

Thanatos

ISSN 2242-6280, vol. 2 1/2013

© Suomalaisen Kuolemantutkimuksen Seura Ry.

ELÄVÄT KUOLLEET KESKIAJAN ISLANNISSA

Kirsi Kanerva

”Elävät kuolleet” tai ”rauhattomat kuolleet” on tutkimuskirjallisuudessa yleisesti käytetty nimitys keskiaikaisissa islantilaisissa saagoissa ilmestyville kummituksille. Seuraavassa luodaan katsaus eläviin kuolleisiin ilmiöinä: millaisiksi ne kuvattiin kirjallisuudessa, jota tuotettiin Islannissa keskiajalla, käytännössä 1200-luvun alun ja 1400-luvun alun välisenä aikana. Tällöin islantilaiset olivat olleet ainakin nimellisesti kristittyjä jo usean sadan vuoden ajan, sillä virallinen kääntyminen tapahtui vuoden 999 syksyn yleiskäräjillä. Myöhempien vuosisatojen kirjalliset kuvaukset kummituksista eivät kuitenkaan välttämättä olleet kaikkien kristillisten oppien mukaisia, vaan yhdistivät uutta eurooppalaista ja kristillistä sekä vanhaa ei-kristillisen ajan kotoperäistä suullista kertomusperinnettä. Lisäksi vanhojen myyttisten tarinoiden ja runouden arvostus oli varsinkin 1200-luvun alusta alkaen Islannissa hyvin suurta. Voidaan siis sanoa, että saagojen kuvaukset elävistä kuolleista syntyivät kristityssä kulttuurissa, jossa vanhaa esi-isien perinnettä kuitenkin suuresti kunnioitettiin ja vaalittiin.

Tässä yhteydessä esille otettavat esimerkit elävistä kuolleista ovat niin kutsutuista islantilaissaagoista ja muinaissaagoista, joista kummatkin kuvaavat maallisia tapahtumia kirkollisten ja uskonopillisten sijaan. Karkeasti yleistäen islantilaissaagoissa kuvataan Islannin asuttaneita ihmisiä ja sukuja, ja niiden tapahtumat sijoittuvat pääosin Islantiin, 800-luvun lopulta

1000-luvun alkuun. Islantilaissaagoja kirjoitettiin parisensataa vuotta tapahtumien jälkeen, erityisesti 1200-luvun aikana ja jonkin verran myös vielä 1300-luvun alussa. Niissä kuvatut henkilöt olivat saagojen kirjoittajien tai käsikirjoitusten tilaajien esi-isiä, ja tarinat pohjautuivat suulliseen perinteeseen. Muinaissaagat taas ajoittuvat muinaiseen eli tarkemmin määrittelemättömään aikaan ja kaukaihin paikkoihin – eivät siis Islantiin – ja perustuvat vanhemmalle germaaniselle suulliselle kertomusperinteelle. Niitä kirjattiin ylös Islannissa 1200-luvun lopulta 1400-luvun alkuun. Lähdeaineisto antaa näin ollen mahdollisuuden, joskin suppean sellaisen, kronologiseen etenemiseen ja elävien kuolleiden kuvauksissa 1200-luvun ja 1400-luvun alun välisenä aikana tapahtuneiden muutosten tarkasteluun.

Tässä yhteydessä ei pyritä ottamaan kantaa siihen, uskoivatko kaikki keskiajan islantilaiset elävien kuolleiden olemassaoloon vai eivät. Yleinen näkemys toki on, että keskiajan ihmiset pitivät kummituksia todellisina. Koska esimerkiksi islantilaissaagat kirjattiin ylös vasta muutama sata vuotta varsinaisten tapahtumien jälkeen, voidaan sanoa, että ne kertovat aikakaudesta, josta ei kirjoitusajankohtana ollut enää jäljellä silminnäkiä. Muinaissaagat ulottuvat vielä kauemmaksi, joidenkin tutkijoiden mukaan ne kertovat kansainvaellusten ajan ihmisistä eli niiden tarina-aihiot voidaan ulottaa jopa 400–600-luvuille. Näissä saagalajeissa, jotka siis kertovat pääosin kristinuskoa edeltäneestä ajasta, eläviä kuolleita esiintyy varsin paljon. Muinaissaagoissa tavataan myös muita mielikuvituksellisia hirviöitä, kuten lohikäärmeitä. Sen sijaan ne saagat, jotka kirjoitettiin Islannissa 1200-luvulla ja jotka kuvaavat 1200-luvun maallisia tapahtumia Islannissa (niin sanotut aikalaissaagat), eivät juuri sisällä kuvauksia elävistä kuolleista. Kuolleet voivat näissä teksteissä ilmestyä lähinnä vain unissa, eivät fyysisessä elinympäristössä kuten elävät kuolleet yleensä. Muutaman poikkeuksen muodostavat vain selkeästi uskonnolliset tekstit, jossa kerrotaan islantilaisten piispojen tekemistä ihmeistä. Elävät kuolleet toimivat näissä teksteissä jonkinlaisina demonisina olentoina, jotka piispa häätää ja osoittaa näin pyhyytensä. Näissäkään elävät kuolleet eivät esiinny kuitenkaan kovin runsaslukuisina.

