



DET SPØGER PÅ

DANSKE HERREGÅRDE

31. maj 2024
AFLEVERINGSDATO



**AALBORG
UNIVERSITY**

AF SOFIE OTHILIA KNUDSEN
VEJLEDER: LINE VESTERGAARD KNUDSEN

Indholdsfortegnelse

Forord	3
Abstract	4
Dansk abstract	5
Indledning	5
Problemformulering	7
Hvorfor spøger det på herregårde?	7
Teori	11
Michele Hanks; Oplevelse, viden og arv	11
Kulturarv	13
Identitet	14
Immaterielle kulturarv	18
Sammenspil mellem oplevelse og oplysning	19
Delkonklusion	24
Metode	24
Cases	25
Interview	26
Overtro i Danmark	27
Spøgelsernes rolle i samfundet	29
Spøgelser følger tidens trends	29
Spøgelsernes Kulturhistorie	29
Gl. Estrups Tidstypiske Spøgelser	35
Det spøger på Gl. Estrup	36
Delkonklusion	40
Analyse; Formidling af spøgelser	41
Tekster	41
Delkonklusion	47
Events	48
Allehelgensaften	48
Allehelgensaften på Gl. Estrup	49
Halloween på Spøttrup Borg	55
Delkonklusion	57
Rundvisning	58
Delkonklusion	64
Diskussion	65
Konklusion	78
Litteraturliste	81
Bilag	84

Forord

Dette speciale er udsprunget af min nysgerrighed efter det overnaturlige og fascinationen af de smukke herregårde, der pryder vores skønne land.

Jeg vil gerne rette en stor tak for samarbejdet til personalet fra Gammel Estrup Danmarks herregårdsmuseum, Spøttrup Borg, Voergaard Slot, Liselund Lystslot og Nørre Vosborg. Jeg er dybt taknemlig for deres villighed til at deltage i samtaler, give rundvisninger, stille op til interviews eller sende manuskript.

Derudover vil jeg gerne takke min vejleder Line Vestergaard Knudsen for konstruktiv og værdifuld vejledning gennem hele processen. Det har været en stor hjælp.

Slutteligt ønsker jeg at takke min kæreste, venner og familie for deres opbakning og støtte under udarbejdelsen af kulturarvsformidlingens specialet. Her særligt tak til min søster Joan, der bidrog til opgaven med en flot forside.¹

¹ Billederne på forsiden af Gl. Estrup og af mig selv er taget af Jørgen Vest Rasmussen

Abstract

This thesis examines the role of ghost stories in conveying the heritage of Danish manors. The analysis is built upon five case studies of different Danish manors – Gl. Estrup, Spøttrup Borg, Voergaard Slot, Liselund Lystslot, and Nørre Vosborg. The thesis aims to understand how these locations utilize ghost stories and the supernatural to engage visitors and maintain their cultural heritage. The research seeks to achieve a nuanced insight by applying Michele Hanks' anthropological concepts of experience, knowledge, and heritage, along with Bernard Eric Jensen's theories of essentialism and social constructivism, to further explore the balance between engaging storytelling, historical accuracy, and cultural identity.

Through qualitative methods such as interviews and analysis of tour scripts, this thesis reveals the different approaches taken by the manors when communicating ghost stories. The results show that the manors strive to both educate and entertain, but often prioritize entertainment and experience slightly more than pure knowledge. However, by combining education and entertainment, they ensure the continued preservation of their cultural heritage. The thesis demonstrates how ghost stories are a key component of intangible cultural heritage because they contribute to connecting visitors to the historical past of the manors, while emphasizing their cultural significance.

Dansk abstract

Specialet undersøger, hvordan Gl. Estrup, Spøttrup Borg, Voergaard Slot, Liselund Lystslot og Nørre Vosborg bruger spøgelse i deres formidling, med det formål at engagere og oplyse gæsterne. Ved hjælp af antropologen Michele Hanks' koncepter om oplevelse, viden og arv samt historikeren Bernard Eric Jensens syn på kulturarv, undersøger specialet de førnævnte herregårdes spøgelsesformidling. Resultatet viser, at herregårdene ofte prioriterer underholdning, men alligevel forsøger at integrere historisk viden. Formidlingen styrker gæsternes forbindelse til stedet og lokalsamfundet, hvilket også hjælper med at bevare den immaterielle del af den danske kulturarv, som spøgelseshistorier repræsenterer.

Indledning

Gennem historien, og på tværs af kulturer, har spøgelse indgået i menneskets mundtlige og skriftlige fortællinger og sagn. Det kan være alt fra fantasifostre, himmelske budbringere, imaginære skikkelser, forfædres ånder, eller skikkelser, der er vendt tilbage for at få hævn, afsløre forbrydelser, fortsætte en kærlighedsaffære osv.²

Der findes flere typer spøgelse, herunder genfærd, ånder, poltergeister, gengangere. Fælles for dem er, at de repræsenterer sjæle, som ikke kan finde fred og er dømt til en evig hvileløs tilværelse, hvor de vandrer rundt nat efter nat. Uanset de mange betegnelser for de fortabte sjæle, bliver de i specialet konsekvent refereret til som spøgelse. Man kan inddele spøgelse i to forskellige kategorier, de passive og de aktive. Det passive spøgelse er umulig at kommunikere med. Det kan ses og høres, når dets repetitive opførsel troligt gentages hver nat. Det aktive spøgelse tillægges derimod en større bevidsthed og handlerum, idet det eksempelvis kan røre ved genstande, larme og give beskeder. Dertil har spøgelse nogle særegne karakteristika. Dels manifesterer de sig i fuld figur og er påklædte. Dels bøder de for handlinger begået i deres levetid. Sagnet om Henrik Johan de Leth fra Nørre Vosborg skriver sig ind i den helt klassiske spøgelseshistorie.

“Henrik Johan de Leth ejede Vosborg fra 1746 til sin død i 1754, og ham er der lidet eller intet godt at sige ud over, at han var en dygtig landmand. Bønderne udsugede og mishandlede han og ifølge sagnet skal han i to tilfælde have begået mord. Først piske de han en stakkels tjenestedreng fra Kyttrup til døde. Årsagen var, at en af sølvskeerne på

² Blanco og Peeren, *The Spectralities Reader - Ghost And Haunting in Contemporary Cultural Theory*. s. 1

gården var forsvundet, og Leth mistænkte drengen for at have taget den. Skeen blev dog snart fundet i grisetønden, og drengens uskyld var dermed bevist. Leth havde imidlertid sat sig i hovedet, at knøsen skulle straffes, og derfor lod han ham binde til et langt tov. På en plads foran gården stod ladefogeden og holdte i tovet, medens Leth drev drengen til at løbe rundt og rundt, alt imedens han lod slagene fra en pisk hagle ned over ham. Omsider styrtede knøsen, og han var så medtaget, at han om natten udåndede. Nu gjalt det for Leth og ladefogeden om at udslette sporene efter forbrydelsen. Liget forsvandt sporløst og sagen dysset ned. Omsider døde Leth, men han fandt ingen ro i graven. Nat efter nat måtte han vende tilbage til Nørre Vosborg. Han kom kørende i karet over broen og durk igennem østfløjen, hvor der i hans dage var port.”³

Spøgelseshistorier har i århundreder fascineret, underholdt og skræmt os. Det er særligt forudsat af, at de gerne indeholder spændende og forbudte temaer, såsom vold, sex og død. Men foruden underholdningsværdien er der ofte også en morale knyttet til den enkelte fortælling. Moralerne kan f.eks. bestå af gammelkristne læresætninger såsom; du må ikke slå ihjel, lyve, stjæle, bedrive hor osv. Disse moraler genkendes fra de ti bud, og Danske Lov af 1683, sjette bog “om misgierninger”, som blev systematisk bygget op om de ti bud.⁴ Spøgelseshistorierne kan altså vise noget om lokale forhold, men også om mere generelle samfundsnormer og værdier. Konteksten for historierne afslører derfor også fortidens syn på retsidealer og normative adfærd.

Forfatter Gorm Benzon påpeger i sin bog *Sagn og spøgeri fra slotte og herregårde* fra 1967 at herregårdsspøgelseshistorierne formentlig er blevet opdigtet af lokalsamfundet, som en måde at bearbejde f.eks. uretfærdige handlinger fra en grusom greve, og som en social kommentar til grevskabet. Historierne er så dybt indlejret på de forskellige danske herregårde, at spøgelseshistorierne i dag er en vigtig og betydningsfuld del af deres identitet. Eksempelvis ses dette på Voergaard Slot, som er kendt af mange, alene pga. slottets hvide dame, Ingeborg Skeel. Spøgelseshistorierne har en mystisk karakter, og afslører mange informationer om de normer og værdier, som var aktuelle i samfundet under den pågældende karakters levetid. Derfor kan et forholdsvis præcist bud på oprindelsen af nogle spøgelseshistorier analyseres

³ Benzon, *Sagn og spøgerier fra slotte og herregårde*. s. 214

⁴ Scocozza, “Danske Lov | lex.dk”.

frem ved at undersøge, hvilke værdier de afspejler. Det vil specialet gøre med tre spøgelseshistorier fra Gl. Estrup.

Specialet har udvalgt fem herregårde, som aktivt bruger deres spøgelse i formidlingen. De fem herregårde er Gl. Estrup, Spøttrup Borg, Voergaard Slot, Liselund Lystslot og Nørre Vosborg. Ved at analysere disse cases vil det undersøges, hvordan spøgelse bruges til at engagere og informere gæster samt forstærke deres forbindelse til herregården. Hertil inddrages Michele Hanks' tre koncepter: *oplevelse*, *viden* og *arv*, samt Bernard Eric Jensens syn på kulturarv.

Med et fokus på, hvordan danske herregårde kan formidle spøgelse, som en del af Danmarks kulturarv, bidrager specialet med en dybere forståelse af, hvordan herregårde gennem deres spøgelse kan underholde, oplyse og bidrage til en kollektiv identitet.

Problemformulering

Hvilke aspekter af den historiefaglige bearbejdning af spøgelse og overtro formidler herregårde i Danmark? Hvilke formidlingsmæssige greb og potentialer anvendes? Hvordan bidrager spøgelse til en dybere forståelse af Danmarks historiske og kulturelle landskab?

Hvorfor spøger det på herregårde?

Det er almen anerkendt, at gamle huse er hjemsøgte. Selv begrebet *hjem-søgelse* antyder en tilbagevenden og søgen til det sted, man kaldte sit hjem. Men hvorfor? Det åbenlyse svar ligger i, at de fleste mennesker dør i deres hjem, og derfor vender tilbage som spøgelse. Historikeren Owen Davies påpeger desuden i bogen *The Haunted a social History of Ghosts* at huse fungerer som centralt punkt for hjemsøgelse, fordi det er her, folk sørger over de døde, og er omgivet af minder om dem. Skeptikere anerkender desuden også, at huset er centrum for "hjem-søgelse", men mener at det skyldes, at det er her, folk sover, og drømmer om de døde, eller ligger berusede, påvirkede af stoffer eller hallucinerer. Derudover forklarer Davies, at tomme og forfaldne bygninger ofte bliver betragtet som hjemsøgte grundet deres forsømte og forladte tilstand, hvilket tjener som en måde for folk at forklare eller give mening til bygningernes forfald.⁵

Soveværelset er oftest fokus for spøgelsesbesøg, uanset om det er svindelnumre, hallucinationer eller opfattede realiteter. Ud over at være det sted, hvor folk oftest dør, er det

⁵ Owen, *The Haunted - A Social History of Ghosts*. s. 47

ofte også et sted hvor dybe følelser hyppigt kommer frem. Det er et sted, hvor man drømmer, har sex, udveksler intime fortroligheder og udtrykker ensom smerte.⁶

Herregårde, med deres utallige soveværelser, bestandige vægge, fortællinger om magt, rigdom og hemmeligheder samt generationer af grevskab og tjenestefolk, udgør det perfekte sted at gå igen for de døde. Murene er vidner til historiens gang, lige fra adelens storhedstid og forfald til dagligdagens hverdag og de store begivenheder. Derfor virker det åbenlyst at spøgelse af mange afskygninger manifesterer sig et sted, med en masse historie, daglig gang, kultur og klasse, som landets herregårde og slotte er.

Sagnene på herregårde er ofte makabre historier, som knytter sig meget til bygningen og grevskabet. Eksempelvis historier om døtre, der lader sig forføre af tjenestekarle, og indmures. Sådan en historie vil ikke give mening i et almindeligt 1800-tals bondehus. Et andet eksempel er de mange sagn om grevers mishandling af deres bønder, og deres efterfølgende hjemsøgelse. Det kan derfor argumenteres, at herregårde anses som mere hjemsøgte, fordi de har en bedre ramme for ulykkelige skæbner og onde autoriteter, der har en grund til at gå igen. Yderligere er bygningens historie kendt samt alle de generationer af grevskab, der har boet der. Det kan bidrage til, at man har en mere personlig tilknytning til stedet, og kan forestille sig, at deres ånder stadig vandrer rundt.

I min undersøgelse af, hvorfor herregård historisk set bliver anset som hjemsøgte, har jeg haft korrespondance med fire af de fem herregårde, der undersøges i analysen, og spurgt dem: *“Hvorfor bliver slotte og herregårde ofte anset som hjemsøgte med mange spøgelseshistorier?”* Det har givet nogle interessante perspektiver.

Anna Birgit Holm Hansen, rundviser på Nørre Vosborg, foreslog at spøgelserne måske har haft et mere praktisk formål:

“Hvis vi går tilbage til 1580, hvis vi forestiller os, hvordan folk boede rundt omkring herregården i fattig forhold. [...] Det kan godt være vores forfædre i 1500-tallet, at de har nok måske troet meget mere på spøgelse. Så det har gjort, at de har haft større respekt for herregården. [...] Om det har noget at gøre med, at herremanden egentlig også var interesseret i at bruge i forhold til at holde folk væk faktisk. Eller holde styr på dem på en eller anden måde. Selvfølgelig, hvis der er en eller anden, der siger til mig: Hvis jeg var tyveknægt, og jeg godt kunne tænke mig at bryde ind i Bilka efter

⁶ Owen. s. 48

lukketid, men det at jeg ved at der er alarmer, gør at jeg ikke bryder ind. Men før i tiden var der spøgelser derinde, så skulle jeg ikke bryde ind, så mon ikke det er fortidens sikkerhed.”⁷

Måske blev herregårde altså anset som hjemsøgte for at undgå tyverier. Det vil i så fald betyde, at herremændene udnyttede befolkningens tro på det overnaturlige, for at sikre deres ejendom. Det er ikke usandsynligt, eftersom overtro sagtens kunne være blevet brugt til at kontrollere bønder. Herremænd som bagmændene bag spøgelseshistorierne går dog ikke i tråd med Gorm Benzons forklaring, om at det onde grevskab går igen som en trøst for bønderne, eller som en social kommentar. Han mener nemlig, at det bl.a. er bøndernes fortjeneste, at der findes spøgelseshistorier, ikke herremændenes. Dette bliver ligeledes udtrykt af besøgschef Janne Tornvig Bak fra Voergaard Slot. Hun udtalte i en mail:

“Før i tiden har jævne folk helt sikkert mærket det helt særlige ved at komme ind så ”fint” et sted. Det har helt sikkert sat tungen på gled, når man kom tilbage til sine vante omgivelser, hvor man så har kunnet berette, om alt det man har set. Og måske overdrevet lidt for den gode histories skyld.”

