk er i god stand, og varsler hvis det blir storm og uvær.

Utseende: Liten, gråkledd, med topplue på. Ofte hvitt eller grått skjegg.

Adferd og egenskaper: Godbonden kommer om bord etter eget ønske, gjerne når båten blir bygget. Han flytter bare inn i gode, sjødyktige båter. Størrelsen på båten bryr han seg ikke om. Men er båten slurvete eller dårlig bygget, holder han seg borte. Han er usynlig for folk flest, men kan være synlig hvis han ønsker det.

Ofte holder han til under kjølen på jekta, og om natten kan du høre at han tusler og romsterer, småsnakker og synger. Etter å ha hørt disse godlydene, kan du ferdes trygt på havet. Men hvis han derimot bråker og tramper, kjefter og smeller, så er det et dårlig tegn, og det er best å la båten ligge de nærmeste dagene.

Godbonden tar vare på båten han bor i, og beskytter sitt og sine. Han er glad i god mat og kanskje en liten dram på julekvelden. Er du så heldig å få godbonden i båten, gjelder det å fare fint med ham og ta varslene hans på alvor, så vil ingenting ondt skje. Men vær på vakt dersom han forlater båten, da vil den ikke holde seg flytende lenge.

FARLIG FLØRT

Havfrua og havmannen

Havfrua og havmannen er lunefulle skapninger. Et møte med dem kan resultere i alt fra rikdom og velstand, til den sikre død. De har artsfrender verden over, av ulikt lynne og utseende. Som havtroll, spådomskyndige, fristere og guddommer har de plaget og lokket, drept og advart sjøfolk gjennom årtusener.

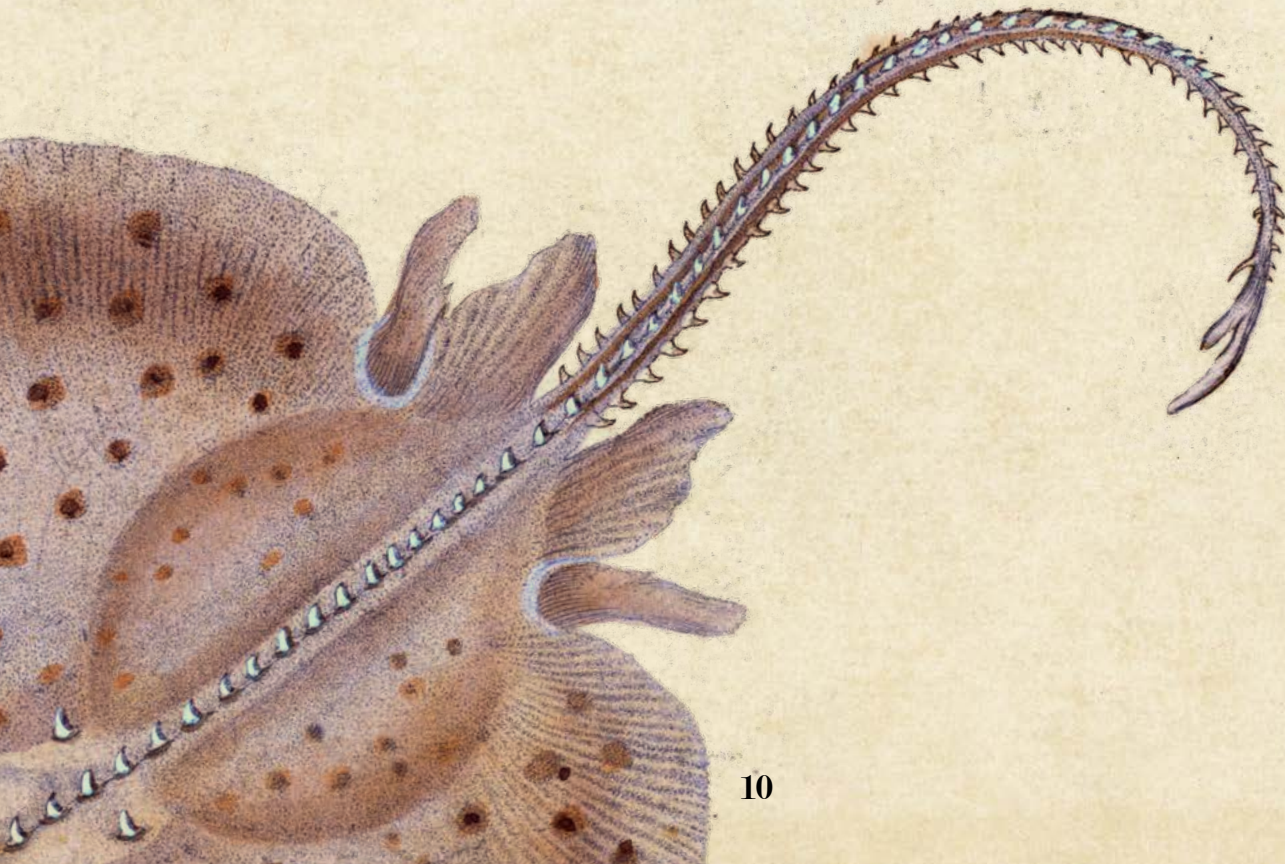
Utseende: Halvt fisk, halvt menneske, med menneskelig overkropp og tilhørende fiskehale. Vakre og velskapte.