Elävät kuolleet eivät siis näytä kuuluneen saagojen kirjoittajien tavalliseen elinpiiriin vaan edesmenneiden esi-isien aikaan. Lisäksi islantilaissaagojen ja muinaissaagojen menneisyyteen

sijoitetut kummitukset vaativat aina ilmestyäkseen pimeyttä eli tilan, missä elävä ei voinut nähdä selvästi. Elävät kuolleet näyttävätkin siis olleen olioita, joita oli nähty kaukana menneisyydessä, ei-kristillisenä aikana ja huonoissa valaistusolosuhteissa.

Keskiaikaisten islantilaisten saagojen kuvaamat elävät kuolleet eivät muistuttaneet amerikkalaisen viihdeteollisuuden luomaa käsitystä epäkuolleista olioista, ainakaan alkujaan 1200-luvulla. Lähinnä yhteistä oman aikamme populaarikulttuurin luomusten kanssa on vain se, että myös saagojen elävät kuolleet ilmestyivät eläville fyysisessä, elämänaikaisessa ruumiissaan. Ne eivät siis olleet läpikuultavia, valkoiseen lakanaan pukeutuneita haamuja vaan konkreettisia ruumiita, jotka liikkuvat, taistelivat ja toimivat elävän tavoin, ja joskus puhuivatkin tai runoilivat muutaman värssyn. Esimerkiksi Svarf-laaksolaisten saagassa (*Svarfdæla saga*, ei suomennettu) tapettu mies, jonka pää on katkaistu, muuttuu eläväksi kuolleeksi ja liikkuu ympäristössä kanniskellen päätään kainalossaan. Elävä kuollut ei puhele muuten, mutta kainalossa oleva pää lausuu useaan otteeseen runoja tappoa kostamaan lähteneille sukulaismiehille.

Elävien kuolleiden ruumiita ei saagoissa koskaan kuvattu mädäntyneiksi tai muuten hajoamistilassa oleviksi, vaan elävän kuolleen keho oli täsmälleen yhtä tuoreessa kunnossa kuin se oli ollut ihmisen vielä eläessä. Keskiajan Islannissa näyttääkin yllättäen vallinneen samanlainen käsitys kuin esimerkiksi 1800-luvun suomalaisessa, muuan muassa Kaarina Kosken tutkimassa kansanperinteessä, jonka mukaan kuolleessa säilyi voima niin kauan kuin tämän ruumiissa oli lihaa luiden ympärillä. Samoin on siis ajateltu myös keskiajan Islannissa eli katsottiin, että vaarallisia olivat lähinnä vain rauhattomat ruumiit, eivät edesmenneiden luut. Tässä kohden lienee hyvä mainita, että elävät kuolleet olivat usein eläville vahingoksi, mutta joitain hyvántahtoisia ja avuliaitakin eläviä kuolleita tavataan saagoissa silloin tällöin.

Saagojen elävät kuolleet myös haisivat hyvin harvoin. Erityisesti vanhemmissa, 1200-luvun lähteissä ne olivat hajuttomia, tai ainakaan hajusta ei mainittu. Kummitukset alkoivatkin saagoissa haista enemmän vasta 1300-luvulta alkaen teksteissä, joissa on selvä kristillinen painotus. Esimerkiksi Bárðr Lumitunturinjumalan saagassa (*Bárðar saga Snjófellsáss*, ei suomennettu) nimihenkilön poika Gestr oleskelee Norjassa kristityn kuninkaan Óláfr Tryggvinpojan luona. Eräänä päivänä kuninkaansaliin saapuu suuri ja pelottava kuollut

pakanakuningas Raknarr, joka ilmoittaa salissa oleville hautakummussa olevasta aarteesta ja lupaa sen sille, joka pystyy aarteen haudasta noutamaan. Kuolleen kuninkaan lähdön jälkeen saliin jää leijumaan valtavan paha katku niin että suurin osa vahtikoirista kuolee, ja myös monet ihmiset vaipuvat tajuttomuuteen, josta heidät pelastavat vain kristityn kuningas Óláfr Tryggvinpojan sanat. Vastaavia haisevia eläviä kuolleita alkoi siis ilmestyä saagoihin vasta 1300-luvulla. Tätä voidaan pitää kristillisenä vaikutuksena, sillä liitettiin pyhimyksiin kristillisessä perinteessä hyvä tuoksu.