Bak foreslår altså, at det er herregårdens smukke bygninger og atmosfære, som sætter gang i historierne. Grevskabets rige liv og overdådige stuer har stået i stor kontrast til bøndernes eget liv og hjem. Herregården har sandsynligvis symboliseret et liv, de ikke forstod, og har derfor haft en aura af mystik. Det kan have ledt til at rygtet har gået, og sagnene har taget form. Et lignende svar, kom fra Tine Klitgaard Danielsen, teamleder ved Museum Salling, som Spøttrup Borg hører under. Hun udtalte i interviewet:

“Der har været mange liv her. Og gamle bygninger har mange liv og fortællinger, og mange er døde her. Man har levet et liv her, og det må helt naturligt give nogle spøgelser. Sådan en borg her, ser også lidt uhyggelig ud om natten. Den giver ‘der må være noget herinde’.”⁸

Det går også i tråd med ideen om at herregårde i sig selv emmer af mystik. De mange liv som er blevet levet inden for de samme vægge, må give følelsen af at de endnu går rundt. Hvorimod

⁷ Bilag 2, Interview med Nørre Vosborg s. 4-5

⁸ Bilag 1, Interview med Spøttrup Borg, s. 9

bønderens huse ikke var lige så bestandige, eller gik i arv i generationer. Et andet perspektiv kommer fra museumsinspektør Marie Elkjær på Gl. Estrup. Hun udtaler, at spøgelseshistorierne er et udtryk for den samtid og virkelighed, som de er opstået i. Hun skriver yderligere i en mail:

“Spøgelseshistorierne afspejler herregårdens samfund med herremænd og bønder, herskab og tjenestefolk og ikke ret meget social mobilitet. Historierne er typisk nedskrevet i 1800-tallet af tidens folkemindesamlere. Meget ofte repræsenterer herregårdenes spøgelse jo den herskende klasse: godsejere og herremænd, grevinder og adelsjomfruer osv. Historierne går ofte på, at de ikke behandlede deres tjenestefolk godt, og det har på den måde spejlet magtforholdet mellem godsejeren og hans ansatte. Og det har måske også mindet tjenestefolkene om, at hvis herremanden var ond, så blev han straffet efter døden (ved ikke at få hvile). Desuden beskriver historierne meget ofte situationer, hvor den kristne moral – som ellers lå ned over hele samfundet – ikke blev overholdt.”

Herregårdens spøgelse havde altså en funktion, hvor de fungerede som en påmindelse om kristen moral. Det går i tråd med indledningen, der fremlagde at spøgelseshistorierne har en morale, lytteren skal lære. Spøgelseshistorier falder altså ind i en fortællingskategori, hvor historien skal underholde og belærer morale, ligesom eventyr og fabler.

De forskellige perspektiver på hvorfor herregårde ofte anses som hjemsøgte illustrerer, at spøgelse kan tjene flere formål. De kan både have praktiske funktioner, såsom at agere som sikkerhedssystem, skabe fælles kultur og identitet, afspejle magtforhold, og skabe en mystisk atmosfære. Det viser at spøgelse og deres funktion er et komplekst emne. Det at der er forskellige perspektiver viser også at ingen med sikkerhed ved, hvorfor herregårde anses som hjemsøgte - det er de bare. Det fortæller, at de er så indlejret i kulturarven, at det nu er del af den almene opfattelse, selv i en verden, der styres af videnskaben. Spøgelseshistorierne fascinerer os stadig i dag, måske fordi spøgelse bevæger sig i feltet af det mystiske. Det pirrer nysgerrigheden, og mange betages af tanken om livet efter døden - og måske finder trøst i spiritisme. Spørgsmålet om livet efter døden vil altid være et relevant og aktuelt emne, så derfor vil spøgelseshistorierne bestå.

Teori

Michele Hanks; Oplevelse, viden og arv

Antropolog Michele Hanks udforsker spøgelsesturisme i bogen *Haunted Heritage* fra 2015. Hun analyserer, hvordan spøgelseshistorier bliver brugt til at skabe kulturel identitet, historiske bevidsthed og tilhørsforhold. I bogen opsætter Hanks' tre centrale koncepter, som danner grundlag for spøgelsesturisme (og andet heritage turisme): *Oplevelse, viden og arv (experience, knowledge, heritage)*.⁹

Hanks bruger ordet *experience*, som specialet har oversat til *oplevelse*. Det er dog værd at bemærke, at ordene dækker over noget forskelligt. *Experience* bygger på verbet at erfare, som handler om at være bevidst om og lærer noget. *Oplevelse* derimod er tæt knyttet til følelser og er ment til at være katalysator for fordybelse.¹⁰ Begge ord dækker dog over det at opleve noget personligt, så derfor dækker ordet stadig over Hanks' definition: Hun beskriver *oplevelse* som det personlige møde med det overnaturlige, som turisterne gennemlever. Det er for de fleste turister ofte ikke nok, kun at høre om andres paranormale oplevelser. De søger selv et møde med et spøgelse, som et middel til at udforske spøgelsesernes natur, reflektere over liv efter døden og udforske fortiden.¹¹

Viden refererer til den information og viden, som turisterne tilegner sig, både om stedet, historien og lokale sagn. Spøgelsesturister søger eksplicit viden om spøgelse, hvilket kan tage form af spøgelseshistorier enten om fjerne, historiske figurer eller mennesker fra den nære fortid, som har oplevet en hjemsøgelse.¹² Hanks sætter spørgsmålstegn ved nuancerne af den viden turisterne får, hun skriver:

“The nature of this knowledge, however, is complex. By hearing a ghost story on a ghost walk, is a ghost tourist learning about an episode from the past or the nature of life after death? At the heart of this knowledge is a dialectical tension between knowledge of the past and knowledge of occult.”¹³

⁹ Hanks, *Haunted Heritage*. s. 14

¹⁰ Aakjær, “Levendegørelse - en anden måde at lave god formidling på?”. s. 30

¹¹ Hanks., s. 15

¹² Hanks, s. 14

¹³ Hanks., s. 14

Her fremhæver Hanks, at turisterne både lærer om hændelser fra fortiden, men samtidigt også om det okkulte. Ifølge hende befinder spøgelsesturisme sig i en kontrast mellem konkret, historisk viden og abstrakte, paranormale oplevelser.¹⁴ Netop den kontrast ses i formidlingen på forskellige danske herregårde, hvor spøgelsesture bruges til både at formidle om emner såsom overtro, men også om de historiske personer, der har levet på herregården.

Oplevelse og *viden* er tæt forbundet, for i kernen af spøgelsesviden er *oplevelse*. For at kende til et spøgelse kræves det enten at opleve et eller at høre om nogens oplevelse med det.¹⁵ Hanks påpeger her, at hvert spøgelse hun har lært om i spøgelsesturisme, blev et objekt for viden baseret på personlige oplevelser, som fandt sted i enten den nære eller fjerne fortid.¹⁶ Det viser desuden, at personlige vidnesbyrd har en stor magt i skabelsen og vedligeholdelsen af sagn. Hertil sætter Hanks spørgsmålstegn ved, hvem der har retten til at formidle spøgelseshistorier. Hun skriver:

“A tension emerges between knowledge and experience in ghost tourism, and this tension complicates understandings of the past, as well as understandings of who has the epistemological authority to narrate the past.”¹⁷

Det er en interessant debat, hvem der har lov til at formidle spøgelse - er det historikere, turistguides eller folk, der dyrker det paranormale? Hvem ved desuden mest om spøgelse? Er det dem, der har oplevet et møde med ét, eller er det dem, der ved noget om spøgelses kulturhistorie? Som beskrevet ovenfor er personlige vidnesbyrd med til at skabe spøgelseshistorier, hvilket gør at traditionelle videnskabelige metoder ikke er nødvendige. Derfor kan alle potentielt være formidlere af det paranormale. Gennem citatet påpeger Hanks, at vidensbegrebet relateret til spøgelse er et kontroversielt emne, og at der ikke er klart autoritet over, hvad der betragtes som pålidelig information indenfor spøgelsesturisme. Netop fordi disse sagn er allemandseje opstår denne debat om fortolkning og forståelse af sagn, fordi individualisme og overtroen spiller en stor rolle i denne type historie.

Hanks forklarer ikke konceptet *arv* lige så direkte som *oplevelse* og *viden*. Dog kan det igennem hendes forklaring udledes, at *arv* relaterer sig til en dybere forbindelse og følelse af tilknytning, som gæsterne får til stedet, de besøger. *Arv* gælder for både materielle og

¹⁴ Hanks, s. 14

¹⁵ Hanks, s. 14

¹⁶ Hanks, s. 14

¹⁷ Hanks, s. 15

immaterielle kulturarv: “ghosts, like heritage itself, represent the past, but they are never automatically or simply born of the past.”¹⁸ Citatet understreger at spøgelser og kulturarv tjener som en bro til fortiden, ved at vi i nutiden formidler historier, traditioner og minder. Selvom spøgelser og kulturarv begge repræsenterer fortiden, er de ikke automatisk født af den. Selvom de har deres rødder i fortiden, er de også produkter af nutidens genfortolkning og forestilling. Det at vi tager fortidens spøgelser og tager dem ind i nutiden repræsenterer en mere socialkonstruktivistisk tilgang, som er noget jeg vil komme tilbage til i næste afsnit.

Balancen mellem disse tre koncepter skaber en rig og flerdimensionel formidling for spøgelsesturisterne. Spøgelsesturisme handler om mere end bare spænding for det paranormale, men også om et ønske om at forbinde sig til og lære om fortiden.¹⁹

Spøgelser og kulturarv kan blive påvirket af tidernes og samfundets skiftende værdier og historiske bevidsthed. Et konkret eksempel på det, ses på Voergaard Slot, hvor Ingeborg Skeel hjemsøger. Skeel, der længe har haft et ry som værende ondskabsfuld og magtskygt, bliver i dag også fortalt som en bemærkelsesværdig kvinde, som med sin gavmildhed donerede penge til et hospital og en skole. Det faktum, at Skeel i dag også anerkendes for hendes gode handlinger, illustrerer, hvordan fortællinger inden for kulturarven kan ændres og tilpasses. Det at hendes eftermæle i dag også handler om hende som en velgørende kvinde, afspejler nutidens syn på stærke kvinder i historien, som andet end magtsyge karakterer. Det understreger at kulturarv er en levende proces. I denne kontekst, hvor *arv* bliver et nøglebegreb, er det interessant at inddrage historikeren Bernard Eric Jensens tilgang til kulturarv.

Kulturarv

Historikeren Bernard Eric Jensen skrev i 2008 bogen *Kulturarv - et identitetspolitisk konfliktfelt*. I bogen dykker han ned i kulturarvens rolle i identitetspolitiske debatter samt en fortolkning af ordet. Kulturarv er nemlig et bredt begreb, uden entydig definition. Jensen har defineret ordet gennem den første danske leksikon opslag i *Gads Historieleksikon* i 2001, hvor han skriver

“Kulturarv, betegnelse for menneskers forhold til de(n) kultur(er), hvori de lever. Er udgangspunktet et (...) socialkonstruktivistisk kulturbegreb, vil ingen socialt fungerende mennesker være uden kultur. De vil alle have tilegnet sig dele af de(n)

¹⁸ Hanks, s. 15

¹⁹ Hanks, s. 14-15

kultur(er), hvor de lever og virker, og i den forstand kan de siges at have arvet dele af den eller disse kulturer. Ligesom ingen mennesker i praksis er historieløse, vil heller ingen være kulturløse.”²⁰

Jensen forklarer, at kulturarv handler om vores forhold til de kulturer, vi tilhører, og at alle således er bærer af en kulturarv, da ingen er helt uden kultur eller historie.

Kulturarv manifesterer sig på to måder: materielt og immaterielt. På den materielle side, findes kulturarv på fysiske steder eller hos artefakter.²¹ Eksempelvis et slot, som kan bevares og besøges. Derimod er immaterielle kulturarv uhåndgribelige ting såsom traditioner, skikke, fortællinger. Eksempelvis spøgelseshistorier. Hvis historierne stadig kan vække frygt og fascination, vil de overleve gennem generationer og forme folks opfattelse af steder. Eksempelvis vil en uhyggelig spøgelseshistorie fra et hjemsøgt slot stadig kunne påvirke de besøgende i dag. De føler spænding eller uro blot ved at være i de rum, som spøgelseme hjemsøger, eller hvor en ugerning fandt sted. Derfor spiller oplevelse en rolle i immaterielle kulturarv, hvor aktiv deltagelse sikrer dens eksistens og relevans.

Et hjemsøgt slot kan derfor være et eksempel på både materielle og immaterielle kulturarv, da den befinder sig i et krydsfelt ved de fysiske bygninger samt de spøgelseshistorier, der fortælles om stedet. Jensen skriver, at man kan videreføre materielle kulturarv ved juridisk at lade det nedarve, men at immaterielle kulturarv kræver, at nogen vil dele og nogen vil lære.²² Han mener at arv rækker ud over det fysiske, og at den immaterielle kulturarv former vores forbindelse til fortiden.

Identitet

I værket beskriver Jensen sine betragtninger over etnisk identitet, der veksler mellem essentialistisk og socialkonstruktivistiske tilgange. Begreberne kan bruges til at forstå og belyse, hvordan herregårdenes spøgelseshistorier kan hjælpe med at udvikle en følelse af tilhørsforhold til lokal- og national historie. Derfor vil opgaven bruge de to former for kulturarv, når *arv* analyseres.

Essentialisme ser identitet som medfødt og fundamentalt for en gruppe. Dvs. at kendetegn, såsom kulturel identitet eller nationalfølelse, er naturligt indlejrede hos individet,

²⁰ Jensen, *Kulturarv - et identitetspolitisk konfliktfelt.*, s. 14

²¹ Jensen, s. 57

²² Jensen, s. 59

og ikke er resultat af sociale eller kulturelle påvirkninger. Det har længe været en integreret del af en jødisk-kristen tænkning, grundet fortællingen om jordens forskellige folkeslag i 1. mosebog.²³ I 1700- og 1800-tallet var det essentialistiske syn på etnicitet populært, da perioden var præget af romantiske og nationalistiske bevægelser om “folkeånd”. Eksempelvis N.F.S. Grundtvigs folkelighedstænkning. Han mente, at den danske folk besad en unik folkeånd, og var af den grund imod folkeblandinger.²⁴ Hvilket tydeligt viser periodens syn på kultur, identitet og nationalisme. Essentialisme ser historien som uforanderlig, statisk og universel.

Et eksempel fra dansk kultur, der traditionelt kan betragtes som essentialistisk, er Dannebrog. Det nationale flag er for mange danskere et symbol på selve Danmarks essens. Dannebrog's fald fra himlen som et tegn på Guds vilje giver flaget en nærmest hellig status. Flaget giver danskerne et fælles tilhørsforhold og bliver brugt som et nationalt symbol på den danske identitet og arv trods tidens gang.