Adferd og egenskaper: Havfrua og havmannen er ikke nødvendigvis heldige å støte på. Men hvis du tar dem alvorlig og behandler dem skikkelig, så kan det noen ganger gå bra. Begge er spådomskyndige og kunnskapsrike, og har evne til å varsle om uvær. Havmannen vender seg gjerne mot stedet uværet skal komme fra. Havfruas sang kan forhekse og trollbinde.

Både frue og mann har lett for å forelske seg. Får de, ved hjelp av list, rå makt, eller gjensidig interesse, klørne i en jordisk mann eller kvinne, tar de dem med seg til havets bunn og beholder dem der til de blir lei. Men stakkars den som ikke er i stand til å tilfredsstille deres nesten uendelige seksuelle appetitt, de kan fort ende opp som middag. Det finnes også eksempler på at folk har stiftet bo under havet, fått barn med havfolk og levd lykkelig der en tid. Hvis du er så heldig å komme tilbake til landjorda igjen etter et mer eller mindre frivillig stevnemøte i bølgene, så er sjansen stor for at du aldri helt blir deg selv igjen etterpå.

Vern: Dersom havfrua synger, er det lurt å ha et hørselvern tilgjengelig eller holde for ørene, så du ikke springer på havet. Klokking med kirkeklokkene sies å kunne befri dem som er røvet av havfrue eller havmann. Hvis en av dem følger etter båten og ikke vil gi seg, så kan det hjelpe å gi dem et offer, et plagg eller en fisk, så kan du kanskje unngå storm og ulykke. Enkelte påstår at hvis man dreper havfrua, så vil ikke spådommen hennes slå til, men dette må klassifiseres som høyrisiko-oppførsel.

Kommer du over en havfrue eller havmann i nød og velger å hjelpe dem, kan de belønne deg rikelig. Lar du være, kan de straffe deg hardt.



FRYKTINNGYTENDE FORMOR

Margygra

I de mørkeste dyp lurер en ut gammel skapning som fantes lenge før den lille havfrues tid, en eldre og frykteligere havkvinne.

Utseende: Margygra er et kvinnelig sjøtroll, mektig nok til å trekke skip ned i dypet med bare hendene. Hun har store patter, lange armer og langt hår, mellom fingrene har hun svømmehud. Nedenfor beltestedet har hun fiskehale, med skjell og finner. Ansiktet er stygt, med digre øyne, svær munn og skrukkete hud. Noen ganger beskrives hun med hesteansikt.

Adferd og egenskaper: Margygra viser seg stort sett i forbindelse med storm. Ofte har hun fisk i hendene, og med denne varsler hun hva som skal skje. Vender hun seg mot skipet og leker med fiskene eller kaster dem mot skipet, da er det et dårlig tegn og man kan forvente dødsfall. Men hvis hun spiser fisken eller kaster den bort fra skipet, så betyr det at det kan gå bra.

Margygra truer skipene og drar dem under, men har også seksuell appetitt og søker sjømenns og aller helst kongers elskov. Noen av disse sjøtrollene har evnen til å komme opp på land og ta form av en vanlig kvinne, og på denne måten lure til seg intetanende menn, som de av og til får barn med. Disse barna har ikke alltid så lett for å tilpasse seg i samfunnet.

Vern mot margygra: Selv om kombinasjonen skarpe sverd og religion i enkelte tilfeller skal ha hjulpet, er det nok tryggest å unngå et møte med margygra for enhver pris.

I FERSKVANN OG SALT VANN

Sjøormen

Sjøormen er den eneste av havskapningene som fortsatt viser seg jevnlig. Den er det vi kaller en kryptid, det vil si et dyr som har blitt observert, men som vi ikke har vitenskapelige bevis på at eksisterer.

Utseende: Sjøormen er en lang, rund orm som bukter seg i vannet. Hodet ligner et hestehode, med tilhørende hvitt faks nedover langs nakken. Kroppen er grå og tykk som en tønne, eller tykkere. Hodet er nesten svart og øynene er store og svarte. Ormen er alt fra 18 til 90 meter lang.

Adferd og egenskaper: Sjøormen dukker helst opp om sommeren, på stille, klare dager. Dette har gjort observasjonene presise og detaljerte. Ormen er rask, og farer gjennom vannet så det fosser omkring den. Den følger gjerne etter båter. Angrep er rapportert, men disse er sjeldne. Vanligere er det at ormen går opp i strandsonen og forsyner seg av beitende buskap. Det følger en fæl stank med dyret.