Amerikkalaisen filmitieteellisuuden zombien ja keskiajan islantilaisten elävien kuolleiden erojen osalta on vielä mainittava, että puhuttaessa 1200-luvun ja 1300-luvun alkupuolen elävistä kuolleista voidaan useimmiten sanoa, että ne eivät yleensä olleet ”aivottomia” ja tahdottomia, toisten ohjailtavissa olevia olentoja. Pikemminkin voidaan sanoa, että tuon ajankohdan elävät kuolleet olivat tahtovia ja jopa ajatteluun ja tunteisiin pystyviä olioita. Ensinnäkin elävät kuolleet yleensä ilmestyivät omasta vapaasta tahdostaan. Niillä saattoi olla selvittämättömiä asioita elävien kanssa, minkä vuoksi ne palasivat hankkimaan oikeutta kuolemansa jälkeen, joko hyvässä tai pahassa niin, että ne joko vahingoittivat eläviä tai tarjosivat näille apua.

Esimerkiksi 1200-luvun loppupuolella kirjoitetussa Poltetun Njállin saagassa (*Brennu-Njáls saga*, suomennanut Antti Tuuri) merkittävä mies nimeltä Gunnarr on surmattu. Hänen surmaansa ei kuitenkaan ole kostettu asianmukaisesti. Eräänä iltana Gunnarrin poika Högni ja tämän ystävä Skarpheðinn näkevät Gunnarrin hautakummun avautuvan, ja haudan asukki lausuu kuunloisteessa runon. Kuollut kuvataan iloisena, ja tapahtuman jälkeen Högni ja Skarpheðinn katsovat ymmärtävänsä, mitä kuollut Gunnarr runollaan tarkoitti: heidän ei tulisi välttää vihollistensa kohtaamista vaan kostaa Gunnarrin kuolema. Vaikka elävä kuollut ei ole tässä yhteydessä suorassa kontaktissa elävien kanssa, saa tämä kummitus kuitenkin valettua eläviin taistelutahtoa ja rohkeutta, ja siten myös tahtonsa toteutettua, kun nuoret miehet kostavat Gunnarrin tapon. Tässä yhteydessä on myös todettava, että aikakauden ajatusmaailmaan sopi hyvin se, että hyvien miesten kuolema kostettiin. Aikalaisten silmin tämä elävä kuollut oli siis hyväntahtoinen eläviä kohtaan, sillä se antoi eläville voimaa ja rohkeutta korjata vääryys ja palauttaa yhteisöllinen tasapaino.

Tällainen elävien kuolleiden hyväntahtoinen toimijuus säilyi vielä myöhemminkin, ainakin 1400-luvun alkuun saakka. Esimerkiksi Kulkija-Hrólfrin saagassa (*Göngu-Hrólfs saga*, ei suomennettu) päähenkilö Hrólfr tapaa kuolleen kuninkaan tämän haudalla ja saa kuninkaalta voittamattoman asean, jolla tappaa edesmenneen hallitsijan surmaajat, jotka nyt tavoittelevat jäljelle jäänyttä valtakuntaa väärämielisesti. Kummassakin esimerkissä kuolleiden avuliaisuus hyödyttää siis kuollutta itseään, eli he saavat toteutettua toivomansa koston elävien toiminnan avulla. On kuitenkin huomattava, että näiden kahden mainitun elävän kuolleen auttamishalu saattoi kuitenkin olla yhteydessä myös siihen, että kumpikin näistä elävän kuolleen kohtaavista miehistä, Gunnarrin poika Högni ja Kulkija-Hrólfr, suhtautuu saagassa edesmenneeseen kunnioittavasti ja myönteisessä hengessä. Tähän elävien rooliin palataan vielä hieman myöhemmin.

Suuri osa saagojen elävistä kuolleista oli kuitenkin varsin pahantahtoisia eläviä kohtaan. Kuolemansa jälkeen rauhattomat olivat useimmiten henkilöitä, jotka eläessään olivat olleet niin sanotusti ”vahvamielisiä”. Tällaiset henkilöt eivät olleet mukavia ja helppoja ihmisiä, vaan he olivat usein vahvatahtoisia, muista piittaamattomia ja omapäisiä riitapukareita. Vahvamielisten yksilöiden kuoltua ja muututtua eläviksi kuolleiksi heidän tunne-elämänsä – sikäli kun voidaan käyttää tällaista ilmaisua – saattoi olla ailahtelevaakin. Joka tapauksessa keskiajan Islannissa näyttää vallinneen käsitys, että kuolleet saattoivat tuntea, ajatella ja muistaa siinä missä elävätkin.