Et eksempel, hvor specialet vurderer, at en udstilling kan betragtes som værende essentialistisk, er *Grevindens elegante gemakker* på Gammel Estrup Danmarks herregårdsmuseum. Rummet illustrerer Augusta Winterfeldts soveværelse udsmykket i 1700-tallets barokke stil. Rummet er formidlet på en måde, hvor folk træder direkte ind i fortiden. Det kan derfor argumenteres at museet har brugt en essentialistiske formidlingsstrategi, til at fremvise en statisk repræsentation af 1700-tallets adel.²⁵

Fra essentialismens perspektiv repræsenterer spøgelseshistorier fra danske herregårde en uforanderlig fortid. Historierne bliver et spejl, der viser en fortid, hvor overnaturlige kræfter og folkløse var en del af dagligdagen. De kan bruges som et levn for bedre at forstå vores forfædres verdensopfattelse. Ved at vi i dag hører de samme sagn (og bliver skræmt), som vores forfædre, føler vi en større forbindelse til dem. Selv i nutiden anses de danske herregårde og slotte stadig for mange at være hjemsøgte. Det understreger den uforanderlige fortid, at bygningernes tidligere beboere stadig i manges optik går hvileløst rundt. Spøgelser bliver derfor også en del af herregårdens identitet. De bliver, ligesom bygningen, bærere af den danske historiske arv. Et eksempel på, hvordan man kan se på hjemsøgte herregårde inden for essentialismen er den berømte blodplet, der ikke kan vaskes væk. Op til flere danske slotte og herregårde har pletten, heriblandt Gl. Estrup, Voergaard Slot, Barritskov og Borreby. Det at samme historie går igen

²³ Jensen., s. 89

²⁴ Jensen. s 90

²⁵ <https://gammelestrup.dk/udstillinger/grevindens-gemakker/>

flere steder, understøtter essentialismens ide om, at visse historier ikke kan ændres af tidens gang og geografisk variation. Dermed er visse fortællinger universelle.

Den socialkonstruktivistiske tilgang bygger i stedet på, at vores kulturelle identitet formes gennem sociale interaktioner og kulturelle processer. Historien er konstant under konstruktion, både gennem dialog med andre men også gennem ens selvforståelse. Det vil sige, at den kulturelle identitet er både personlig og kollektiv.²⁶ Inden for socialkonstruktivisme kan tillægsord såsom dynamisk og foranderlig bruges om historien.

Et dansk eksempel på socialkonstruktivisme er antropolog Mads Daugbjergs undersøgelse af national kulturarvs rolle i en globaliseret ramme i artiklen "kulturarvens grundspænding mellem nationale og globale strømme". Daugbjerg bruger i artiklen den historiske slagmark Dybbøl som case. Den skal illustrere hans pointe om, at kulturarv er en del af den nationale identitet, men samtidig skal tilpasses globale forståelser. Et konkret eksempel er i 2006 hvor kommandant Viggo Ravn udtalte ved Dybbøl: "Vi står her i et fælles ønske om at vise respekt for den heroiske indsats, for det mod og den opofrelse, som blev vist af de soldater, der faldt i kampene her ved Dybbøl."²⁷ Det er ikke længere kun de danske soldater, der hyldes, men alle uafhængig af national baggrund (og dermed også de preussiske soldater).²⁸ Daugbjergs undersøgelse viser, at også national kulturarv er foranderlig, kan omskrives, samt tilpasses nye perspektiver og tidssvarende tendenser. Det understreger hvor dynamisk kulturarv er.

Jensen bruger i bogen den canadiske filosof Charles Taylors koncept, om at mennesker er selv-fortolkende dyr. Det betyder, at menneskers forståelse af sig selv er baseret på evnen til at tolke og genfortolke oplevelser og sociale relationer.²⁹ Et eksempel fra et dansk herregårdsmuseum er på Gl. Estrup, hvor det sociale skel i form af tjenestefolkenes historie formidles. Museet ønsker at illustrere både grevskabet og deres tjenestefolk, og hvordan det var to forskellige verdener under ét tag. Det går i tråd med det generelle fokus, der i dag er på minoriteterne, de glemte, ofrene og de almindelige menneskers historie, såsom kvinder, børn og tjenestefolk.³⁰

Den socialkonstruktivistiske tilgangs syn på spøgelseshistorier bygger på, at det bliver

²⁶ Jensen, *Kulturarv - et identitetspolitisk konfliktfelt*. s. 93

²⁷ Daugbjerg, "Kulturarvens grundspænding", s. 9

²⁸ Daugbjerg, s. 9

²⁹ Jensen, *Kulturarv - et identitetspolitisk konfliktfelt*, s. 93

³⁰ Duedahl, *Velkommen til bagsiden*. s. 11, 20 og 23

en måde, hvorpå gæsterne kan reflektere over fortiden, og det liv som slottets beboere levede, samt skabe en bro mellem fortid og nutid. Historierne kan bestå af mange temaer, som kan tilpasses til at inkludere forskellige perspektiver, som kan give en større og bredere forståelse af den danske kulturarv. Eksempelvis nedenstående sagn fra Lerkenfeldt, der tydeligt viser datidens uretfærdighed, og behandlingen af de stakkels bønder. Historien lyder:

“I 1743 købte general Wulf Caspar v. Lüttichau Lerkenfeldt; han tyranniserede bønderne på det forfærdeligste, og kun folk, der på en håndfast måde kunne sætte sig respekt over for ham, havde tålelige kår. Især Kræn Esbensen i Østrup havde herremanden kvaler med. Engang var Kræn for obsternasighed blevet sat på træhesten, men da han havde siddet lidt, udbrød han pludselig: »Skal a ride dig? Nej, fanden skal ride dig!« Med disse ord slog han så hårdt til træhesten med sin knyttede hånd, at den faldt sammen. (...) Ved en anden lejlighed havde generalen kaldt ham op og ville gennemprygge ham med tyremejen, men Kræn lovede, at han ville sætte ham gennem både glas og bly, hvis han så meget som svingede med pisken, og så blev der ikke talt mere om den ting. Til sine andre uheldige egenskaber føjede generalen en umættelig hunger efter fruentimmere. En væverske i Vesterbølle var hans bislopperske, hun fødte ham tre børn, men undlivede dem alle og begrov dem i gulvet under vævestolen. Da det blev opdaget, sattes hun for en domstol, og dommeren var såmænd ingen anden end børnenes far. Han dømte hende til døden og drog omsorg for, at dommen blev eksekveret (...) men det viste sig snart, at han ikke havde fundet ro i sin grav”³¹

Historien handler om, hvorfor generalen stadig går igen. Han blev et spøgelse, fordi han gjorde skrækkelige ting. Historien kan bruges til at reflektere over emner såsom uretfærdighed, magtmisbrug, tyrannisk adfærd, undertrykkelse, modstand, moral, sociale klasser og konflikter mellem dem. Væverskens uønskede børn og karlens uretfærdige straffe, viser historiens mørke sider og behandlingen af de svageste. Det står i stor kontrast til nutidens samfund, hvor fysisk straf, udnyttelse af de svage og kvinder (samt deres seksualitet), uretfærdig rettergang og tyranni er i direkte modstrid med vores nutidige værdier og menneskerettigheder. I den sammenhæng viser den socialkonstruktivistiske tilgang til kulturarv, hvordan fortællinger som den ovenstående ikke kun underholder og skræmmer, men også giver indblik i de normer og værdier, der styrede samfundet. Hvilket kan give plads til refleksion over den barske fortid og

³¹ Benzon, *Sagn og spøgetier fra slotte og herregårde*. s. 179-180

skaber en diskussion om samfundets fremgang, da den drager kontrast mellem datiden og nutidens værdier og normer.

På baggrund af ovenstående afsnit kan essentialismens tilgang til arv defineres som værende uforanderlig, statisk og universel. Den anskuer spøgelseshistorier som tidløse symboler, som bærer en fast essens af fortiden, hvor det overnaturlige og folkløse var en del af hverdagslivet. Spøgelseshistorier fungerer som en bro til fortiden, hvilket understreger det essentialistiske syn på kulturarv, som værende uforanderlige og universelle. Den socialkonstruktivisme tilgang til arv defineres som dynamisk og foranderlig. De ser spøgelse som et element til at forstå fortidens forskellige lag af samfundet.

Hanks' tre koncepter for spøgelsesturisme, *oplevelse*, *viden* og *arv*, fremsætter, at turister søger mere end blot et gys. De ønsker en dybere forbindelse til deres kulturarv og historie. Gennem afsnittet om socialkonstruktivisme og essentialisme bliver Hanks koncept om *arv* mere anvendeligt. Den socialkonstruktivistiske tilgang fremhæver arv som dynamisk og kan tilpasses nutidige værdier. Samme holdning har Hanks til *arv*. De to tilgange åbner op for forskellige måder at se og fortolke vores fortid på, som noget der er givet (essentielt) eller skabt (social konstrueret). Hvis museer formidler i henhold til essentialisme, er det perspektiver omkring traditioner og identitet, der står i fokus. Hvis de i stedet formidles med en vægtning mod socialkonstruktivisme, er det en mere refleksiv tilgang til historien, hvor man vil gøre gæsterne opmærksomme på, at historien er noget vi selv former.

Immaterielle kulturarv

I 2003 lancerede UNESCO en konvention for at beskytte immaterielle kulturarv. De skriver på deres hjemmeside:

“Den er en del af det, der former os som mennesker og binder os sammen i fællesskaber. Man kan ikke bevare levende kultur på samme måde, som man kan bevare en gammel kirke eller et landskab. En madtradition eller en folkedans eksisterer kun, hvis mennesker udøver den.”³²

Citatet understreger, at immateriel kulturarv er afhængig af, at folk praktiserer det. Det kan ikke opbevares eller arkiveres, men skal bevares gennem aktiv deltagelse. Derudover viser det, at fællesskaber spiller en essentiel rolle i at holde den immaterielle kulturarv i live, og styrker

³² <https://www.unesco.dk/kultur/immateriel-kulturarv>

den kollektive identitet og fællesskabsfølelse. Et konkret eksempel på immateriel kulturarv er spøgelseshistorier på herregårde og slotte. En måde, hvorpå Gl. Estrup og Spøttrup Borg forsøger at holde dem i live, er gennem deres allehelgensevent. Her klæder museets medarbejdere og frivillige sig ud som døde beboere og skræmmer de fremmødte gæster. Levendegørelse kan derfor være en god metode til at holde den immaterielle kulturarv i live.

Det er nødvendigt, som beskrevet i ovenstående citat, at museer gør disse ting, hvis diverse immaterielle kulturarve (der ikke praktiseres i dagens samfund) skal bestå. Museer har derfor en vigtig rolle at spille i bevarelsen og beskyttelsen af “the tangible and intangible heritage of humanity”.³³ International Council of Museums (ICOM), mener at museer kan spille en væsentlig rolle i sikringen af immateriel kulturarv ved at bruge deres mandat, infrastruktur og ressourcer til at udvikle kreative og nytænkende projekter, der skal bevare den.³⁴

Siden UNESCO i 2003 lancerede konventionen for at beskytte immaterielle kulturarv, har museerne diskuteret, hvordan de kan supplere deres arbejde med fysiske genstande og samtidig bevare levende kulturelle udtryk såsom viden, praksisser og traditioner.³⁵ I den kontekst foreslår specialet at levendegørelse kunne være en effektiv metode til formålet.

Sammenspil mellem oplevelse og oplysning

Hanks bruger begreberne *oplevelse* og *viden*. Hun argumenterer for at de to begreber er tæt forbundet, da nogen skal opleve et spøgeri, før der kan komme viden om det. Man kan dog argumentere for, at man kan lære om overtro uden at have en paranormal oplevelse. For eksempel kan udstillinger på museer formidle viden om overtro uden oplevelse. Dog kan det være sværere at tro på spøgelse uden en personlig oplevelse. Det vil ofte være folk, der selv har oplevet noget uforklarligt, som tror på spøgelses eksistens. Med det i mente, er det værd allerede nu at fortælle, at formidlingen fra de fem udvalgte herregårde ser ud til at ville have, at publikum skal mærke og tro på spøgelse, snarere end at forklare overtroen og dens funktion i samfundet. Mere om det i analysen.

Følgende afsnit vil demonstrere, hvordan de to begreber om oplysning og oplevelse integreres i museernes formidlingsstrategier.

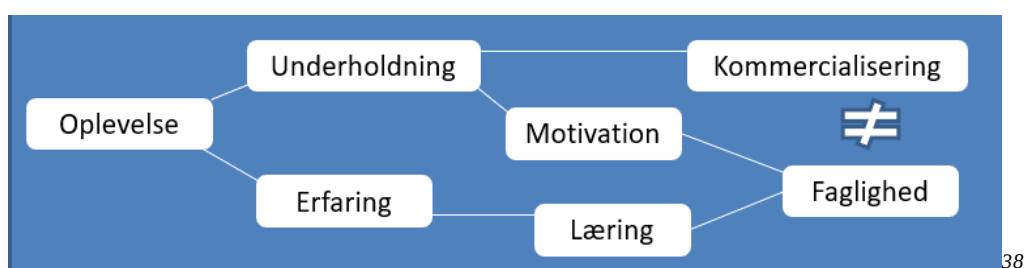
³³ <https://icom.museum/en/heritage-protection/intangible-heritage/>

³⁴ <https://icom.museum/en/heritage-protection/intangible-heritage/>

³⁵ Smith og Akagawa, *Intangible Heritage*. s. 194

Inden for kulturhistoriske museer har anvendelsen af oplevelsesbaseret læring været et nyttigt værktøj til at skabe en engagerende og mindeværdig oplevelse for gæsterne. Fra 1960'erne integrerede museerne levendegørelser i skoleundervisningen, hvor eleverne fik lov til at bruge sanserne. Det blev begyndelsen på en ny æra for museerne, hvor man videreudviklede tanken om at underholde og oplyse på samme tid. Hertil lancerede museumspædagogik, som et nyt område inden for museologi.³⁶

Oplevelser kan udgøre forskellige positive elementer i museernes formidling, og kan fungere som katalysator og motivator for læring eller give et billede af fortiden. Når oplevelse associeres med erkendelse eller erfaring, bliver det knyttet til læring og vidensakkumulation, hvilket er essentielt for museumsformidlingen.³⁷ Oplevelsens rolle for viden og læring kan ses i Marie Drost Aakjærs model:



Eksempelvis hvis man skyder med bue og pil på et museum. Her føler man træet fra buen og pilen, og mærker hvor mange kræfter det kræver. Man lærer at forstå vigtigheden af teknik, præcision og en god øje-hånd koordination. Derudover kan det give et sus af adrenalin at håndtere et “farligt” våben. Alt det sker samtidigt med at man lærer om buen og pilens historiske baggrund og vigtige rolle indenfor jagt og krigsførelse.

Ud fra modellen vil **oplevelsen** være bueskydningen. **Erfaringen** kommer ud fra det sanselige, ved at skyde med pilen. Gennem **erfaringen** kommer **læringen**, som her handler om at man lærer om teknikker og den historiske baggrund. Alt det ender ud i **faglighed**, som er museets dybdegående forskning om emnet. De andre led i kæden er **motivation**, som i eksemplet er at den besøgende engagerer sig i at ville lære om bue og pil. **Kommercialisering** henvender sig til, hvordan bue og pil-aktiviteten vil tiltrække flere besøgende, og dermed øger museets indtægter. **Faglighed og kommercialisering** er forskellige fra hinanden i deres mål. **Kommercialiseringens** mål er økonomisk gevinst, selv hvis det kan gå ud over historisk

³⁶ Aakjær, “Levendegørelse - en anden måde at lave god formidling på?” s. 28

³⁷ Aakjær, s. 30

³⁸ Aakjær, s. 31

nøjagtighed. **Faglighedens** mål er derimod at uddanne og lære. Dette eksempel med bue og pil kan dog godt give økonomisk gevinst og stadig være fagligt.