Sjøormen er en katadrom skapning, det vil si at den fødes i saltvann og vokser opp i ferskvann, for så å vende tilbake til saltvann igjen, hvor den også gyter. Dette er et livsmønster den har felles med den europeiske ålen. Sjøormene vi kjenner fra Seljord, Mjøsa og andre innsjøer, antas altså å være av samme art som ormene observert i havet. Når ormen har vokst seg for stor for innsjøen, følger den elvene ned til havet. I en virkelig stor innsjø, kan ormen bli værende til den blir svært gammel.



Vern: Støter du på en sjøorm, bør du vende båten mot solen. Ormen svømmer aldri rett mot solen, da øynene ikke tåler det sterke lyset. Skulle du ha noe sjøormpulver liggende, kan dette kastes i nesen på ormen. Sjøormpulver kan fremstilles av bevergjel (en kjertelpung mellom kjønnsorganene og tarmåpningen hos bever, som tørkes og røykes) eller av dyvelsdrek, som er inntørket saft av en asiatisk skjermplante.

Sjøormen i dag: Det rapporteres fortsatt årlig om sjøormobservasjoner i Norge, men nå for tiden er det helst ungormen som viser seg, altså eksemplarer som ennå ikke har forlatt innsjøene til fordel for havet.

EN LITEN LURING

Marmælen

Marmælen er en fiffig og lattermild kar, som det stort sett er trivelig å møte. Navnet marmæle kommer av norrønt «marmennill», som betyr liten havmann.

Utseende: Marmælen er liten, noen ganger så liten at han kan sitte i fiskeangelen, andre ganger på størrelse med et barn. Som havfrua og havmannen har han overkropp som et menneske og underkropp som en fisk.

Adferd og egenskaper: Marmælen lever på havbunnen ute på storhavet langt nord i landet. Han er svært kunnskapsrik. Han kan alt om jordbruk og dyrehold, kjenner de gode fiskeplassene, vet hvordan været kommer til å bli og hvor gamle skatter ligger begravet. Han kan også se inn i framtiden.

Marmælen kan virke stakkarslig, liten og forkommen, der han hutrer og fryser og ber om et klesplagg. Men får du ham i båten, kan du regne med at han har kommet frivillig, og du gjør lurt i å behandle ham vel. Gi ham et plagg. Hvis han er veldig liten, kan han få en vott å varme seg i, eller han kan få en trøye. Så kan du la ham sitte i akterskotten så lenge han vil. Kanskje flirer han av deg, over din dumskap og uvitenhet, men han kan også komme til å fortelle deg om ukjente fiskeklakker, eller om skatten du akkurat har rodd over. Har han lyst til å bli med på land, så la ham få sitte i naustet eller sjøbua. Når han ber om å bli sluppet ut igjen, skal du ta ham med tilbake til nøyaktig det samme stedet hvor han kom om bord.

Noen ganger gjør marmælen seg til kjenne ved å lage en hard, liten knute på fiskesnøret, rett over angelen. Knuten er umulig å få opp. For å klare det, må du si noen magiske ord, spytte på knuten og senke angelen igjen. Dersom marmælen er i godlune, vil han da knyte den opp igjen.