Esimerkiksi 1200-luvun puolivälin jälkeen kirjoitetussa Eyrrin asukkaiden saagassa (*Eyrbyggja saga*, ei suomennettu) kerrotaan miehestä nimeltä Þórólfr Kampurajalka, joka on rauhaton kahteen eri otteeseen. Ensin Þórólfrin poika Arnkell hautaa isänsä lähelle tämän omaa maatilaa, missä edesmennyt isä alkaa hätyytellä eläviä, surmaten sekä ihmisiä että eläimiä ja ajaen nämä hulluuden partaalle. Osasyynä tähän rauhattomuuteen näyttävät olleen isän riidat Arnkell-poikansa kanssa, jota isä kuitenkin kunnioittaa sen verran, ettei koskaan ilmesty silloin kun Arnkell on paikalla. Arnkell siirtää kummittelun vuoksi isänsä uuteen hautaan lähemmäs omaa maatilaansa, missä isä lepää rauhallisena - ilmeisesti senkin vuoksi, että poika antaa rakennuttaa haudan ympärille niin korkean aidan, että vain lintu kykenee sen ylittämään. Tämä

jatkuu kuitenkin vain siihen saakka, kunnes Arnkell surmataa, jonka jälkeen isä alkaa jälleen kiusata hautansa ympäristössä asuvia.

Asiaa ryhtyy ratkomaan lähistöllä asuva talollinen mies nimeltä Þóroddr Þorbrandrinpoika, joka avatessaan miehiensä kanssa Þórólfrin haudan huomaa, että tämän ruumis on mätänemätön, mutta kauttaaltaan musta ja turvonnut. Seikka on mielenkiintoinen, kun ottaa huomioon, että keskiajan Islannissa elävän ihmisen kehossa havaittavat somaattiset muutokset kuten punastuminen ja kalpeneminen nähtiin aina osoituksena tunteista ja tunnetiloista. Elävän kehon mustuminen ja turpoaminen liitettiin hyvin voimakkaisiin tunteisiin. Mustuminen yhdistyi äärimmäiseen vihaan; viha meni niin sanotusti luihin, jolloin muuttui mustaksi. Turpoaminen puolestaan liittyi suruun, joka tosin saattoi olla kytköksissä myös vihaan. Esimerkiksi isäänsä kostamaan lähdössä olevat saattoivat olla saagoissa ”surun turvottamia”, mutta olotila mitä ilmeisimmin sisälsi myös vihaa, koska se teki miehistä jossain määrin myös tappomielisiä.

Haudassa makaavan kuolleen Þórólfr Kampurajalan olotila on joka tapauksessa muuttunut selvästi edellisestä, sillä hänen poikansa Arnkellin siirtäessä ruumista aiemmin ei tällaista mustumista ja turpoamista ollut havaittavissa. Tunnereaktio – se, että kuollut tuntee vihaa ja vihansekaista surua – on kuitenkin varsin järkeenkäypä, sillä ruumista siirtävä mies, Þóroddr, on ollut myös yksi niistä, joka on ollut mukana tappamassa Þórólfr Kampurajalan poikaa Arnkellia. Kuollut isä osoittaa siis selvästi poikansa yhdelle surmaajalle olevansa vihainen tämän avatessa haudan ruumiin siirtämiseksi.

Viha oli muutenkin hankala tunne, sillä ihmiset, jotka kuolivat hyvin vihaisina, palasivat herkästi myös elävinä kuolleina takaisin. Edellä mainittu Þórólfr Kampurajalka on tästä hyvä esimerkki, sillä hän oli juuri ennen kuolemaansa riidellyt poikansa kanssa ja todennäköisesti sen vuoksi muuttuu kuoltuaan rauhattomaksi. Tällaisissa tilanteissa kuolleen rauhattomuuden haitalliset vaikutukset eläville saatettiin kuitenkin estää tietynlaisilla rituaaleilla. Egillin, Kalju-Grímrinpojan saagassa (*Egils saga Skalla-Grímssonar*, suomentanut Antti Tuuri) kerrotaan miten Kalju-Grímr kuolee vanhana miehenä riideltään sitä ennen poikansa Egillin kanssa. Hän on tämän vuoksi kuollessaan hyvin vihainen. Kun Kalju-Grímr aamulla löydetään kuolleena vuoteestaan, poika Egill ymmärtää isänsä kuolemanjälkeisen rauhattomuuden mahdollisuuden,

sillä hän käsittelee ruumista varsin erikoisella tavalla verrattuna muihin saagoissa esitettyihin kuolemantapauksiin. Erityistä huomiota kiinnitetään kuolleen isän silmiin, etteivät ne voisi vahingoittaa eläviä. Egill antaa myös murtaa seinään aukon ruumiin poiskuljettamista varten mahdollisesti siksi, ettei kuollut osaisi palata takaisin. Tämän jälkeen ruumis kuljetetaan ja haudataan hyvin kaukaiseen paikkaan; matka sinne kestää niin kauan, että kuljettajat joutuvat yöpymäänkin taipaleellaan. Lisäksi hautapaikka on pienellä saarella, joten sen erottaa mantereesta myös vesi. Temput myös tehoavat, eikä Kalju-Grímristä ole tämän jälkeen minkäänlaista kiusaa eläville. Temppujen runsas määrä myös viittaa siihen, että kuolleiden voimaa pidettiin varsin vaikeasti hallittavana. Kuolleen palaamista vaikeutettiin harhauttamalla, pitkällä välimatkalla ja fyysisillä esteillä.