Aakjær uddyber i sin artikel “Levendegørelse - en anden måde at lave god formidling på?” om begrebet *tivolisering*. Begrebet får kritik inden for oplevelsesbaseret formidling, da det påstås at den har en tendens til at skabe underholdning uden dybere formål, ofte med en negativ kommerciel undertone.³⁹ Museerne konkurrerer med andre oplevelsesbaserede attraktioner såsom forlystelsesparker og oplevelsesindkøbscentre, hvor museerne forsøger at tilbyde oplevelser, der underholder, men samtidigt belærer.⁴⁰ Kommerciel underholdning kan på museer ses som potentiel skadelig for deres faglighed. Der kan dog argumenteres at underholdning og faglig dybde sagtens kan sameksistere.⁴¹ Museernes rolle som underholdning gør også, at de skal balancere mellem økonomisk incitament og deres faglige værdigrundlag.⁴² De skal tiltrække gæster, f.eks. gennem events, som ikke kun er lærerige, men også underholdende, hvortil det stadig skal have en vis kvalitet. Museerne skal derfor forsøge at finde den rette balance, hvor de kan være økonomiske bæredygtige institutioner, men samtidigt leve op til deres mission om at oplyse og uddanne gæsterne.

Den nationale brugerundersøgelse fra 2021 gav et indblik i, hvordan de unge ønsker at få formidlet viden på museer. De unge efterspørger muligheden for selv at deltage aktivt, eksempelvis gennem bevægelse eller leg. Rapporten analyserer selv på behovet og skriver:

”At blive aktiveret i udstillingerne handler om at opnå læring på andre måder, end ved at tilegne sig information ved at læse tekster. Ønsket om mere interaktivitet i udstillinger kan handle om, at de unge er bevidst om, at mennesker lærer på forskellige måder. Nogle ved at læse tekster, andre ved at lytte, se levende mennesker fortælle eller ved selv at bruge kroppen.”⁴³

Citatet påpeger, at oplevelsesbaseret læring kan forstærke videnstilegnelse på museerne. Det understreger, at museer med fordel kan eksperimentere med mere sanselige og underholdende oplevelser for gæsterne. Hvis museer synes at aktiviteterne ikke giver fagligt nok indhold, kan

³⁹ Aakjær. s. 30

⁴⁰ Aakjær. s. 30

⁴¹ Aakjær. s. 31

⁴² Aakjær. s. 31

⁴³ Kulturstyrelsen, “Den nationale brugerundersøgelse for museer - Årsrapport 2021”. s. 15

der suppleres med tekster. Et eksempel herpå er til allehelgensaften på Gl. Estrup, hvor slottets beboere går igen i udstillingen, og mere almene herregårdssagn går igen nede i kælderen. Inde i kaffestuen kan der findes små handouts, hvor faglig viden om allehelgens og karakterne optræder. Det medvirker til at museet kan tilbyde interesserede gæster mere historisk info, ved at fastsætte i handoutet, hvorfor en række af karakterer har en historisk betydning. Eksempelvis er der i kælderen en alkymist, fordi herregården har haft sin egen. Nemlig Christen Skeel, den rige (1623-1688), som i almindelig opfattelse var så rig, fordi han havde fundet ud af at lave guld, hvilket forklarede hans rigdom.⁴⁴ Det er et eksempel på en aften med levendegørelse og interaktivitet, hvor der stadig er plads til traditionelle tekster. Arrangementet appellerer til mange forskellige målgrupper, og illustrerer, at underholdning og læring kan sameksistere og forstærke hinanden.

Gæsterne søger i højere grad oplevelser, som er sanselige og engagerende, så derfor er museerne nødt til at revurdere deres rolle som klassisk dannelsesinstitution.⁴⁵ Oplevelse og oplysning skal ikke ses som modsætninger, men i stedet ses om to ting, der kan komplementere hinanden. Levendegørelsen er et godt eksempel på, hvordan museer kan underholde og oplyse på samme tid. Her ser og føler gæsten fortiden.

Levendegørelse

Levendegørelse er en formidlingsform, der forsøger at gøre fortiden levende. Det gøres typisk ved at aktører klæder sig ud i historiske dragter og udfører autentiske pligter, håndværk eller aktiviteter. Det bruges både til at underholde, formidle viden, og opfordre besøgende til ikke kun at observere, men også interagere og opleve den historiske tidsperiode, der formidles.⁴⁶ I levendegørelsen på museer er det mest afgørende ved genopførelsen at det er autentisk, og genskaber fortiden så nøjagtigt som muligt. Det skal skabe en forbindelse for publikummet mellem fortid og nutid. Hvordan autenticitet bør opfattes i denne kontekst, er noget som har været genstand for debat i feltet siden begyndelsen af 1980'erne. Diskussionen handler om, hvorvidt genopførelsen af fortiden overhovedet er mulig. Eksempelvis at man vil være præget af nutidige forståelser, og derfor ikke kan være autentisk til den faktiske fortid.⁴⁷ Det går i tråd med Jensens forståelse af kulturarv. Som beskrevet ovenfor, mener han, at kulturarv er et bredt

⁴⁴ Benzon, *Sagn og spøgerier fra slotte og herregårde*. s. 91

⁴⁵ Jessen, "Fortid i nutid. Om Oplysning(er) og Oplevelse(r) i levendegørende formidling". s. 185

⁴⁶ Høberg, *Historieformidling gennem levendegørelse – overvejelser om brugen af levendegørelse ved 1700-talsfestivalen på Gammel Estrup*, s. 217-219

⁴⁷ Brædder m.fl., "Doing Pasts: Authenticity from the Reenactors' Perspective". s. 171-171

og dynamisk begreb, og at alle er bærere af den, da vi er præget af de kulturer, vi er en del af. Hans perspektiv understøtter ideen om, at levendegørelse, trods sine autenticitets udfordringer, kan være en god måde for gæsterne at "opleve" fortiden, og få en stærkere forbindelse til den. Gennem levendegørelse kan vi tilpasse og genfortælle vores kulturarv, men stadig imødekomme nutidige forståelser. Eksempelvis afprøvede Gl. Estrup for nogle år siden, at levendegøre mytiske væsner i deres have til allehelgensaften. Med hjælp fra en rollespilsefterskole, gik gæster i små hold gennem haven, og mødte eleverne klædt ud som mytiske væsner (ellepiger, lindormen, trolde osv). Gæsterne lærte både om landets folkløse samt blev underholdt over, at nogen kunne tro på sådanne væsner og blive skræmt, set med vores nutidige øjne. Formidlingen illustrerer desuden også, hvordan levendegørelse kan bruges til at formidle materielle og immaterielle kulturarv.

Levendegørelse er en spændende fortælleform, der kan engagere gæsterne og give en bedre forståelse af fortiden. Dog er fuld autenticitet umuligt bl.a. pga. at nutiden altid vil påvirke måden vi forstår fortiden. Levendegørelse er en strategi, der kan aktualisere og kommunikere den danske kulturarv, som er i overensstemmelse med museumsloven fra 2013. Den skriver:

“§ 2. Gennem de indbyrdes forbundne opgaver indsamling, registrering, bevaring, forskning og formidling skal museerne i et lokalt, nationalt og globalt perspektiv

- 1) aktualisere viden om kultur- og naturarv og gøre denne tilgængelig og vedkommende,
- 2) udvikle anvendelse og betydning af kultur- og naturarv for borgere og samfund og
- 3) sikre kultur- og naturarv for fremtidens anvendelse.”⁴⁸

Levendegørelse på museer kan, som loven kræver, aktualisere viden om kulturarv, ved at gøre de historiske fortællinger og praksisser mere tilgængelige og spændende for gæster af alle aldre. Gæsterne oplever fortiden på en særlig sanselig og følelsesmæssig måde, der gør at de bliver mere forbundet til den. Levendegørelse kan argumenteres for at styrke forbindelsen til fortiden, og sørger for at vores kulturarv forbliver relevant for nutidige såvel som fremtidige gæster.

Dog er der også elementer af levendegørelsen, som strider imod museumsloven.

⁴⁸ [Museumsloven \(retsinformation.dk\)](https://retsinformation.dk/retsinfo/museumsloven/)

Levendegørelse og viden går ikke altid hånd i hånd. Hvis museer prioriterer underholdning og romantisering af fortiden, kan det gå ud over de historiske fakta. Yderligere siger loven, at museerne skal "sikre kultur- og naturarv". Det strider derfor imod loven, hvis levendegørelse potentielt kan slide eller skade genstande og steder. Slutteligt kræver loven at museerne indsamler genstande. Levendegørelse er dog et felt, der nødvendigvis ikke kan indsamles til.

Levendegørelse kan bidrage til at fremme engagement og forståelse for fortiden. Det er dog vigtigt at de balancerer underholdningen med det lærerige, og holder sig så historisk korrekt som muligt.

Delkonklusion

Hanks har opsat tre koncepter *oplevelse*, *viden* og *arv*, der kan bidrage til en dybere forståelse af spøgelsesturisme. *Oplevelse* handler om det intime møde med det overnaturlige. Hvilket også giver en følelse af tilknytning til fortiden, når personer oplever eller hører om nogle, der oplever noget overnaturligt. *Viden* refererer til den information, gæsterne tilegner sig på turen. De lærer om forskellige perioder, historiske personer, lokale sagn samt nye og gamle beretninger om hjemsøgelser. *Arv* handler om den forbindelse de besøgende får til stedet gennem den viden de opnår, og de oplevelser de får.

Hertil kan man med fordel inddrage Jensens syn på kulturarv. Han mener at kulturarv, både materielt og immaterielt, bidrager til vores identitet. Hertil inddrager han to begreber essentialisme og socialkonstruktivisme. Ved at inddrage tilgangene kan man anskue spøgelse og kulturarv som enten faste elementer (essentialisme) eller dynamiske (socialkonstruktivisme). Ved at inddrage begge, kan det give en rig og flerdimensional forståelse af, hvordan fortiden og nutiden væves sammen, samt hvordan spøgelse og kulturarv beriger til vores identitetsfølelse.

For at holde kulturarven, identitet og fællesskab i live, skal den immaterielle kulturarv beskyttes. Her spiller museer en central rolle, da de gennem kreative formidlingsstrategier, såsom levendegørelse, kan bevare disse.

Metode

Den resterende del af specialets opbygning består af en redegørelse for den historiske og kulturelle baggrund for spøgelse. Hvilket er med til give grundlag for den efterfølgende analyse af de fem herregårds spøgelsesformidling. På baggrund af redegørelse og analyse vil

der slutteligt forekomme en diskussion, der bl.a. indebærer et afsnit omkring casenes balance mellem oplysning og oplevelse. Såvel som andre relevante emner, der er nødvendige at diskutere for at give nuanceret og fyldestgørende besvarelse af problemformulering.

Cases

I mit praktikophold på *kulturarvsformidlings kandidaten* var jeg ved Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum. Der startede min interesse for at bruge museet som en case i min forskning. I praktikken var min hovedopgave at planlægge kælderens til deres allehelgensaftens arrangement. Nede i kælderen gik diverse herregårdssagn igen, hvorimod det kun var stedets egne spøgelse, der gik igen inde i herregården. Det fik mig til at tænke over museernes rolle i forhold til at give oplevelse og oplysning. Her gjorde jeg meget brug af Benzons bog *Sagn og spøgerier fra slotte og herregårde*. Han indsamlede sagn fra, som han selv beskriver det, “så godt som alle de danske herregårde.”⁴⁹

Herefter gik min søgen i gang efter flere herregårde, der kunne anvendes som en del af mit case-studie. Kriterierne de skulle opfylde var, at de skulle have brugt deres egne spøgelse som del af deres formidling. Jeg begyndte derfor systematisk en google-søgning af alle herregårde og slotte nævnt i Benzons bog. Først søgte jeg kun på deres navn, bagefter på navn + *spøgelse*, f.eks. “Nørre Vosborg spøgelse”. Denne indsnævring resulterede i syv potentielle cases, hvorfra jeg indledte korrespondance. Fem af disse steder — Gl. Estrup, Liselund Lystslot, Nørre Vosborg, Voergaard Slot og Spøttrup Borg — indgår i den videre analyse. For at supplere mit casestudie vil analysen også inddrage Hanks’ undersøgelser af den tekstbaseret formidling om spøgelse på to britiske slotte. Specialet bruger den kvalitative metode til at få indblik i herregårdens brug af spøgelseshistorier som en del af deres formidling. Jeg har indsamlet de førnævnte herregårdens beskrivelser og oplevelser af deres spøgelsesformidling gennem korrespondance, interviews, manuskripter og egne erfaringer. Transskriberingen af disse interviews kan findes i *bilag 1 og 2*. Manuskripter er vedhæftet i *bilag 5 og 6* men markeret som fortrolige, således at kun eksaminator og censor har adgang.

⁴⁹ Benzon, *Sagn og spøgerier fra slotte og herregårde*, biografiske note bagerst i bogen

Interview

I min undersøgelse af anvendelsen af spøgelse i casene, har jeg haft korrespondancer med de fem herregårde. De herregårde, som tilbyder rundvisninger, efterspurgt jeg et manuskript hos. Det blev tilsendt fra både Voergaard Slot og Liselund Lystslot. Nørre Vosborg, derimod, har ikke et manuskript tilgængelig. I stedet blev jeg tilbudt en rundvisning og at opleve deres 'gys, ost og snack' spøgelsesarrangementet, samt at vi bagefter kunne lave et interview. Hvad angår events, så deltog jeg selv i planlægningen af Gl. Estrups allehelgensaften, og kender derfor alle detaljer. Det gør jeg til gengæld ikke med Spøttrup Borgs Halloween-event. Der fik jeg ligeledes en rundvisning, imens jeg stillede interviewspørgsmål. Spørgsmålene handler om arrangementets motiver og planlægning i formidlingen af spøgelse, hvilke målgrupper og formål de har samt spørgsmål, der kunne hjælpe til at forstå balance mellem *oplevelse*, *viden* og *arv* i udformningen af- og intentionerne bag arrangementerne. Se *bilag 3* for den anvendte interviewguide.

Begge interviews blev optaget på min telefon og efterfølgende transskriberet nøjagtigt for at sikre præcise udtalelser. De kan læses på *Bilag 1* og *2*. Interviewene er blevet lavet for at få en dybere indsigt i Nørre Vosborg og Spøttrup Borgs tanker og refleksion omkring deres arrangement samt deres brug af spøgelse. Der blev ikke foretaget interviews med de resterende herregårde, da jeg fik adgang til fyldestgørende kildemateriale, såsom manuskripter.

Den interviewform, der er blevet brugt, er et såkaldt *semistrukturerede interview*. Jeg har benyttet den vedhæftet interviewguide, men har også stillet uddybende spørgsmål, når muligheden bød sig. Det gode ved denne interviewform, er at det tillader at intervieweren kan lede samtalen, samtidigt med at respondenteren fri kan besvare spørgsmålene.⁵⁰ Derved kan uventede emner, der måtte dukke op, udforskes. Det viste sig at være særligt gavnligt, da jeg under interviewet med Tine Klitgaard Danielsen, teamleder for Museum Salling, fik info omkring en børne spøgelsesrundvisning for de mindste. Noget jeg ellers ikke vidste de afholdte.