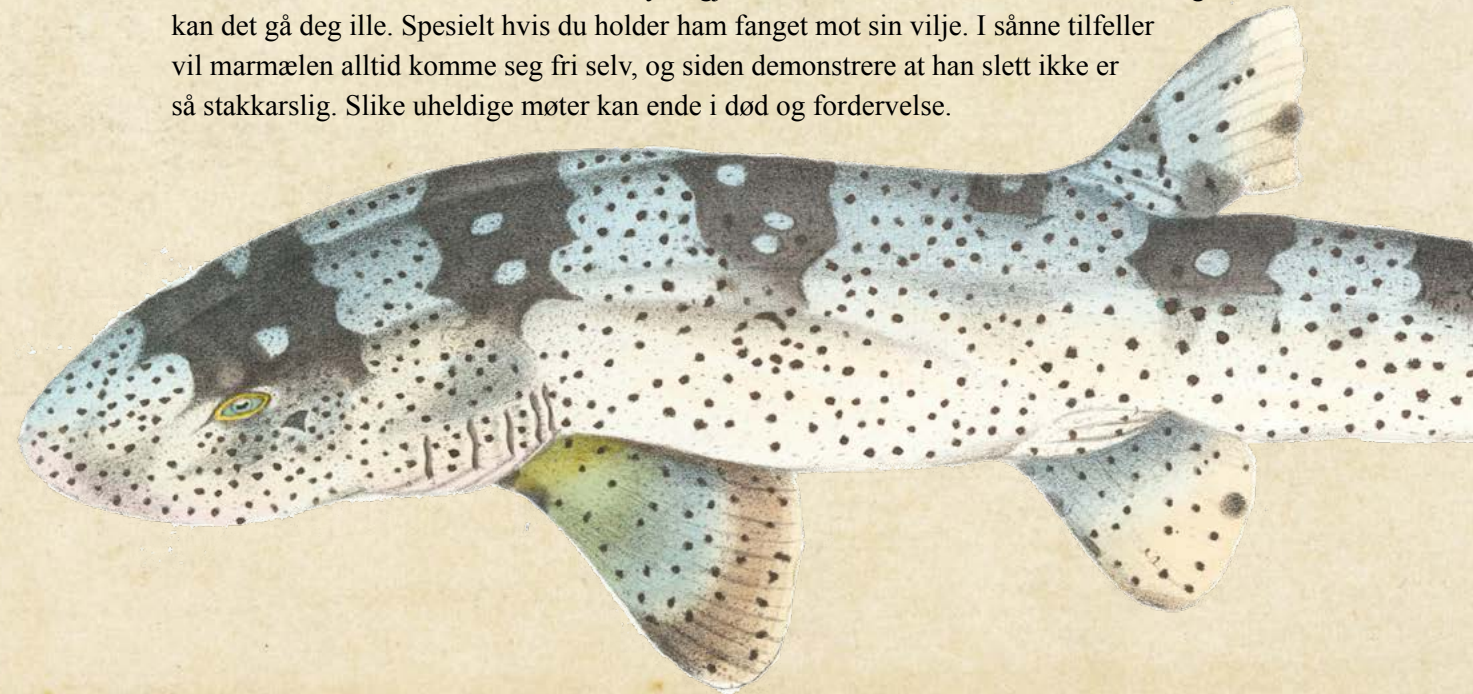
Hvis du behandler marmælen godt, kan han lønne deg deretter. Det later til at det er marmælens humør og lune som avgjør lønnen. Han har makt til å la ønsker gå i oppfyllelse, og advarer gjerne mot farer. Ofte lar han deg stille ham et eller flere spørsmål, og han svarer sannferdig. Men du bør ikke stille for dumme spørsmål. Er du heldig, setter han deg da bare ordentlig på plass for så å hoppe til havs med en rungende latter.

Marmælen liker å uttrykke seg på rim:

*Det larmer i fjell, det brumler i hav
Dra hjem du mann som trøya gav*

Også marmæler er individer, enkelte er mer tålmodige enn andre. Hvis en fisker er varm-hjertet og har behandlet ham godt, men kanskje ikke er den skarpeste kniven i skuffen, kan marmælen overse de dumme spørsmålene og likevel belønne ham.

Men trosser du marmælen, lar du ham fryse, gjør narr av ham eller ikke tar ham alvorlig, så kan det gå deg ille. Spesielt hvis du holder ham fanget mot sin vilje. I sånne tilfeller vil marmælen alltid komme seg fri selv, og siden demonstrere at han slett ikke er så stakkarslig. Slike uheldige møter kan ende i død og fordervelse.



TIL LANDS OG TIL VANNS OG I LUFTA MED

Hamløpere (hamskiftere)

Av og til sel eller sjøfugl, av og til menneske. Havets hamløpere tar gjerne av seg dyrehammen og legger den fra seg når de kommer på land.

Utseende: I menneskeskikkelse ser de ut som vanlige mennesker, men de er ofte svært vakre og velskapte. I dyreham er de til forveksling lik et dyr, gjerne en sel eller en sjøfugl.

Adferd og egenskaper: Havets hamløpere forvandles oftest ved hjelp av en dyreham, et fysisk skinn som de kler av og på seg som om det skulle være klær. De er mer dyr enn menneske, men har evne til frivillig å ta av seg dyrehammen sin og innta menneskelig skikkelse.

I menneskeskikkelse kan de komme til å forelske seg i en jordisk mann eller kvinne, som de stifter familie og får barn med. Noen ganger skjer dette på grunn av at hamløperen frivillig oppsøker et menneske, men ofte er det noen som har gjemt hammen deres, og benyttet seg av deres hjelpeløshet på land. Selv om disse parforholdene kan fungere, vil hamløperen alltid trekkes mot havet. Og hvis de finner igjen dyrehammen som har blitt holdt skjult for dem, vil de ikke nøle med å ta den på seg og forlate sin jordiske familie.

Det finnes eksempler på at en mektig hamløper har hentet seg en jordisk ektemake og gitt vedkommende en egen dyreham, så de to kan leve sammen i dyrenes rike. Andre varianter av hamløpere er sjamaner, hekser og trollmenn som i transe kan forlate kroppen sin og ta bolig i en dyrekropp. Også havhuldrefolket fortelles å kunne forvandle seg til dyr. I tillegg finnes det mennesker som mot sin vilje har blitt forhekset og dømt til et liv i dyreham, dette later til å være spesielt utbredt blant prinser og prinsesser.