Aiemmin kuvaillun Arnkellin isän Þórólfr Kampurajalan osalta voidaan kuitenkin todeta hänen olevan varsin aikaansaava ja lujatahtoinen elävä kuollut. Kun hänen poikansa surmaaja Þóroddr, siirtää Þórólfrin ruumiin toisen kerran ja polttaa sen uudessa määränpäässä, osa syntyvästä tuhkasta lentää tuulen mukana mereen, mutta osa mantereelle. Siellä eräs ruumiin polttaneen Þóroddrin lehmistä nuolee kivelle laskeutunutta tuhkaa ja synnyttää myöhemmin sonnivasikan. Suureksi kasvaessaan sonnivasikan todellinen alkuperä käy ilmi: Þórólfr Kampurajalka on lehmän nuoleman tuhkan kautta syntynyt uudelleen sonnina, joka lopulta tappaa Þóroddr-isännän. Työnsä tehneenä ja poikansa surman kostaneena sonni juoksee suolle, minne se katoaa, eikä palaa enää koskaan.

Kaikki elävät kuolleet eivät kuitenkaan onnistuneet olemaan näin yritteliäitä ja peräänantamattomia. Erityisesti pään katkaiseminen oli tehokas keino päästä eroon elävästä kuolleesta. Þórólfr Kampurajalan rauhattomuutta ei kenties pystytä kahlitsemaan senkään vuoksi, että kukaan ei huomaa käyttää tätä kuolleiden häätötapaa. Ruumiin polttaminen näyttää useimmissa tapauksissa tehoavan rauhattomuuteen, mutta tällöinkin tuhkat yleensä haudataan paikkaan, jossa ihmiset eivät kulje, tai sitten ripotellaan mereen, koska vedellä näyttää olleen jonkinlainen kuolleiden voimaa neutralisoiva vaikutus. Vainajan tuhkakkin vaati oikean käsittelyn tullakseen täysin vaarattomaksi, mitä ei tapahdu Kampurajalan tapauksessa, koska osa tuhkasta päätyy yhä mantereelle.

Edellä mainitussa Eyrrin asukkaiden saagassa kerrotaan, miten erään toisen kummittelutapauksen johdosta suuri joukko – yhteensä 18 elävää kuollutta – häädetään käyttäen avuksi maallisia oikeustoimia yhdistettynä kristillisiin rituaaleihin kuten vihkivedellä pirskotteluun. Kristillisiä toimenpiteitä kuvataan saagoissa häätökeinona harvoin kenties senkin vuoksi, että suuri osa elävistä kuolleista kuvataan ilmestymässä Islannin esikristillisenä aikana tai vain hieman kristinuskon omaksumisen jälkeen. Saagan 1200-luvulla elänyt kirjoittaja oli todennäköisesti hyvin tietoinen siitä, ettei esi-isien elinaikana vielä ollut saatavilla kristinuskon apua siinä määrin kuin kirjoittajan omana aikana.

Joka tapauksessa saagoissa esitetään ennen kristinuskon syvempää vaikutusta ilmestyneiden elävien kuolleiden häätäminen todella vaikeaksi puuhaksi. Pään katkaiseminen oli paras ja toimivin keino, mutta sen suorittaminen ei välttämättä onnistunut kaikilta. Hyvin yleistä eläville kuolleille itse asiassa olikin, että niiden voimat kasvoivat siitä, millaiset ne olivat olleet eläessä. Siksi kuolleet myös olivat eläville hyvin hankala ja lähes voittamaton vastus. Joskus elävät joutuivat jopa painimaan elävän kuolleen kanssa ennen kuin lopulta saivat ruumiin selätettyä niin että saivat katkaistua siltä pään. Esimerkiksi Grettir Väkevän saagassa (*Grettis saga Ásmundarsonar*, suomentanut Antti Tuuri) kerrotaan, miten Grettir-niminen mies kohtaa yhden saagakirjallisuuden vaarallisimmista elävistä kuolleista, kummituksen nimeltä Glámr. Tämä Glámr on tullut eräälle islantilaiselle tilalle lammaspaimeneksi alkujaan Ruotsinmaalta – ruotsinmaalaiset nimittäin olivat keskiajan Islantilaisille yleensä outoja ja epäilyttäviä pakanoita. Saagassa kerrotaan, miten Glámr kuolee ulkona lampaita paimentaessaan hämärissä olosuhteissa ja mitä ilmeisimmin Glámrin on surmannut jokin outo ja paha olio. Tässä kohden on syytä korostaa, että lammaspaimenet yleensä nähtiin ihmisiksi, jotka joutuivat helposti elävien kuolleiden ja muiden outojen voimien saaliiksi, koska he viettivät suuren osan ajastaan ulkona – vieläpä talviaikaan, pimeyden vallitessa.