Spørgsmålene blev heller ikke altid spurgt ordret, som jeg havde nedskrevet dem. Den fleksibilitet, der er i interviewformen, gjorde det også muligt at afvige fra interviewguiden. Eksempelvis da jeg talte med Tine Danielsen omkring arrangementets begyndelse. Eftersom at jeg fik rundvisning imens vi foretog interviewet, havde vi allerede berørt emnet. Og jeg følte ikke jeg behøvede at stille spørgsmålet i sin lange længde: ”*Kan du tage mig igennem forløbet, fra ide/start til realisering/slut? F.eks. Hvordan var opstartsperioden? hvornår holdte I*

⁵⁰ <https://metodeguiden.au.dk/interviews>

arrangementet for første gang (var I inspireret af, at andre steder gjorde det)? Hvorfor holde ét?”. I stedet tilpassede jeg spørgsmålet, og spurgte: “Hvornår holdte I arrangementet for første gang? Og var I inspireret af andre, der gjorde det?”.⁵¹

Metoden er derfor rigtig god i interviews, eftersom jeg ikke har kendskab til alt museer laver, og derfor frit kan spørge ind. Der er dog også ulemper ved metoden. Fordi spørgsmålene ikke er fuldstændigt fastlagde, og kan stilles på flere måder, kan de føre til en variation af svar mellem forskellige respondenter. Derudover kan selve interviewet være uforudsigeligt, da vigtige emner ikke kan blive udforsket, hvis interviewereren ikke styrer samtalen effektivt. Men på samme tid kan interviewereren også løbende ændre spørgsmål til at skabe en mere naturlig og flydende samtale, der kan besvare flere spørgsmål og stille opfølgende spørgsmål, hvilket også giver mulighed for at vigtige emner kan blive udforsket i dybden.

De to interviews gjorde således, at jeg fik en bred empirisk baggrund for analysen, hvor alle cases havde tilstrækkelig information til at give en dybdegående og nuanceret analyse af deres formidling. Udover kildemateriale fra casene, er specialet suppleret med relevant forskning, som er med til at skabe objektivitet. Det empiriske fokus har været på casene, netop fordi specialet ønsker at udforske den nuværende praksis for danske herregårdes spøgelsesformidling. Opgaven kunne også have gjort brug af andre undersøgelsesmetoder, eksempelvis publikumsundersøgelser. Det har opgaven dog fravalgt, da fokuseret ikke er på, hvor godt herregårdene formidler, men hvordan de formidler.

Overtro i Danmark

Overtro har i århundreder været en del af den menneskelige kultur, på tværs af geografi og sociale klasser. Det var en måde at forstå og navigere i verdenen, og er dybt indlejret i vores traditioner og historie. Følgende afsnit vil definere overtro.

Man kan ikke læse om firkløver eller sorte katte i Biblen, Koranen eller andre religiøse tekster.⁵² Det rejser spørgsmålet: Hvis disse symboler ikke er rodfæstet i religiøse tekster, hvilken form for tro tilhører de så?⁵³ Det leder os hen til den forunderlige verden af overtro, og dens rolle i menneskets historie og kultur. Men hvad er forskellen egentlig på tro og overtro? Det er et emne som forfatter Flemming Madsen Poulsen diskuterer i sin bog *Overtro - mere end tro?*. Heri skriver han at ordet *tro* betyder *synes*, *mene* og *antage* men også *tillid*,

⁵¹ Bilag 1, Interview med Spøttrup Borg

⁵² Poulsen, *Overtro - mere end tro?* s, 5

⁵³ Poulsen, *Overtro - mere end tro?* s, 5

overbevisning og *stole på*. Især den sidste del er vigtigt, da tro handler om at være overbevist om et eller andet. Hertil har mennesker også brug for at forstå, hvordan verden hænger sammen. Til det kan de finde svar i religion.⁵⁴

Overtro har ifølge “Den Danske Ordbog” tre betydninger:

“tro på overnaturlige kræfter eller årsagssammenhænge.

tro som modsiger den etablerede videnskab eller kirkelige lære.

Forestilling som man stædigt fastholder selvom den er fejlagtig.”⁵⁵

Det første led i ordet ‘*Overtro*’ refererer til ordet “overnaturlig”, og betyder tro, der ikke hører til virkelighedens verden. Det rejser spørgsmålet, om religion ikke også hører under den kategori. Men ifølge definitionen i “Den Danske Ordbog” skal *overtro* også “modsig den kristelige lære”.⁵⁶ *Overtro* er et negativt ladet ord, som folk bruger nedsættende om ting, de ikke selv tror på. Heriblandt astrologi, krystalhealing, ulykke, hvis en sort kat krydser deres vej, frygten for spøgelse osv. *Overtro* er derfor et ord, folk bruger nedladende om andre folks folketro.⁵⁷

Folketro levede langt op i 1800-tallet, og forsvandt nok snarere som en følge af folkeskolerne end kirkens udryddelsesforsøg. Folketro blev nemlig efter reformationen i 1536 anset som hedensk, og kirken anså det som slemt og forbudt at praktisere.⁵⁸ Før 1800-tallet troede mange på overnaturlige væsner. De var ofte knyttet til naturen eller levede tæt sammen med mennesker på gårdene. Fra 1800-tallet og fremad begyndte fortællingerne om væsner at blive anvendt mere til underholdning og som element i spøgefulde historier. Det var væsner som ellefolk, bjergfolk, underjordiske, gårdboen, maren, åmanden, nøkken, havfruer og selvfølgelig spøgelse.⁵⁹

Folketroen tog udgangspunkt i, hvad der var vigtig for almindelige folk gennem tiden. I et samfund, der før Industrialiseringen var præget af begrænsede ressourcer, hvor mennesker og dyr var afhængige af gårdens produkter, og at disse produkter blev forarbejdet med mindst muligt spild. Folketroen indeholder derfor mange praksisser, der skulle sikre størst muligt

⁵⁴ Poulsen., s. 42

⁵⁵ Poulsen., s. 42

⁵⁶ Poulsen., s. 42

⁵⁷ Undervisningsmateriale fra Frilandsmuseet, “Tro, overtro og folketro”. s. 1

⁵⁸ Undervisningsmateriale fra Frilandsmuseet, “Tro, overtro og folketro”, s. 2

⁵⁹ Undervisningsmateriale fra Frilandsmuseet, “Tro, overtro og folketro”, s. 5-7

udbytte til gårdens produkter. En almindelig skik var f.eks. at gemme det sidste kornneg fra høsten, og sprede dem over plovfurerne under forårets såning, så det ville give grokraft til kornet.⁶⁰ Overtro knytter sig ofte til situationer, som mennesker ikke har kontrol over, som f.eks. kan gå galt eller er risikofyldte. F.eks. smørkærning eller ølbrygning. Fejlslået smørkærning kunne skyldes at en heks havde stjålet smørlykken, og man kunne derefter forsøge at udføre et ritual, der kunne gøre heksen magtesløs. Eksempelvis ved at lægge to strå over kors eller malke på kryds, så mælkestrålerne dannede et kors.⁶¹

Spøgelsernes rolle i samfundet

I dette kapitel vil specialet dykke ned i den kulturelle verden af spøgelser, og hvordan de gennem forskellige tidsperioder skifter betydning. Kapitlet vil undersøge, hvordan spøgelser afspejler forskellige tidsperioders syn på døden og det overnaturlige, hvilket vil konkretiseres med tre spøgelseshistorier fra Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum.

Spøgelser følger tidens trends

At spøgelser stadig viser sig på nogle herregårde og i andre gamle bygninger, er et velkendt fænomen, og for mange er det en uomtvistelig sandhed. En herregård uden spøgelser kan faktisk synes ufuldstændig. Det kan argumenteres, at spøgelser er næsten lige så essentielle som ejendommens fysiske tilstedeværelse, idet de tilføjer en åndelig dimension til de bestandige herregårde. Herregårdene har mange spøgelser, men ofte går de samme "typer af spøgelser" igen. Ud fra Benzons samling af herregårdssagn, fremstår det at mange herregårde har de samme typer af spøgelser, såsom en hvid dame, en gal herremand, en indemuret dame osv. Hvordan kan det være? Har alle herregårde den samme forbandelse over sig, som kræver *en hvid dame*, eller er historierne i virkeligheden en afspejling af forskellige perioders syn på døden?

Spøgelsernes Kulturhistorie

Gennem historien har forestillinger om spøgelser primært tilhørt skønlitteraturens verden frem for historiebøgerne. Hvordan folk har troet på spøgelser gennem tiderne, fik en stigende akademisk interesse i 1970'erne og 80'erne, da historikere begyndte at fokusere mere på

⁶⁰ Undervisningsmateriale fra Frilandsmuseet, "Tro, overtro og folketro", s. 2

⁶¹ Undervisningsmateriale fra Frilandsmuseet, "Tro, overtro og folketro", s. 2-3

kulturhistorie. Først i 1982 kom der en større akademisk bog om emnet *Appearances of the dead - A Cultural History of Ghosts* af historikeren Ronald C. Finucane.⁶²

Bogen undersøger spøgelseshistorier fra antikken til moderne tid, og hvordan disse er blevet opfattet gennem historien, samfund og kulturer. Bogen starter i Antikken, og udforsker, hvordan spøgelse i den græske digter Homers levetid, ca. 8. århundrede f.Kr, var passive væsner, som tilbragte deres tid i underverdenen Hades. Det ændrede sig på filosofen Sokrates tid (ca. 460 f.Kr. til 399 f.Kr.), hvor spøgelse i stedet var blevet skræmmende væsner, som i nogle tilfælde lemlæstede eller dræbte de mennesker, som krydsede deres vej. De havde forladt Hades og strejfede nu rundt i de levendes verden.⁶³ Det skift kan forklares ud fra periodens krige samt politiske og økonomiske uroligheder, der gav befolkningen en pessimisme og trang til at bekymre sig om, hvad der skete med deres egne sjæle efter døden.⁶⁴

Vikingernes efterliv har mange lag og steder sjælen kunne komme hen. Eksempelvis kom modige krigere til Valhalla og andre kom til underverdenen Hel. De troede dog også på spøgelse, men kaldte dem draugr eller haugbúi. Deres version af spøgelse var levende lig, som forlod deres gravhøj for at vandre eller ride. De optrådte hos folk, som så spøgelse i mens de var i en drømmelignende tilstande, men hvor spøgelse ofte efterlod materielle genstande for at bekræfte deres besøg.⁶⁵

Selv med kristendommens ankomst i den tidlige middelalder bevarede mange folk deres hedenske ritualer. Den tidlige kristendom var derfor præget af en blanding af forskellige syn på døden.⁶⁶ I perioden var det alment kendt, at de døde, ikke havde en effekt på de levendes liv, men at de levende dog kunne påvirke de døde sjæle gennem bønner.⁶⁷

I middelalderlige England var de fleste kilder lavet af- og omhandlede mænd. Derfor er det vigtigt at påpege, at forfatterne ofte var gejstlige, der levede i sociale kredse, der hovedsageligt bestod af mænd. I senmiddelalder var befolkningen bange for døden, og levede tæt op af den, da de oplevede både pesten, hungersnød og krig.⁶⁸ I samme periode ses også et stort fokus på skærsilden, og hvordan de levende gennem afladsbreve og bønner kunne hjælpe de døde (og sig selv, når den tid kom).⁶⁹ Formålet med spøgelse i denne periode var derfor at

⁶² O'briain og Stevens, *The Ghost Story from the Middle Ages to the Twentieth Century*. s. 16

⁶³ Finucane, *Appearances of the Dead - A Cultural History of Ghosts*. s. 4

⁶⁴ Finucane. s. 5-6

⁶⁵ Chadwich, "Norse Ghosts (A Study in the Draugr and Haugbúi)". s. 54-55

⁶⁶ Finucane, s 31

⁶⁷ Finucane, s 37

⁶⁸ Finucane, s 49-50

⁶⁹ Finucane, s. 56

demonstrere skærsilden, vise værdien af bønner og syndsforladelse på dødslejet.⁷⁰ Derudover skriver forfatter og spøgelses forsker Jens Laigaard, at der er overlevet en del skriftlige spøgelsesberetninger fra middelalderen, men at de bære præg af, at de er skrevet af kirkens folk. Disse fortællinger er skabt af gejstlige, med henblik på at andre præster kunne inddrage dem i deres prædikener. I fortællingerne vender de døde tilbage, omgivet af flammer og stinkende af røg. De er vendt tilbage for at advare de levende om konsekvenserne ved ikke at føre et regelret kristent liv.⁷¹

Med Reformationen forsvandt protestanternes tro på skærsilden. De mente, at der kun var en himmel og et helvede, intet derimellem. Katolikkerne fortsatte med at tro på skærsilden, men det skyldes formentlig de økonomiske goder, som kom i form af afladsbreve og den kontrol kirken kunne have over sine tilhængere. Mens protestanterne mente, at spøgelseme kunne være engle, var de oftest dæmoner.⁷² Hvis man fik besøg af et afdødt familiemedlem, var det ikke dem, men djævlens i forklædning. Ved på den måde at udnytte sørgende individer, og føre dem ned af syndens sti. Trods dette troede mange protestanterne også på, at spøgelse blot var hallucinationer eller livagtige drømme.⁷³ Kønsfordelingen er mindre tydelig i engelske kilder efter Reformationen. I forbindelse med udbredelsen af trykpressen i perioden, begyndte en markant kvindelig læserskare at påvirke spøgelseshistorierne, bl.a. ved aktivt at bidrage til rapportering af spøgelsesoplevelser.