DE USYNLIGE ØYENE

Havhuldrefolket (de blåklede)

Langs norskekysten finnes en rekke øyer, befolket av et usynlig folk. Mange av disse øyene er navngitte og man vet omtrent hvor de ligger. Normalt er ikke øyene synlige for mennesker. Men av og til åpenbarer de seg, som en hildring i horisonten, eller en trygg havn for en bortkommet fisker.

Utseende: Havhuldrefolket er synlige eller usynlige etter eget ønske. De ser stort sett ut som vanlige mennesker, men foretrekker blå klær. Huldreøyene befinner seg i en parallell verden, lik vår, men folket der er svært rike og mangler ingenting. Gårdene er større og vakrere enn synlige gårder, kyrne er feitere, gresset grønnere og fisket er bedre enn hos oss.

Adferd og egenskaper: For mange har det vært en velsignelse å kjenne båten støte mot den ukjente grunnen til Utrøst, eller en annen usynlig øy. Mang en fattig fisker har funnet sin lykke her, de har blitt med havhuldrefolket på fiske, kanskje gjort dem en tjeneste og siden aldri manglet noe i livet. Enkelte har giftet seg med en sønn eller datter av havhuldrefolket, frivillig eller ved trolldom. Som i andre ekteskap, kan et forhold mellom en synlig og en usynlig være langt og lykkelig, eller det kan skjære seg fullstendig.

Havhuldrefolket har prektige havner og handelssteder. Som andre fiskere langs kysten har de også reist til Bergen for å selge fangsten sin og bytte til seg varer fra usynlige blåklede handelsfolk på Bryggen i Bergen. Øyene har egne kirker, men jordiske folk får ikke være med inn i disse kirkene før de er gift med en av havhuldreætt. Vi vet lite om deres religion.

Som andre folk har havhuldrefolket ulikt lynne. Av og til, hvis en besøkende sjømann ikke ønsker å gifte seg med en blåkledd jomfru, eller bryter en kontrakt med havhuldrefolket, blir de blåkledd hevnjerrige, noe som kan medføre stor ulykke i vedkommendes liv. Men langt flere er historiene om hell, rikdom og fiskelykke, samt lange, lykkelige og barnrike ekteskap. Men ett gjelder alltid: Dersom du ikke holder et løfte gitt til havhuldrefolket, vil det gå deg riktig ille. Havhuldrefolket er trolldomskyndige og kan av og til opptre i dyreham.

Hvordan oppdage en usynlig øy? Hvis du finner kornaks på båten, eller korn i magen på fisken, så har du fisket over en havhuldregård. Av og til kan man under vann se spor etter båtstøa deres.

Øya er synlig bare når de blåkledd ønsker det. Da stiger den opp fra havet, eller du skimter den som en hildring i horisonten. Fortsetter du å se på den, vil den synke i havet og forsvinne. Men hvis du umiddelbart snur deg bort og passer på å ro rett mot punktet der du så øya, kan det hende at båten din til slutt støter mot land. Hvis du da kaster kniven din over skuldra så den treffer øya, blir den synlig. Gratulerer, du har nå erobret ei usynlig øy!

Det finnes i dag en del synlige øyer som tidligere har vært usynlige. Eksempler på dette er Sira og Røst. Disse kan ha blitt oppdaget ved at et husdyr, for eksempel en gris, har lagt på svøm og kommet tilbake med fremmedartet avkom. Grisen vil gjerne vende tilbake til sin usynlige kjæreste. Hvis du binder stål på grisen, så blir øya synlig neste gang den svømmer dit. Øya blir da beboelig for mennesker, og ofte velger havhuldrefolket å forlate en slik øy.

INTROVERT NABO

Sjøbukk (bokkjen, haugbukken)

Sjøbukkene holder seg mest for seg selv, dermed vet vi ikke mye om dem. Store og sterke er de, og stort sett stillferdige.

Utseende: Sjøbukkene ser ut som svære, tettbygde karer. Skjeggete, uflidde og brede over ryggtaflen. De kler seg i gammeldagse sjøklær av skinn. Om det finnes kvinnelige sjøbukker, så vet vi det ikke, da de aldri har vært observert.

Adferd og egenskaper: Sjøbukkene er av de underjordiske, noe som innebærer at de er synlige eller usynlige etter eget ønske. De er beskrevet som store, sterke og trauste skapninger, og er vennlig innstilt mot mennesker. De bor gjerne i hauger nært sjøen, ofte ikke langt fra mennesker, og livnærer seg på fiske. Vi vet at sjøbukkene, som havhuldrefolket, har reist til Bergen for å handle med usynlige handelsreisende. Ofte har de nøydt seg med å «haike» med menneskebåtene. Å ha bukken om bord kan komme godt med i uvær, da de er formidable sjøfolk, og sterkere enn noen jordisk mann.