Glámrin kuoleman jälkeen ihmiset huomaavat että Glámr ei levännyt rauhassa, vaan hänestä oli tullut elävä kuollut, joka oli erityisen vahingollinen ympäristölleen. Glámr pelotteli ihmisiä, teki näistä hulluja, surmasi ihmisiä ja eläimiä ja ratsasti öisin talojen katolla niin että katot hajosivat. Kun maineikas sankari Grettir sitten saapuu paikalle, pysyttelee Glámr-kummitus poissa

ensimmäisen yön, mutta surmaa Grettirin tallissa olevan hevosen toisena yönä. Kolmantena yönä Glámr-kummitus tulee sisälle tupaan, missä Grettir on sitä odottamassa. Elävän Grettirin ja kuolleen Glámrin välillä kehkeytyy raivoisa painikamppailu, jossa kaikki tiellä oleva särkyä ja hajoaa. Kummitus kiskoo Grettiriä ulos tuvasta, mutta lopulta onneksi horjahtaa selälleen, jolloin Grettir ehtii tarttua miekkaansa ja iskee Glámrin pään irti, asettaen sen sitten kummituksen jalkojen väliin – tämä ilmeisesti tehosti päänkatkaisun vaikutusta. Kaiken kaikkiaan Grettir joutuu ponnistamaan fyysiset voimansa äärimmilleen, että selviytyy ottelusta voittajana. Tämän jälkeen Glámrin ruumis vielä poltetaan ja tuhkat haudataan paikkaan, missä ihmiset ja eläimet eivät kulje.

Työn hankaluudesta huolimatta elävät kuolleet piti kuitenkin aina saada hädettyä, sillä kummitukset saattoivat saagoissa aiheuttaa monia vakavia seurauksia. Paitsi että ne saivat ihmiset pelkäämään, ne myös tappoivat eläviä. Toisinaan elävät kuolivat liian voimakkaan pelon tunnetilan seurauksena, toisinaan elävät kuolleet saattoivat painia tiellensä tulleiden elävien kanssa ja surmata nämä katkomalla heidän jokaisen luunsa. Lisäksi elävät kuolleet saattoivat ihmisiä hulluksi viemällä näiltä kokonaan järjen. Jotkut saattoivat jopa aiheuttaa sairauksia, jotka yleensä tappoivat myös muita samalla kummitusten vaivaamalla tilalla. Tarinat ovat mahdollisesti perustuneet tietoihin todellisista epidemioista, joiden aiheuttajaksi on muun tiedon puutteessa osoitettu elävät kuolleet.

Edellä kuvaillussa Grettirin ja Glámr-kummituksen kohtaamisessa kuollut aiheuttaa lisäksi Grettirille suurta vahinkoa asettamalla tämän ylle ennen päänkatkaisua kirouksen. Kuolleet saattoivat siis myös kirotta elävän ja ennustaa tälle paha kohtaloa, joka saagojen todellisuudessa aina toteutui. Grettir altistuu kuolleen kiroukselle, koska hän sattuu katsomaan Glámrin silmiin samalla hetkellä kun kuu tulee esiin pilven takaa ja paljastaa Grettirille kuolleen katseen. Kuolleen katse lamauttaa Grettirin, joka ei pysty katkaisemaan Glámrin kaulaa, ennen kuin tämä on ennustanut hänelle epäonnisen kohtalon. Lisäksi Grettir, vaikka onkin arvostettu sankari, alkaa tämän jälkeen pelätä pimeää ja nähdä harhanäkyinä Glámrin silmät aina pimeässä ja yksin ollessaan. Kuolleet saattoivat näin riistää eläviltä sekä ruumiillisen että henkisen terveyden.

Jo aiemmin on mainittu lyhyesti elävien roolista näissä keskiaikaisissa kummitustarinoissa. Elävän myönteinen suhtautuminen kuolleeseen näyttää useassa saagassa myötävaikuttavan siihen, että elävä kuollut on hyväntahtoinen. Pahantahtoisia eläviä kuolleita kohtaavia ja ne häätäviä ihmisiä, yleensä miehiä, yhdistää kuitenkin eräs seikka. Elävien kuolleiden kanssa ei yleensä joudu tekemisiin kuka tahansa vaan tavallisimmin mies, jonka elämää leimaavat ristiriidat ja normirikkomukset. Hänellä voi olla huono suhde isäänsä tai isäpuoleensa, tai hän on kasvanut äpärälapsena. Tämä liittyy todennäköisesti siihen, että isä ja sukulaismiehet ylipäätään olivat keskiajan islantilaisessa kulttuurissa miehelle hyvin tärkeä voimavara. Hyvät suhteet isään takasivat sen, että poika varustettiin matkalle lähtiessä varallisuudella ja aseilla. Isä ja sukulaismiehet olivat suurin tuki, kun jouduttiin hakemaan oikeutta käräjillä. Isältä saatiin myös maaperintö ja muutakin varallisuutta, joka auttoi pojan selviytymisessä isän kuoleman jälkeen. Jos nuorella miehellä oli huono isäsuhde tai hän oli vaikkapa syntynyt äidin syrjähyppystä, saattoi hänen sosiaalinen asemansa olla epämääräinen ja hankala. Tässä valossa saagojen kummitustarinat näyttävätkin tällaisten epävarman aseman omaavien miesten keinoksi kohentaa asemaansa eli hankkiutua sankariksi. Toki aina eläviä kuolleita ei saagoissa lähdetä vapaaehtoisesti sankarimielessä karkottamaan vaan ollaan pakon edessä elävä kuolleen ilmestyessä häiritsemään miehen omaa reviiriä. Yhtä kaikki, eläviä kuolleita ei tavattu alueilla, joissa minkäänlaisia isäsuhteen ongelmia tai salattua tietoa isyydestä ei ollut. Tässäkin löytyy jälleen mielenkiintoinen yhteys suomalaiseen 1800-luvun kansanperinteeseen, jossa kalman voimat saattoivat toimia normirikkomusten osoittajina.