I den sidste halvdel af 1600-tallet begyndte protestanter, ligesom deres katolske rivaler, at publicere spøgelseshistorier. Det skyldes den nye samfundstrussel: Ateisten. Tvivlen på et efterliv gjorde at spøgelseshistorier blev populære, da det bevidste et liv efter døden.⁷⁴ Spøgelseme begyndte at adskille sig fra de middelalderlige spøgelse, som var indhyllet i flammer (dog dukkede de spøgelse stadig op for tid til anden).⁷⁵ En ny tendens for spøgelseme i denne periode var at repræsentere den fysiske tilstand i dødsøjeblikket. Eksempelvis at spøgelse af et gravidt mordoffer holdte en bylt i sit skød, et koppe-offers ansigt var vanæret, eller en myrdet mands hals havde et dybt sår fra øre til øre. Generelt foretrak de det makabre i fortællinger om spøgelses udseende. De svævede ikke gennem vægge, men bankede høfligt på og kunne åbne døre. De havde deres normale stemme og opførsel, og kunne endda fremstå, som om de stadig var levende. For eksempel en britisk historie, som Finucane fremlægger i sin

⁷⁰ Finucane, s. 46-47

⁷¹ Laigaard, *Spøgelse - Tro, fakta og teorier*. s. 71

⁷² Finucane, s. 92-93

⁷³ Finucane, s. 114

⁷⁴ Finucane, s. 119

⁷⁵ Finucane, s. 149

bog, handler om en afdød kone, der i 1600-tallet en nat besøgte sin levende ægtemand. Hun åbnede døren, gik ind og kyssede ham på panden, hvor hendes læber var varme. Disse slags historier med natlige besøg, hvor en ven, partner eller slægtning kigger forbi, var talrige i 1600-tallet. To tredjedele af de dokumenterede hjemsøgelses involverede afdøde, som de pårørende kendte. Det at spøgelserne beskrives som fysiske, nærmest levende, vidner om, at de efterladte mindes de døde. Spøgelsernes formål var ofte forbundet med interne, familiære eller sociale anliggender. Hvilket tydeligt viser, at hjemsøgelserne typisk var resultatet af interne problemer i familien.⁷⁶

Den hvide farve har traditionelt været symbol på spøgelser, hvilket kan spores tilbage til begravelsespraksisser fra 1600-tallet. De fattige blev ofte begravet i hvide ligklæder. Lagnet blev viklet omkring kroppen. Herefter blev lagnet fastgjort ved hovedet og fødderne, så kroppen ikke gled ud, når de blev begravet i jorden. De rige derimod havde råd til trækister, men var stadig begravet i de hvide ligklæder. Mod slutningen af 1600-tallet begyndte de rige at skifte ligklæderne ud med skræddersyet begravelsesdragter, der inkluderede (for mænd) en hvid skjorte eller smock og en hue.⁷⁷ Historikeren Owen Davies skriver i bogen *The Haunted - A Social History of Ghosts* at ideen omkring at spøgelser, viser sig i deres begravelsestøj, mest var en stereotyp brugt i litteratur og kunst. Hertil tilføjer han, at der i 1600-tallet gentagende gange blev brugt det samme træsnit illustration på ballader og pamfletter, hvilket var en krop indhyllet i ligklæder med et vokslys, som skulle symbolisere et spøgelse.⁷⁸ Generelt blev denne type spøgelse med et hvide lagen over sig brugt i teater, da publikummet fandt det mest skræmmende. Det medvirkede også til, at det blev en trend hos spøgelserne, der også blev brugt i andre medier, såsom på ånde-fotografier helt frem til 1930.⁷⁹ Det fortæller, hvordan begravelsespraksisserne fra perioden blev dominerende i tidens manifestation af de afdøde, og hvordan de skabte en forestilling, der stadig genkendes og bruges i moderne tider.

I Oplysningstidens nye videnskaber og logiske tænkning, passede spøgelserne ikke længere ind. De rationale 'fritænkere' latterliggjorde historierne, og interessen blandt de uddannede faldt, og spøgelseshistorierne stod kun som bevis på de almindelige analfabeters tro, som dog talte størstedelen af Europas befolkning.⁸⁰ I det 18. århundrede opstod en kultur for kommerciel udvikling af spøgelseshistorier, drevet af underholdningsværdien og søgen

⁷⁶ Finucane, s. 149-150

⁷⁷ Owen, *The Haunted - A Social History of Ghosts*. s. 20

⁷⁸ Owen, *The Haunted - A Social History of Ghosts*, s. 20

⁷⁹ <https://www.kqed.org/arts/13904118/halloween-bedsheet-ghost-history-spirits-burial-shroud>

⁸⁰ Finucane, s. 169

<https://www.religion.dk/viden/spgelser-flger-tidens-trend>

efter spænding, frem for kun at have en hensigt at lære om religion. Dette markante skift i forbrugsmønstret og fortællingsfunktion illustrerer den ændring, som vi ser i den kulturelle og sociale opfattelse af det overnaturlige i perioden.⁸¹

I det victorianske samfund, såvel som i Danmark, blev der i 1800-tallet som følge af den videnskabelige rationalisme og den industrielle revolution, skabt en konflikt mellem videnskab og religion. Det gjorde at victorianerne enten forlod deres tro eller gravede sig dybere ned i religiøse fundamentale overbevisninger. Industrialiseringen skulle skabe fremskridt og velstand, og mange flyttede til byerne for at arbejde på fabrikker. Her endte arbejderklassen dog i beskidte, overbefolkte slumkvarterer med åbne kloakker, i en hverdag som var fyldt med sygdomme, såsom rakitis, tyfus, kolera og især tuberkulose. De udfordringer perioden medførte for de almindelige borgere kom ofte til udtryk i tidens kultur gennem litteratur og kunst. Der kom en fascination af det overnaturlige, død og det makabre, for eksempel frygten for at blive levende begravet. Romantikkens litteratur handlede om følelser og mystisk, hvilket stod i stor kontrast til Oplysningstidens rationalisme. Et godt eksempel herpå er Charles Dickens *Et Juleeventyr*, hvor den grumme Ebenezer Scrooge hjemsøges af hans døde kompagnon, som fortæller ham, at han den 25. december om natten vil få besøg af tre ånder, der repræsenterende fortiden, nutiden og fremtiden.⁸² Den underholdende vinkel at bruge spøgelserne til at få Scrooge (og læseren) til at se livet i nye perspektiver, gør at historien stadig, næsten 200 år efter, er blevet genfortalt gang på gang.

De fleste victorianske spøgelser medbragte ikke budskaber om skjulte skatte, uløste mord, hævn eller arv. De fleste havde intet formål med deres besøg, og de bliver ofte beskrevet 'neutrale'; "most ghost ... appear to have no purpose whatever".⁸³ Spøgelserne var ofte lydløse, grå damer eller mørke figurer for enden af sengen.⁸⁴

1800-tallet er også den periode, hvor den såkaldte spiritisme blev udbredt. Spiritismen tror på, at menneskesjælen er udødelig, og at nogle mennesker, kendt som et medium, har evnen til at forbinde den afdødes sjæl med menneskeverdenen.⁸⁵ I kommunikationen blev der f.eks. brugt ouijabræt eller skifertavler, som begge er genstande og redskaber spøgelserne kan kommunikere igennem.⁸⁶ Spiritismen forplantede sig hurtigt i Amerika og Europa, og vakte

⁸¹ Bissell, "The Ghost Story and Science". s. 40

⁸² Finucane, s. 175-178

⁸³ Finucane, s. 212

⁸⁴ Finucane, s. 212

⁸⁵ Lehman, *Overtro og trolddom*. s. 281-282

⁸⁶ Finucane, s. 181-183

overalt den største opsigt, og millioner blev ivrigt tilhængere.⁸⁷ I 1890 slog bevægelsen igennem i Danmark, og der blev etableret flere tidsskrifter. De danske spiritister var utilfredse med den moderne rationalisme og materialisme, bevægelsen hævdede at de ikke gav plads til det åndelige. Spiritisme var nemlig en mulighed for de efterladte at tale med deres afdøde venner og slægtninge.

Spøgelsernes hvide farve som tog afsæt i begravelsesritualer var stadig i denne periode indlejret i den kollektive bevidsthed. Et eksempel på det ses i historien om James Devine. Tilbage i december 1851 gik et ægtepar i Manchester hjem fra et marked. På vej hjem kiggede hustruen ned af en gyde, og så "something very white" og påstod at hun havde set et spøgelse. Hendes ægtemand satte i løb efter "spøgelset", som viste sig at være den unge tyv James Devine. Han havde lige røvet et hus, og stjålet et stykke hvidt calicodug, som han havde draperet rundt om sig selv.⁸⁸ Det er et godt eksempel på, hvordan denne overtro, med de hvide spøgelser, kunne manifestere sig i praksis, samt hvordan hustruen oprigtigt troede, at hun havde set et spøgelse på baggrund af periodens forestillinger om dets udseende.

I Danmark var det almindelig skik på landet i 1800-tallet, at åbne et vindue eller en dør i samme øjeblik, at nogen døde, så sjælen kunne komme ud. Efter få minutter lukkede man igen, så den døde ikke kunne vende tilbage. Hvis det var døren man havde åbent, skulle nøglen blive siddende i nøglehullet, for ellers kunne sjælen godt finde vej ind gennem hullet.⁸⁹ Det viser, hvordan overtro påvirkede den fysiske verden og vores dødsritualer.

Spøgelserne i 1900-tallet minder om de victorianske spøgelser. Spiritismebevægelsen var stadig i gang, men døde langsomt hen efter Anden Verdenskrig.⁹⁰ Spøgelserne i perioden var stadig ukendte besøgende, uden noget formål.⁹¹ Perioden blev også præget af amatørforskere, som på forskellig vis prøvede at finde beviser på spøgelsernes eksistens. Det kunne ske ved at forsøge sig som spøgelsesjæger, alliere sig med en clairvoyant, bruge kamera, båndoptager, termometer, infrarødt kamera osv.⁹² Fra det 19. århundrede til det 20. århundrede spillede kvinder en førende rolle i at opleve og undersøge møder med ånder, især gennem spiritistiske medier og som medlemmer af SPR (The Society for Psychical Research).⁹³

⁸⁷ Lehman, *Overtro og trolddom*, s. 317

⁸⁸ Owen, *The Haunted - A Social History of Ghosts*, s. 20

⁸⁹ Laigaard, *Spøgelser - tro, fakta og teorier*, s. 74

⁹⁰ Finucane, s. 217

⁹¹ Finucane, s. 219

⁹² Laigaard, *Spøgelser - tro, fakta og teorier*, s. 109

⁹³ Owen, *The Haunted - A Social History of Ghosts*, s. 14

I vores moderne tid har spøgelse stadig en plads. Selvom mange ryster på hovedet ad spøgelse, påpeger en undersøgelse fra 1990, at en ud af fire amerikanere tror på deres eksistens.⁹⁴ Endvidere bekræfter en engelsk rundspørge fra 2000 at 42% af de adspurgte troede på dem.⁹⁵ Helt utænkeligt er det heller ikke at kulturer uden for den vestlige verden har en større procentdel af troende.⁹⁶ Det kan skyldes, at ikke-vestlige lande kan have dybere rødder i overnaturlige traditioner eller at religiøse ledere og shamaner holder troen i live.

Fra Finucanes bog fremgår det at opfattelsen af spøgelse har udviklet sig fra Antikken til det 20. århundrede. Spøgelse ændrede sig fra passive væsner i Homers tid til skræmmende figurer i Sokrates' dage. Med tiden, især under Oplysningstiden, mistede spøgelse deres indflydelse blandt de uddannede, for senere at genopstå i den victorianske æras fascination af det ukendte. Disse skift viser samfundets skiftende holdninger og bekymringer om efterlivet.

Gl. Estrups Tidstypiske Spøgelse

Følgende afsnit vil konkretisere og eksemplificere den ovenstående hypotese, om at spøgelse er et produkt af sin tid. Afsnittet kaster også lys over, hvordan individuelle steder såsom Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum indkapsler disse ændringer i deres egne unikke spøgelsehistorier, og hvad disse kan fortælle om de kulturelle strømninger, som var i perioderne.

Gl. Estrup, et herregårdsmuseum beliggende i Auning på Norddjursland i Danmark, har en rig historie, der strækker sig over syv århundreder. Gennem seks af disse århundreder var det den magtfulde og indflydelsesrige Brock/Scheel-familie, der besad herregården.⁹⁷ I 1930 blev ejendommen transformeret til en selvejende institution, hvilket den fortsat er den dag i dag.⁹⁸ Frem til 1969 blev avlsbygningerne og det tilhørende jordbrug anvendt til landbrugsdrift. Herefter erhvervede staten avlsbygningerne, hvorefter det statslige Dansk Landbrugsmuseum, som i dag er kendt som Det Grønne Museum, flyttede ind.⁹⁹

⁹⁴ Laigaard, *Spøgelse - Tro, fakta og teorier.*, s. 10

⁹⁵ Laigaard, *Spøgelse - Tro, fakta og teorier.*, s. 10

⁹⁶ Laigaard, *Spøgelse - Tro, fakta og teorier.*, s. 10

⁹⁷ Slægtsnavnet Brock forsvandt, da Eske Brock (1560-1625) døde uden at have nogen sønner. Hans datter, Jytte Brock, indgik ægteskab med Jørgen Skeel, og sammen overtog de Gl. Estrup efter Eske Brocks bortgang. Fra det tidspunkt blev familienavnet ændret til Skeel/Scheel.

⁹⁸ <https://gammelestrup.dk/om-museet/historien/>

⁹⁹ <https://gammelestrup.dk/om-museet/historien/gaarden-saelges/>

Det spøger på Gl. Estrup

Gl. Estrup har en lang række sagn knyttet til stedet, som hver især er unikke i fokus og budskab. Selvom det er en udfordring at datere sagnenes oprindelse, kan der gives et estimat. Det kan gøres ud fra, om historierne lever op til ovenstående hypotese om, at sagnene afspejler samfundet, de er skabt i. Derudover vil fortællinger om specifikke afdøde, der går igen, stamme fra en tid efter de påståede menneskers død, hvilket yderligere vil hjælpe med at placere sagnene i en specifik periode.

Opgaven har valgt at tage udgangspunkt i tre spøgelseshistorier fra herregården. Derudover er der også andre sagn tilknyttet stedet, men da opgaven handler om spøgelser, vil den ikke inkludere en undersøgelse af rigsmarken Jørgens Skeels (1578-1631) møde med de to underjordiske, eller rygtet om den rige Christen Skeels (1623-1688) rigdom gennem alkymi, eller historien om den store, skjulte skat, der vil blive afsløret på Gl. Estrup en kommende nytårsaften, når herregården styrter sammen.¹⁰⁰

Forfatter Benzon kommer med en spændende forklaring om spøgelsers ophav i sin bog *Sagn og spøgerier fra slotte og herregårde*, hvori han beskriver, hvordan bønder og andre folk "opdigtede" spøgelseshistorier, hvis f.eks. deres greve havde været uretfærdig, grusom eller gjort andet, som burde give dem uro efter døden. Det fungerede som en form for social kommentar eller kritik, hvor de almindelige mennesker kunne udtrykke utilfredshed.¹⁰¹ Derudover kan det argumenteres, at bønderne formentlig også kunne bruge onde grever og grevinders pinsler i efterlivet til at trøste sig over den uretfærdighed, de havde mødt. Således ville de vide, at grevskabet ikke fik ro i døden, og blev straffet for deres uret i livet.¹⁰² Det kan derfor spekuleres om fortællingerne blev fortalt mellem generationer, og det derfor er bønder og tjenestefolks fortjeneste, at spøgelseshistorier har overlevet tidens gang.

Med det i baghovedet er det alligevel interessant, at den elskværdige overstaldmester greve Jørgen Scheel (1718-1786) går igen på Gl. Estrup. Han blev (som de fleste andre i Scheel-slægten) beskrevet som en god greve, der var velanset og respekteret af bønderne, og blev anset som værende human, imødekommende og generøs. Dog var han også forfængelig, og fik gennem sit liv lavet en betragtelig mængde portrætter. Det var denne selvbehagelighed, som gjorde at han blev dømt til at gå igen. Dog gav de himmelske magter ham ret til at bevare sin værdighed. Derfor ses han ankomme i en karet med fire hovedløse hingste. Bag vognen lunter

¹⁰⁰ Benzon, *Sagn og spøgerier fra slotte og herregårde*, s. 95-96

¹⁰¹ Benzon, *Sagn og spøgerier fra slotte og herregårde*, s. 10

¹⁰² Benzon, *Sagn og spøgerier fra slotte og herregårde*, s. 10

en sort hund med en hvid ring om halsen - det er en præst, som i den skikkelse må søge soning for nogle synder.¹⁰³

Jørgen Scheel (1718-1786) levede i 1700-tallet, hvilket betød, at han levede under Senbarokken og ind i Oplysningstiden. Som nævnt i det ovenstående afsnit, er det umuligt at datere, hvornår sagnet er opstået, men det er ikke utænkeligt, at historien er opdigtet i Oplysningstiden. Det skyldes, at flere af periodens værdier kommer til udtryk.