Så lenge du ikke terger eller provoserer sjøbukken med overlegg, er han en god og stillferdig nabo, som lar deg være i fred så lenge du gjør ham samme tjeneste. Det hender at fiskere i morgenmørket trør feil og går om bord sammen med sjøbukkene. Bukkene er fabelaktige fiskere, og med deres hjelp kan du berge mat for måneder framover. Men for å støte på bukken, må du tidlig opp, de legger til havs lenge før folk har fått i seg frokost. Bukken har også ved flere anledninger hjulpet sine menneskelige naboer, både i kamp mot bergtroll, og etter uheldige møter med havhuldrefolket.

På julekvelden blir sjøbukkene som gale, og fester og turer. De liker best å feire jul i jekter, og har du en, er det lurt å la dem få lov til det. Men blir bukkene for ville og gale, så går det an å verne seg med stål og kors.

MER ET LAND ENN ET DYR

Sjøhorven (hafgufa, havguva, kraken)

Enorm, gåtefull og ødeleggende. Sjøhorven er det største sjøhyret vi har, kjent og fryktet av fiskere og sjøfolk langs hele kysten.

Utseende: Sjøhorven er stor. Munnen kan gape over en hel fjord, og horven er blitt beskrevet som «mer et land enn et dyr». Ryggen er dekket av påler eller pigger. Høye som master og gråhvite på farge, minner de mest om døde, barkløse trær. De har til og med greiner. I Hollywood fremstilles en skapning kalt kraken gjerne som en kjempeblekksprut, og selv om disse også eksisterer, er denne nordiske kraken noe helt annet.

Adferd og egenskaper: Som sjøormen, viser sjøhorven seg helst på stille, solfylte dager. Da kan den ligge lenge i overflaten og kose seg i sola. På slike dager kan den bli tatt for å være en ukjent øy. Folk som har gått i land på dyret, og til og med gjort opp ild på ryggen dens, har ikke sluppet levende fra det.

Dersom du er ute og fisker og opplever at fisken biter uvanlig godt, samtidig som snøret tref-fer bunnen tidligere enn normalt, er det grunn til å være på vakt. Da kan det hende du fisker på sjøhorven. Du vil merke at fisken biter i ett, mens det blir grunnere og grunnere uten at båten beveger seg. Da gjelder det å komme seg bort derfra. Enten blir båten blir spiddet av pålene, du blir sjøhorvmat, eller du forsvinner i det enorme dragsuget som oppstår når udyret går under igjen. Og selv om sjøhorven vanligvis beveger seg langsomt mot overflaten, så kan fiskeredskapene irritere den, så den stiger fortere enn vanlig. Da skaper den store, dødelige bølger idet den bryter vannoverflaten.

Grunnen til at det samler seg en stor mengde fisk på ryggen til sjøhorven, er måten den jakter på. En tid etter et måltid, slipper sjøhorven ut en durabelig rap, som inneholder rester etter det forrige måltidet. Rapen gjør sjøen grå, grumsete og svært næringsrik. Så kan dyret bare ligge der og vente, mens fiskestimene strømmer til for å ta for seg av festmåltidet, uten å vite at de selv er i ferd med å bli mat. Så når sjøen om sommeren ser grågrønn og grumsete ut, kan det være at sjøhorven er i nærheten.

Etter at sjøhorven har spist, blir den liggende på bunnen i månedsvis for å fordøye maten. Når det er overstått, bæsjer den, og ekskrementene fungerer akkurat som rapen, de trekker til seg massevis av fisk, så dyret igjen kan innta et måltid uten å ha flyttet seg en millimeter.

Sjøhorvene som observeres i overflaten er stort sett hanner. Og selv om de er store, er de mye mindre enn det enorme hunndyret, som kan ligge stille på havbunnen i flere år.