Saavuttaessa 1400-luvulle elävät kuolleet alkoivat esiintyä saagoissa yhä suurempina joukkoina, jopa kokonaisina armeijoina, ja niiden oma tahto vähenee. Tanskalaisesta kuninkaasta Hrólfr Riu'usta kertovassa muinaissaagassa (*Hrólfs saga kraka*, ei suomennettu) kerrotaan, miten kuningas viimeisessä taistelussaan joutuu taistelemaan eläviä kuolleita vastaan. Vastapuolella on mukana kuningatar Skuldr, joka on noitaitoinen. Tämän taikuudella kaikki vihollisen kaatuneet soturit nousevat uudelleen ylös ja jatkavat elävinä kuolleina taistelua kuningas Hrólfrin joukkoja vastaan. Vaikka kuolleilta satureilta isketään irti raajoja, nämä nousevat aina uudelleen taistelemaan ja muodostavat voittamattoman armeijan, jonka edessä kuningas Hrólfr ja kaikki hänen joukkonsa kaatuvat. Aivan 1300-luvun lopulta peräisin olevan

Flateyjarbók-käsikirjoituksen sisältämässä muinaissaagassa ”Sörlin tarina tai Heðinnin ja Högnin saaga” (*Sörla þáttur eða Heðins saga ok Högna*, suomentanut Sirpa Aalto et al) taas kaksi kuningasta, Högni ja Heðinn, joutuvat Freyja-jumalattaren loitsujen kohteeksi ja sen seurauksena kääntyvät toisiaan vastaan ja ryhtyvät taistelemaan joukkoineen eräällä saarella. Freyjan loitsun vuoksi taistelussa kaatuneet nousevat aina uudelleen jatkamaan taistelua, joka kestää 143 vuotta. Taistelu päättyy vasta kun saarelle tulee kristitty mies, joka kykenee tuhoamaan kaikki elävät kuolleet.

Erityisesti 1400-luvulle tultaessa saagojen elävät kuolleet näyttävätkin muuttuneet tahdottomiksi, noituuden tai pakanajumaluuksien loitsujen avulla nostatetuiksi ”zombeiksi”, jotka kuolevat ja nousevat sen jälkeen jälleen ylös jatkamaan taistelua yhä uudelleen ja uudelleen. Siinä vaiheessa, kun nämä tekstit kirjoitettiin, suhtautuminen taikuuteen ja pakanajumaluuksiin oli epäilemättä muuttunut kielteisemmäksi; olivathan Islannin asukkaat olleet tuossa vaiheessa kristittyjä ja Euroopasta saatujen kristillisten vaikutteiden alaisina jo nelisensataa vuotta. Tätä ennen suhde taikuuteen oli ollut monimerkityksinen, sillä vastaavia voimia yhdistettiin hyviinkin miehiin, ja pakanajumalat saattoivat joskus auttaa saagojen arvostettuja sankareita. Joka tapauksessa kuolleet näyttävät siis 1400-luvulle tultaessa menettäneen – ainakin edellä mainittujen kirjoittajien mielestä – osan omasta tahdostaan ja voimastaan ja ne ovat muuttuneet pahan alaisiksi käytyreiksi.

Painetut lähteet

Einar Ól. Sveinsson & Matthías Þórðarson (toim.). 1935. *Eyrbyggja saga* [...]. Íslenzk Fornrit 4. Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag.

Einar Ól. Sveinsson (toim.) (1954): *Brennu-Njáls saga*. Íslenzk Fornrit 12. Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag (suomeksi *Poltetun Njállin saaga*, suom. Antti Tuuri, Otava 1996).