Perioden er præget af et skift hen imod fornuft og rationalitet, og opmuntrer til en individuel kritisk tænkning mod personlig moral og adfærd samt værdsættelse af humanisering og frihed.¹⁰⁴ Det står i kontrast til greve Jørgen Scheels overfladiske selvdyrkelse, der trods periodens opfordring til en dybere personlig etik, resulterede i hans tragiske skæbne som gengangere på herregården. Den førnævnte værdsættelse af humanisering i perioden, kan også indebære kritik af adelen, og hans livsstil og adfærd. Derfor kan Jørgen Scheel være et symbol for tidens kritik af dette, og den sociale struktur, som styrede landet. Hans spøgelseshistorie fungerer som en advarsel mod de farer, der er forbundet med egocentrisme og mangel på selvrefleksion i en tid, der fremhæver vigtigheden af fornuft og moral.

Præsten, der går igen, understreger også tidens holdning til, at ingen, selv ikke kirken og de gejstlige, har særstatus, når det kommer til moralsk ansvarlighed. Ingen er hævet over ægte moral og etik, og alle er ansvarlige for egne handlinger. Præsten er derfor endnu et eksempel på, at sagnet kan være opdigtet i Oplysningstiden.

De fire hingstes mangel på hoveder kan symbolisere mangel på forstand. Ved at de ikke har nogle hoveder, og dermed ingen hjerne eller sanser, kan de repræsentere at Jørgen Scheel handlede uden tanke eller indsigt. Spøgelset Jørgen Scheel med ledsagelsen af hingste og præst fremhæver altså Oplysningstidens idealer om moral, ansvarlighed samt kritik af overfladisk selvdyrkelse. Det fortæller os, at perioden, trods sit fokus på videnskab og rationalisering, bragte meget overtro med sig. Det viser en kulturel dualitet, hvor tidens rationelle tænkning kan sameksistere med paranormale oplevelser og overbevisninger.

En anden genganger på Gl. Estrup er den førnævnte overstaldmester Jørgen Scheels mor Augusta Winterfeld (1697-1740). Hun ægtede i 1717 en af Danmarks rigeste mænd, Christen Skeel, og flyttede derfor til herregården. Deres ægteskab symboliserede en sammensmeltning af gamle og nye tider for adelen i Danmark. Efter enevældens etablering i 1660 blev adelens indflydelse mindre og kongen samlede magten omkring sig selv. Derfor

¹⁰³ Benzon, *Sagn og spøgerier fra slotte og herregårde*, s. 93

¹⁰⁴ Busck og Poulsen, *Danmarks historie - i grundtræk*, s. 195-196

etablerede han en ny adel, som bestod af grever, baroner og friherre, der blev udnævnt af kongen alene. Augusta Winterfield tilhørte den nye adel, og Christen Skeel den gamle. De gennemførte en gennemgribende restaurering af Gl. Estrup og skabte en pragtbolig efter tidens nyeste europæiske mode. Hertil elskede de at rejse rundt i Europa, og udviklede et internationalt netværk, der knyttede dem tættere til den europæiske adel, og længere fra det lokale borgerskab.¹⁰⁵ Efter sin død hjemsøger hun herregården.

Sagnet lyder, at Augusta var en meget nøjeregnende kvinde, og hun tillod sig endog at spinde juleaften. Hver nat, når de andre beboere på herregården sov, gik hun til sølvkammeret for at tjekke, at intet var blevet stjålet. Netop juleaften viser hendes spøgelser sig, hvor det går mod sølvkammeret. Hvis tjenestefolkene denne aften arbejder for hårdt, viser hun sig med blodige hænder, og siger "Se hvad jeg har vundet, fordi jeg juleaften har spundet." En juleaften omkring århundredeskiftet, da herregården stadig var i Scheel-familiens eje, så en ung lærerinde den afdøde grevinde. Lærerinden fortalte, at hun så en dame i en mærkelig gammeldags dragt komme gående imod hende, hvortil lærerinden trådte til side for at lade hende passere. Da lærerinden senere fortalte greveparret om sin oplevelse, pegede greven på et portræt af Augusta Winterfeldt, og spurgte om, det var hende. "Jo, netop, præcis, sådan så hun ud," svarede lærerinden forundret, "men hun er jo død for mange år siden."¹⁰⁶

Det første sagn omkring de blodige hænder er ikke en unik historie. Citatet som Augusta eftersigende siger, går igen i andre sagn. Eksempelvis:

"En gammel kone i Vole har fortalt, at der var en gang en gjerrig kone, som aldrig kunde få nok spundet, hun spandt nätterne ud, enten det så var hellige eller sögne. Men en lille-juleaften, hun sad og spandt, kom der én og rakte en blodig hånd ind ad vinduet til hende og sagde: »Der kan du se, hvad jeg vandt, fordi at jeg en lille-juleaften spandt.« Siden den tid var konen nok ikke så glubsk til at spinde, som hun för havde været."¹⁰⁷

Den ovenstående historie er kun én ud af flere. Hjemmesiden *Heimskringla* har lavet en oversigt, over historier omkring helligbrøde, hvor syv af dem handler om kvinder, der har syet på en helligdag, og herefter har fået en straf. Fire af dem har det rimene citatet med. Moralen med sagnene er at helligdage skal respekteres som en tid for hvile og åndelig refleksion, ikke for verdsligt arbejde. Sagnene understreger, hvordan historier blev fortalt videre gennem

¹⁰⁵ Andersen, *På sporet af herregårdens kvinder*. s. 11

¹⁰⁶ Benzon, *Sagn og spøgerier fra slotte og herregårde*, s. 94

¹⁰⁷ <https://heimskringla.no/wiki/Helligdagsbr%C3%B8de>

generationer, og blev tilpasset lokale forhold og personer, men bibeholdt den lærestreg, som historien skulle belære om.

Det fremgår ikke, om de to sagn om Augusta er opstået samtidigt. Dog fremgår det i den anden historie, at lærerinden mødte grevinden en juleaften omkring århundredeskiftet, mens Gl. Estrup stadig var ejet af Scheel-familien. Det var den indtil 1930.¹⁰⁸ ‘Århundredeskiftet’ kan derfor henvises til overgangen til 1800-tallet eller til 1900-tallet. Med lærerindens forvirring omkring spøgelse og dens mærkelige tøj, samt den aftagende tro på spøgelser i det 20. århundrede, synes det ikke utænkeligt at fortællingen refererer til overgangen mellem det 19. og 20. århundrede. Nemlig fordi Winterfeldt døde i 1740, og det synes mærkeligt, at tøjstilen skulle have ændret sig så drastisk på 60 år, til at hendes påklædning vil blive beskrevet som “en mærkelig gammeldags dragt”.

Den anden fortælling omkring Augustas skæbne læner sig meget op ad 1800-tallets typiske spøgelser, med elementer fra denne periode, såsom favoriseringen af det makabre, som de blodige hænder er et godt eksempel på.¹⁰⁹ Oplysningstidens kritik af adelen kan også ses i historien, da den beskriver den privilegerede grevindes besættelse af hendes materielle rigdom. Det at hun som genfærd advarer de flittige tjenestefolk juleaften, afspejler en voksende opmærksomhed mod almindelige menneskers velfærd og de mindre privilegeredes forhold - en tankegang, der begyndte at tage form i 1700-tallet,¹¹⁰ men som kun fortsatte med at præge samfundet op i 1800-tallet.¹¹¹ Derfor kan det samme argument bruges på at historien er et produkt fra 1800-tallet. Det står klart, at det er umuligt præcis at datere et sagn, da flere elementer kan pege i mange retninger, og historien kan have ændret sig gennem mundtlige overleveringer. Moralen med historien er, at minde om, at man skal have respekt for helligdage samt konsekvensen af grådighed. Helt unikt er det heller ikke, at grevinden kommer juleaften. Ifølge folketro kommer genfærd oftere frem ved højtiderne og specielt efter solnedgang. Juledagene, nytår, valborgaften, sankthans og allehelgens er alle dage, med god mulighed for at opleve spøgeri.¹¹²

En tredje fortælling lyder, at der i hovmestergangen er en komtesse indmuret i væggen, fordi hun har stået i forhold til en hund.¹¹³ Sagne kan være svære at stoppe, men det er sikkert og vist, at der ingen indemuret mennesker er i væggene på Gl. Estrup. Måske historien er

¹⁰⁸ <https://gammelestrup.dk/om-museet/>

¹⁰⁹ <https://www.religion.dk/viden/spogelser-flger-tidens-trend>

¹¹⁰ <https://www.dr.dk/nyheder/kultur/historie/fattigdom-og-ulighed-var-accepteret-indtil-1700-tallet>

¹¹¹ <https://www.dr.dk/nyheder/kultur/historie/fattigdom-og-ulighed-var-accepteret-indtil-1700-tallet>

¹¹² Laigaard, *Spøgelser - Tro, fakta og teorier.*, s. 18

¹¹³ Benzon, *Sagn og spøgerier fra slotte og herregårde*, s. 95

opstået i fascinationen eller frygten for et så tabubelagt emne som sodomi. Emnet har formentlig i mange århundreder været forbudt og afvigende fra normen, men det er alligevel værd at nævne skuespilleren Ingeborg Bruhn Bertelsen. Hun var en revystjerne op gennem 1920'erne, men fik sidenhen ødelagt sin karriere, fordi der gik rygter om, at hun stod i seksuelt forhold til sin sanktbernhardshund. Selvom ophavsmanden til rygten, Aase Nielsen, blev retsforfulgt, tilstod og undskyldte at det var løgn, var Ingeborg Bertelsens karriere og ry ødelagt. Publikum kom stadig med vulgære tilråb og bjæffede som en hund, når hun stod på scenen. Hendes ægteskab kunne ikke klare presset, og pladeselskaberne droppede hende.¹¹⁴ Rigsarkivets online platform *Kilderne* skriver omkring køn og seksualitet i 1900-1925:

“Grænserne for den acceptable seksualitet rykkede sig dramatisk i de første årtier af det 20. århundrede. Seksuelle fænomener, der tidligere var forbudt, blev diskuteret af politikere, jurister, kvindesagsforkæmpere, læger m.v. På dagsordenen var blandt andet spørgsmålet om, hvorvidt homoseksualitet, prostitution, sex med dyr (sodomi) m.m. skulle være lovligt. Men også spørgsmålet om kvinders seksualdrift – eller mangel på samme? – blev diskuteret.”¹¹⁵

Historien om den indemuret komtesse kan derfor været opstået i denne periode, grundet samtidens interesse for tabubelagte emner.

De tre sagn er ikke kun fortællinger om historiske skikkelser og makabre underholdning, men også en overlevering af fortidens tankegang og overbevisninger, sådan som hypotesen fastslog.

Delkonklusion

I det ovenstående afsnit om spøgelse og deres rolle i historien, fremstår det klart, at spøgelser ikke kun er fiktive, uhyggelige karakterer, men også en social markør, der fortæller os noget om samfundet, overtro, tro & religion, håb, frygt, værdier, erindringer, overlevering, populærkultur, magt, intimiteten, sorg og størst af alt et grundlæggende spørgsmål om, hvad der kommer efter livet.

¹¹⁴ <https://www.berlingske.dk/kultur/9.-laage-publikum-bjaeffede-som-hunde-naar-hun-kom-ind-paa-scenen>

¹¹⁵ <https://kilderne.dk/tematekster/koen-og-seksualitet-under-opbrud-1900-1925/>

Denne del af specialet har udforsket spøgelsesernes kulturhistorie, og det fremstår tydeligt, at spøgelserne følger tidens trends. Spøgelser kan derfor være en måde at forstå folketro, sagn og samfundets skiftende holdning til livet efter døden.

Analyse; Formidling af spøgelseser

Følgende afsnit vil analysere, hvordan udvalgte herregårde anvender fortællinger om spøgelseser i deres formidling. Yderligere vil afsnittet inddrage Hanks' tre koncepter: *oplevelse*, *viden* og *arv* for at udforske, hvordan deres anvendelse af spøgelseser kan bruges til at formidle kulturarv.

På baggrund af arbejdet med de udvalgte herregårde, står det klart, at der er tre måder, som spøgelseser bliver formidlet på: Gennem tekst, events eller rundvisning. 'Tekst' indeholder udstillingstekster, reklame og opgavehæfte. 'Events' tager udgangspunkt i Halloween og allehelgensaften. 'Rundvisning' indebærer en gåtur rundt på herregårde, ledet af en person, der skridtvis/løbende informerer om bl.a. stedets spøgelseser.

Derfor vil afsnittet omfatte tre sektioner, der dykker ned i hver af de tre formidlingsformer. I analysen af tekstbaseret formidling vil Hanks' egen analyse af to britiske slotte/herregårde fremgå samt specialets egen analyse af Spøttrup Borgs opgavesæt. Derefter vil der komme et afsnit om events, der handler om Gl. Estrups allehelgensaften og Spøttrup Borgs Halloween. Sidste afsnit vil analysere rundvisninger, der omhandler Spøttrup Borg, Voergaard Slot, Liselund Lystslot og Nørre Vosborg.

Tekster

Følgende afsnit undersøger Hanks' eget arbejde af tekstbaseret formidling på britiske slotte og herregårdsmuseer samt Spøttrup Borgs *Spøgelsesjagt på Spøttrup Borg* opgavesæt.