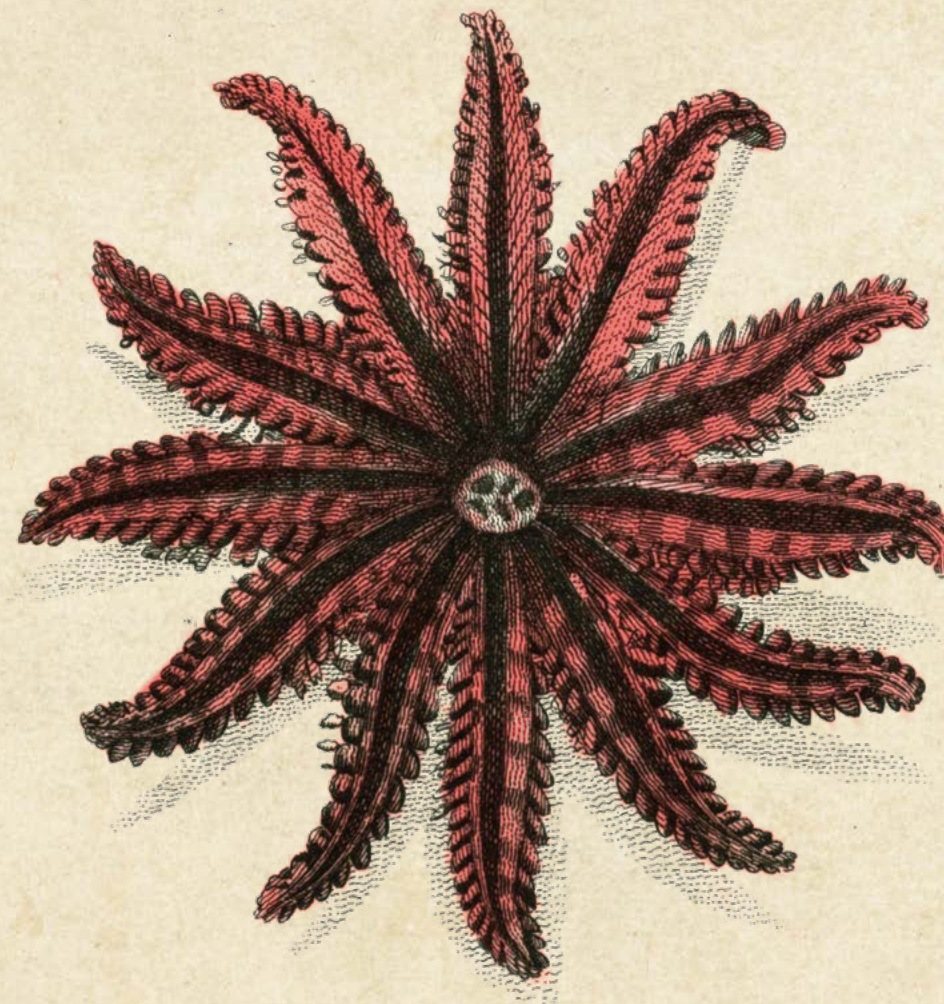
Vern mot sjøhorven. Sjøhorven er en fredelig skapning som ikke bare angriper uten videre. Likevel er den dødelig på grunn av sin voldsomme størrelse. Erfarne fiskere vet hvordan de skal håndtere et møte med sjøhorven. Mens den stiger opp mot overflaten, langsomt, ubønnhørlig, gjelder det å fiske for harde livet. Når dyret nærmer seg, må du kaste deg på årene og ro som om du skulle ha fanden sjøl i hælene. Hvis du venter for lenge, og begynner å skimte som en skog av gråhvite stammer under båten, så er det nok allerede for sent.

ANDRE SKAPNINGER OG FENOMENER

I tillegg til dem vi har beskrevet her, finnes det mye annet spennende i havet, både over og under overflaten. Å bli til draug er ikke det eneste som kan skje om man omkommer til sjøs. Sjølik kan komme rekende, enten alene eller bundet til en fjøl eller i en likstokk (en sjøkiste laget av en uthult trestamme). Disse kan bli til sjøskrømt som hjemsøker folk som ikke tar ordentlig vare på den døde kroppen deres. Hvis dødningsen er religiøs, finnes det mulighet for en fuktig frelse i sjøkirkene. Disse kirkene befinner seg under havets overflate, men noen ganger stiger de opp til overflaten, store og staselige, langt til havs.

Det er også mulig å møte trollkjerringer til sjøs. Kommer du over en av dem, gjerne seilende i en stamp, så gjelder det å holde tempoet oppe. Om du taper seilassen, så er du fortapt, for stampen hennes blir til et skjær som båten din forliser på. Det verste er at disse trollkonene like gjerne kan være naboen din, eller til og med din egen mor.

Det er godt mulig at middelalderens monstre fortsatt ferdes langs kysten vår. Den vakre havhesten eller det grusomme sjøsvinet, med grisehode, huggtenner, drageføtte, fiskehale og øyne fordelt rundt omkring på kroppen. Eller den fryktede spruterer, som kan klore seg fast i siden på båten og sprute den full av vann til den senkes, for så å jafse i seg mannskapet. Skipsholderen, som er ganske liten og ligner en ål, har evne til å holde store skip helt stille, så lenge at mannskapet dør av sult og tørst. Og enda finnes det mange flere.



FORSLAG TIL AKTIVITETER

Berg og bære har stort potensiale for tverrfaglige prosjekter i skolen, både i og utenfor kunstfagene. Her er noen eksempler.

Havbunnen er fortsatt i stor grad utforsket og innimellom dukker levninger etter ukjente dyr opp i fjæra. I media blir de raskt klassifisert som «sjømonstre». Ved å utforske fjæra i nærmiljøet, studere, fotografere og forstørre de skapningene som finnes her, kan vi oppdage nye «monstre». Forstørrer du en tangloppe, tangsprell eller strandkrabbe noen hundre ganger, får du snart noe som ligner et monster.

Havfruene har en forgjenger ved navn Undiner, som i likhet med “Den lille havfrue” enkelte ganger kunne få lov til å komme på land og få bein å gå på. Hva skjer med en kropp som har vokst opp i et vektløst miljø hvis den plutselig utsettes for tyngdekraft? Eller en jordisk kropp som blir vektløs? Dette er en kjent problematikk innen romfart, og tas opp i ulike science fiction-serier.