Guðbrandur Vigfússon & C. R. Unger (toim.) (1860). *Flateyjarbók I. En samling af Norske Konge-sagaer med indskudte mindre fortællinger om begivenheder i og udenfor Norge samt annaler*. Christiania: P. T. Malling. (Sisältää saagan *Sörla þátrr eða Heðins saga ok Högna*; suomeksi "Sörlin tarina tai Heðinnin ja Högnin saaga," suom. Sirpa Aalto et al., teoksessa Helga Hilmisdóttir, Kirsi Kanerva & Sari Päivärinne (toim.) (tulossa): *Egill Yksikäinen: muinaissaagoja Pohjolasta*, Finnlectura).

Guðni Jónsson (toim.) (1936): *Grettis saga Ásmundarsonar. Bandamanna saga*. Íslenzk Fornrit 7. Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag (suomeksi *Grettir Väkevän saaga*, suom. Antti Tuuri, Otava 2003).

Guðni Jónsson & Bjarni Vilhjálmsson (toim.) (1943-1944). *Fornaldarsögur Norðurlanda 3*. Reykjavík: Bókaútgáfan Forni. (Sisältää saagan *Göngu-Hrólfs saga*).

Jónas Kristjánsson (toim.) (1956). *Eyfirðinga sögur*. Íslenzk fornrit 9. Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag. (Sisältää saagan *Svarfdæla saga*).

Sigurður Nordal (toim.) (1933). *Egils saga Skalla-Grímssonar*. Íslenzk Fornrit 2. Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag (suomeksi *Egillin, Kalju-Grímrinpojan saaga*, suom. Antti Tuuri, Otava 1994).

Slay, D. (toim) (1960). *Hrólfs saga Kraka*. Editiones Arnamagnæanæ, Series B 1. Copenhagen : Munksgaard.

Þórhallur Vilmundarson & Bjarni Vilhjálmsson (toim.) (1991). *Harðar saga [...]*. Íslenzk Fornrit 13. Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag. (Sisältää saagan *Bárðar saga Snjófellsáss*).

Kirjallisuutta

Kanerva, Kirsi (2011). ”Keskiajan islantilaisten elävien kuolleiden menetetty merkitys.”

Synteesi 30, 1:61-67.

Kanerva, Kirsi (2011). "The Role of the Dead in Medieval Iceland: A Case Study of *Eyrbyggja saga*." *Collegium Medievale* 24: 23-49.

Kanerva, Kirsi (tulossa). "Rituals for the Restless Dead: The Authority of the Deceased in Medieval Iceland." Teoksessa Sini Kangas, Mia Korpiola & Tuija Ainonen (toim.): *Authorities in the Middle Ages. Influence, Legitimacy and Power in Medieval Society*. Fundamentals of Medieval and Early Modern Culture 12. Walter De Gruyter.

Kjartan G. Ottósson (1983). *Fróðárundur í Eyrbyggju*. Studia Islandica 42. Reykjavík: Bókaútgáfa menningarsjóðs.

Koski, Kaarina (2011). *Kuoleman voimat. Kirkonväki suomalaisessa uskomusperinteessä*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 1313, Tiede. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Lindow, John (1986). "Þorsteins þátrr skelks and the verisimilitude of supernatural experience in saga literature". Teoksessa John Lindow, Lars Lönnroth & Gerd Wolfgang Weber (toim.): *Structure and Meaning in Old Norse Literature. New Approaches to Textual Analysis and Literary Criticism*, 264–280. The Viking Collection: Studies in Northern Civilization 3. Odense: Odense University Press.

Martin, John D. (2005). "Law and the (Un)Dead: Medieval Models for Understanding the Hauntings in *Eyrbyggja saga*". *Saga-Book* 29: 67–82.

Nedkvitne, Arnved. 2004. *Mötet med döden i norrön medeltid*. Käänt. Bo Eriksson Janbrink. Stockholm: Atlantis.

Sävborg, Daniel (2009). "Avstånd, gräns och förundran: Möten med de övernaturliga i islänningasagan". Teoksessa Margrét Eggertsdóttir (toim.): *Greppaminni. Rit til heiðurs Vésteini Ólasyni sjötugum*, 323–349. Reykjavík : Hið íslenska bókmenntafélag.

Tulinius, Torfi H. (1999). “Framliðnir feður: Um forneskju og frásagnarlist í Eyrbyggju, Eglu og Grettlu”. Teoksessa Haraldur Bessason & Baldur Hafstað (toim.): *Heiðin minni. Greinar um fornar bókmennir*, 283–316. Reykjavík: Heimskringla, háskólaforlag Máls og menningar.

Vésteinn Ólason (2003). “The Un/Grateful Dead - from Baldr to Bægifótr”. Teoksessa Margaret Clunies Ross (toim.): *Old Norse Myths, Literature and Society*, 153–171. The Viking Collection: Studies in Northern Civilization 14. Odense: University Press of Southern Denmark.

Kirsi Kanerva, FM, on kulttuurihistorian jatko-opiskelija Turun yliopistossa. Hän tarkastelee väitöstutkimuksessaan tunteita, kuolemaa ja eläviä kuolleita keskiajan islantilaisessa saagakirjallisuudessa.