Sjøormen er en skapning som fortsatt årlig observeres i Norge. Finn dokumentasjon, vitner, artikler og diskuter hvorvidt det er mulig at den fortsatt eksisterer.

Digitale ferdigheter blir stadig viktigere, og er tatt inn i læreplanens generelle del på alle trinn. Vårt håp er at dere vil benytte anledningen til å jobbe videre med dette materialet og lage bilder, filmer, forestillinger og historier, og på denne måten øke både den kulturhistoriske og digitale kompetansen i klasserommet.

ETTERORD

I de skriftlige kildene er det svært glidende overganger mellom de ulike havskapningene. Det finnes historier der draug oppfører seg som marmæle, og der marmæle ter seg som havfrue. I dette heftet har vi valgt å rendyrke de ulike skapningenes mest fremtredende karaktertrekk.

Hvis dere fortsetter å arbeide med dette, håper vi at dere vil sende oss bilder, videoer og annet relevant materiale på følgende adresse: bergbaare@gmail.com. Materialet vil vi bruke som inspirasjon til videre arbeid, og noe av det vil vi publisere på vår instagram-konto: [bergbaare/](#)

Anbefalt lesing

For en generell oversikt, samt innblikk i flere av de fantastiske fortellingene som finnes, vil vi på det varmeste anbefale følgende bøker: *Havuhyre: mystiske vesen i havet* av Arnold Farstad. *Der trollbåra bryt, Nordnorske folkeeventyr* gjendiktet og illustrert av Karl-Erik Harr. *Kystens fortellinger. Fortellinger fra Island, Nord-Norge, Sápmi, Færøyene og Grønland* redigert av Liv H. Willimsen. De to siste finnes digitalt i [Nasjonalbiblioteket](#)

Ellers anbefaler vi det interaktive sagnkartet fra Norsk folkeminnesamling, der du kan finne lokale sagn fra ditt hjemsted. Søk «digitalt sagnkart» eller bruk [link](#)

Vil du vite mer?

For å få tilgang til en database med mer utfyllende beskrivelser av de ulike skapningene, samt en fullstendig kildeoversikt, send en mail til oss: bergbaare@gmail.com. Vi håper at dette heftet vil inspirere til videre arbeid, undersøkelser og egne prosjekter om emnet.

OM BERG OG BÅRE

Berg og Båre er et samarbeidsprosjekt mellom DKS Nordland, sceneinstruktørordningen i Nordland ved Maja Zakariassen og billedkunstner Kamilla Sajetz Mathisen.

Prosjektets mål er å løfte fram, bevare og aktualisere den norske kystmytologien.

Idé, research og tekst:

Kamilla Sajetz Mathisen

Grafisk design:

Stian A. Olsen

Basert på elementer fra:

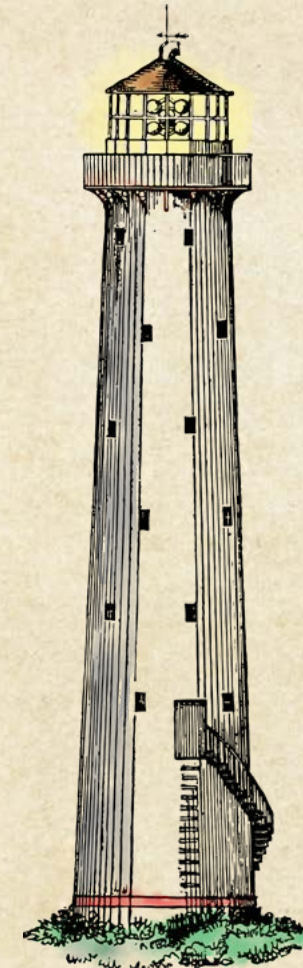
[The New York Public Library](#)

Ideer, input og kunstneriske bidrag:

Torgrim Gravem, Brage Thomassønn Johansen, Vetle T. Martinussen, Odin Thomassønn, Linus T. Martinussen og Vilja Synnevåg Mathisen.

Finansiert av:

Den kulturelle skolesekken, Nordland
og Scenekunst i Nordland.



TROPIQUE DU CANCER

Voyage, vue en 1764

ISLES DU CAP VERD

I. de Antoine

I. de Loure
I. de Vincent

I. de Nicolae

I. de S'el

I. de S'Yago

I. de Bonneue

I. de Brava

I. de May

I. de Feu

Milobon
vue en 1764

Il y a lieu de croire que toutes
ces Isles n'existent pas

Wine

ut fond

Cap d'Orange
Cap de Nord

Cap de Nord

I. de Pello
Isle de Fer
LES ISLES

Cap de Nord
Cap Bl

Beault
Barr
Cap Verd
R. de G
I. de C
Cap

Meridien de l'Isle de Fer