Hanks undersøger i et af kapitlerne i hendes bog, *Haunted Heritage*, museernes brug af spøgelseser. Hun skriver at forståelsen af spøgelseser som kanaler til historien er kraftfuld. Museer og steder af historisk værdi har taget idéen til sig for at tiltrække et bredere publikum og gøre historien mere tilgængelig. Integrationen af spøgelsesfortællinger på disse steder varierer. Det kan indebære særligt arrangerede spøgelsesture, tekstuelle fremstillinger af de spøgelseser, der siges at huse museet, eller adgang til museets særligt hjemsøgte områder. Selv Englands mest prestigefyldte kulturarvsorganisationer, herunder English Heritage, National Trust og Historic Royal Palaces, fremviser elementer af spøgelsesturisme. I 2011 organiserede de f.eks. spøgelsesvandring ved Kenilworth Slot og Bolsover Slot henvendt mod voksne samt

børnevenlige ture ved Pendennis og Dartmouth Slot.¹¹⁶ De promoverer turene på deres hjemmeside:

“Hundreds of ghostly apparitions, cold chills, and former residents of our properties are left to roam the empty corridors in the dead of night with only the bats for company. It's a sad fate, but this year you've got a chance to end this neglect by booking on one of our regular ghost tours throughout the winter. Are you brave enough?”¹¹⁷

Denne strategi illustrerer, hvordan kulturarvsinstitutioner bruger overnaturlige historier til at fange opmærksomheden, vække interesse og skabe en forbindelse mellem de besøgende og historiske steder. Ved at præsentere spøgelse som “*former residents*” formår English Heritage at fremstille stedets spøgelse som historiske figurer. Gennem formidlingen af stedernes tidligere beboere opfylder English Heritage sin mission om at fremme forståelsen for historiske steder og miljøer, samt give en god oplevelse. I den sammenhæng bliver spøgelse spændende, da de tilføjer en dybere historisk dimension og forbindelse til fortiden, der beriger besøgendes forståelse og oplevelse af stederne.¹¹⁸

English Heritage og andre kulturarvsorganisationer som National Trust og Historic Royal Palaces bruger derfor historier om spøgelse til at levendegøre historien og forbinde gæsterne med fortidens mennesker. Disse "tidligere beboere" bliver en væsentlig del af fortællingen om steder såsom Hampton Court og Kenilworth Slot. Spøgelse er ikke kun underholdning, men også en måde at formidle dybere historiske detaljer. Et konkret eksempel er, at man på Hampton Court har et portræt af dronning Catherine Howard. Ved siden af hænger et skilt, som fortæller om hendes triste skæbne og hendes (mulige) efterfølgende hemsøgelse på stedet.¹¹⁹

“Henry married his queen, Catherine Howard, in 1540. Catherine and Henry spent their honeymoon at Hampton Court. The honeymoon was soon over. Just one year later, also at Hampton Court, Catherine was accused of infidelity and treason. She was put under house arrest in her lodgings in the palace. Senior courtiers gathered together in the Great Watching Chamber to be told of Catherine's treason. According to tradition, Catherine

¹¹⁶ Hanks, *Haunted Heritage*, s. 50

¹¹⁷ Hanks, *Haunted Heritage*, s. 50

¹¹⁸ Hanks, *Haunted Heritage*, s. 50-51

¹¹⁹ Hanks, *Haunted Heritage*, s. 51

broke free from her guards and ran along the gallery leading to the Royal Pew above the Chapel Royal in a desperate attempt to reach the King and beg for her life. She was dragged, screaming, back to her rooms, and was removed from the palace the following day. She was executed at the Tower of London shortly afterward. It is said that Catherine Howard's ghost still runs along the haunted gallery (Hampton Court Palace 2009)¹²⁰”

Det interessante ved ovenstående tekst, er at der anvendes et sprog, der retorisk ikke skelner mellem spøgeri og det at hun prøvede at flygte. Hampton Court formulerer sætningerne “According to tradition” omkring hendes flugt, og “It is said” omkring spøgeriet. Det er en interessant tilgang til formidlingen af det overnaturlige. Begge ting bygger på historiske vidner, og adresserer ikke, om det ene er mere troværdigt/virkeligt end det andet.¹²¹ Teksten viser derudover også at spøgeri tjener andre formål end underholdning, da det her bruges til at engagere og oplyse om en historisk person.

Hanks’ koncepter kan anvendes på det britiske teksteksempel for at skabe en dybere forståelse for, hvordan stedet formidler Cathrine Howards hjem søgelse.

Oplevelsen sker i den atmosfære som teksten skaber. Eksempelvis “Catherine broke free from her guards and ran along the gallery... She was dragged, screaming, back to her rooms”¹²². Læseren vil formentlig opleve følelser af medlidenhed og spænding. Derudover slutter teksten med: “It is said that Catherine Howard's ghost still runs along the haunted gallery.”¹²³ Det forstærker det mystiske og tragiske ved hendes skæbne, og giver indtrykket af, at Hampton Court er hjem søgt, og et sted hvor fortiden stadig går igen. Teksten indikerer, at gæsten kan opleve at møde hende. Hendes spøgelse formidles som en essens fra fortiden, der stadig præger os som mennesker i dag.

Viden bliver f.eks. givet i deres skriftlige formidling af Catherine Howard, herunder både hendes anklage for utroskab og forræderi, hendes forsøg på at bede for sit liv, hendes fængsling og henrettelse, men også om hendes mulige spøgeri.

Arv handler om gæsternes forbindelse til stedet. På Hampton Court menneskeliggør og mystificerer teksten Catherine Howard, hvilket kan gøre at gæster føler en større forbindelse til hende og stedet. Ved at teksterne bevarer fortællingerne om stedet, både de ægte og de

¹²⁰ Hanks, *Haunted Heritage*, s. 51

¹²¹ Hanks, *Haunted Heritage*, s. 52

¹²² Hanks, *Haunted Heritage*, s. 51

¹²³ Hanks, *Haunted Heritage*, s. 51

okkulte, sikrer det, at historierne om hende huskes og fortælles. Som beskrevet i teori afsnittet, er der to tilgang, man kan tage i formidlingen af for arv: socialkonstruktivismen og essentialisme. Det kan argumenteres for at teksten kan ses som essentialistisk, da Howards spøgelse stadig er en del af nutidens oplevelse og forståelse af stedets, men er bundet i fortiden, hvilket gør at hendes historie er statisk og uforanderlig.

Et lignende eksempel ses hos National Trust Treasurer's House i York, med deres berømte romerske spøgelser. I en reklame inde i bygningen for deres "Ghost Cellar Tour" skriver de:¹²⁴

"In 1953 Harry Martindale saw a legion of Roman soldiers marching through the Cellar of the Treasurer's House. Visit the Cellar with a guide and find out all about this world famous ghost sighting and the history of the Romans in York" (Treasurer's House 2007)¹²⁵

De romerske soldater bruges til at informere besøgende om Yorks romerske historie, og væver en spøgelseshistorie ind i det bredere historiske narrativ. Ved at placere spøgelser på lige fod som andre historiske figurer opløses grænsen mellem det overnaturlige og det historiske.¹²⁶ Derudover kan det argumenteres, at det viser, hvordan et museum kan mere end bare bevare og formidle genstande, men at det også kan appellere til menneskers fascinationer af det ukendte og paranormale.

Hanks interviewede et ældre ægtepar, som deltog i "Ghost Cellar Tour", og de udtrykte, at de egentlig ikke har en særlig interesse i spøgelser: "When I asked if they had any special interest in ghosts, the woman replied, "No as such, no. I enjoy a good ghost story, but it's not a passion of mine."¹²⁷ Citatet viser, at selvom besøgende kun har en overfladisk interesse, så engagerer det alligevel mange og når ud til et bredt publikum. Spøgelserne appellerer altså både til lejlighedsvis gæster og de med en dybere paranormal interesse.¹²⁸

Hanks' koncepter kan anvendes således til at få en dybere forståelse for, hvordan Treasurers Houses "Ghost Cellar Tour" bruger spøgelserne til at fange læserens opmærksomhed. Det fungerer som en god indgangsvinkel til at formidle omkring de romerske soldater.

¹²⁴ Hanks, *Haunted Heritage*, s. 52

¹²⁵ Hanks, *Haunted Heritage*, s. 52

¹²⁶ Hanks, *Haunted Heritage*, s. 52

¹²⁷ Hanks, *Haunted Heritage*, s. 52

¹²⁸ Hanks, *Haunted Heritage*, s. 52

Oplevelse handler om mødet med et potentielt spøgelse. Teksten opfordrer til at tage med på opdagelse, hvilket også forstærker nysgerrighed og spænding hos gæsterne.

Viden handler om den viden, gæsten får både om romerske soldater, men også om det paranormale møde Harry Martinsdal havde. De bruger formentlig spøgelseshistorien til at skabe stemning og spænding og for at vise, hvor mange lag af fortællinger, stedet har.

Arv refererer til gæsternes forbindelse til stedet, som bliver skabt gennem en fælles oplevelse ved rundvisningen, hvilket kan styrke deres forhold til stedet. Derudover er spøgelseshistorien lokal, og en del af stedets identitet, som bygningen derved lærer videre til de lokale såvel som udefrakommende.

Hanks skriver i kapitlet, at fortællingerne om romerne og Catherine Howard som spøgelse ikke er anderledes end at inkludere historier om dem som historiske virkelige personer. Selvom det kan virke bemærkelsesværdigt, at respekterede eliteinstitutioner inddrager spøgelse, da akademikere ville påstå, de ikke eksistere, er det ikke museernes formål at overbevise besøgende om spøgelse eksistens. De bruger dem blot som et redskab i deres fortælling om fortiden og markedsføring.¹²⁹ Ved at give plads til denne fortællerform kan det potentielt tiltrække en større målgruppe, og fortælle om både historiske fakta, folkløse samt formidle en mere nuanceret og flerdimensionel kulturarv.

På baggrund af afsnittet kan det konkluderes, at teksterne skal skabe en stemning af mystik og tidløshed. Ved at fortælle om stedernes spøgelse kan det vække en større interesse for gæsterne, som derved også får et stærkere forhold til stedet.

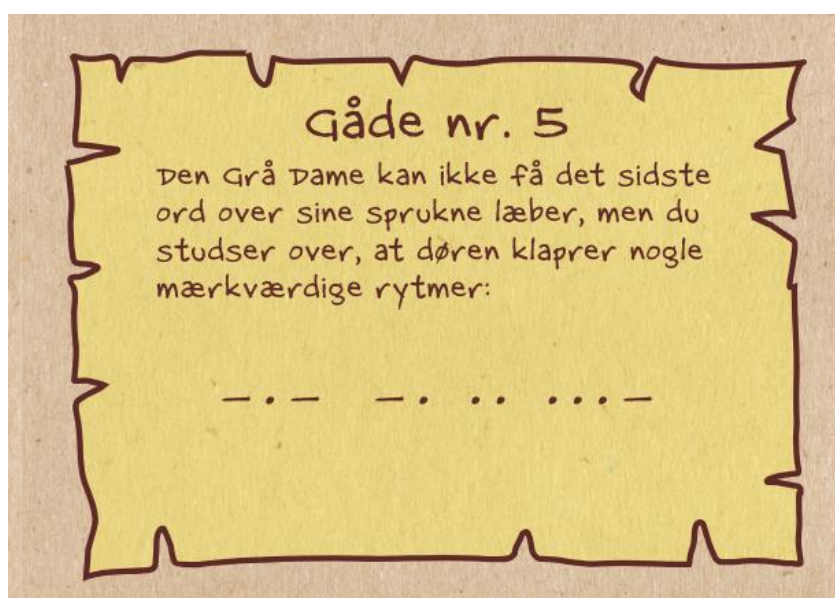
Historien om Catherine Howard er et eksempel på folkløse, da det bliver skrevet, som om det er en mundtlig fortælling, der længe er gået om hende: "It is said that Catherine Howard's ghost still runs along the haunted gallery."¹³⁰ Især med de to første ord "det siges", indikerer at spøgelse et kendt og bredt accepteret blandt folk. Spøgelseshistorien om de romerske soldater i Treasurer's House bygger på vidnesbyrdet fra Harry Martindale. Historien er en af de mest berømte spøgelseshistorier i York, og er bredt anerkendt af dem, der interesserer sig for byens paranormale historie. Selvom historien kun bygger på én persons vidnesbyrd, er den så populær at folk har en vedholdende interesse for den, hvilket gør at den er blevet en del af Yorks lokale kulturarv.

¹²⁹ Hanks, *Haunted Heritage*, s. 53

¹³⁰ Hanks, *Haunted Heritage*, s. 51

Et andet eksempel på skriftlig formidling af spøgelseser er et opgavesæt, som kan købes i efterårsferien på Spøttrup Borg. Opgavesættet hedder *Spøgelsesjagt på Spøttrup Borg*, og er en række opgaver som tager børn og familier rundt på borgen. Historien er at Birthe, datter af biskop og tidligere ejer af borgen Jørgen Friis og hendes ven Bjørn vil finde ud af, hvorfor borgens spøgelseser går igen og hvordan de kan få sjælefred. Hæftet sørger for at familierne kommer rundt i både borgen og omkringliggende områder såsom turneringspladsen og lægeurtehaven. Her møder de mange af borgens spøgelseser. Eksempelvis står der i en side i hæftet:

“Jeres lille gruppe befinder sig nu i den øverste vagtstue. ”Pyh, her er koldt,” gyser Birthe, og trækker kappen godt om sig. Bjørn varmer hende lidt, men pludselig stivner han og spidser ører. Du kan også høre det. Det lyder som barnegråd, der bliver højere og højere, og til sidst runger gråden i hele tårnet. Du kan ikke klare det mere og holder dig for ørerne. Med ét kommer et spøgelse susende ind i vagtstuen. Hun er klædt i gråt, og om hende er et bedrøveligt skær - nærmest som en tilsmudset aura. Bjørn holder hesteskoen fra turneringspladsen frem mod hende. Hun skriger skingert: ”Tag den væk, tag den vææææk!” ”Først når du fortæller os, hvorfor du går igen,” råber Bjørn modigt. Hun kigger trodsigt på ham og skriger så: ”Jeg dræbte mine tre børn med...”¹³¹



a. Gåde fra opgavehæftet, som stod i forlængelse af ovenstående citat

¹³¹ Opgavesæt, spøgelsesjagt på Spøttrup Borg, s. 26-27

Opgavesættet giver gæsterne *viden* om borgernes spøgelse, og hvorfor de går igen. Derudover stifter de undervejs også bekendtskab med andre emner. Eksempelvis er der en opgave i lægeurtehaven, som lærer gæsterne om tre forskellige planter (fingerbøl, hvidtjøm, ridderspore), der hver har med overtro at gøre. Det viser at opgavesættet kombinerer konkret, historisk viden med abstrakte, paranormale oplevelser, præcis som Hanks påpeger, er gængs for spøgelsesturismen.

Et opgavesæt med quizspørgsmål kan være en god måde at fastholde børns interesse på. Især når Spøttrup Borgs skriftlige formidling sker gennem traditionelle informationsplancher hængt op i lokalerne. Det vil børn formentlig hurtigt miste interessen for, hvorimod opgavehæftet med aktivering nok vil kunne holde deres interesse.

Det skaber desuden nærvær i gruppen, at man sammen går rundt og svarer på gåder. Hvilket kan give en dybere følelsesmæssig forbindelse til stedet, hvilket er essentielt i følge Hanks' forståelse af *arv*.

Hanks skriver inden for *oplevelse*, at turister gerne vil have et personligt møde med et spøgelse. Selvom teksten kun "leger", at den snakker til spøgelser, så vækker det børnenes fantasi og de kan måske ligefrem se for dem, hvordan spøgelse står foran dem.

Opgavehæftet formår både at underholde og oplyse gæsterne omkring Spøttrup Borgs spøgelse og andre emner i forlængelse af dette, såsom urtehaven.

Delkonklusion

På baggrund af Hanks' analyse af Hampton Court og Treasure House kan det konkluderes at spøgelse er en kraftfuld kanal, der kan tiltrække et bredt publikum. Hampton Court bruger Cathrine Howards spøgelse til at vække interesse for hende som historisk person. Treasure House bruger deres berømte romerske soldater til at formidle byens romerske fortid. På Spøttrup Borg bruges opgavesættet til at engagere børnene om borgens tidligere ejere og historie. Ved at få dem til at gå rundt på borgen giver det også plads til indlevelse og refleksion om, hvordan det var at bo der i fortiden.

Den skriftlige formidling om spøgelse skaber generelt en atmosfære af mystik på museerne. Hvilket gør oplevelsen mere interessant, og derved skaber en stærkere forbindelse til stedet og spøgelse. Spøgelse bliver samtidigt brugt som redskab til at formidle historie og folkløse.

Events

Følgende afsnit undersøger og analyserer spøgelsesformidlingen til allehelgensaften på Gl. Estrup og Halloween på Spøttrup Borg. Afsnittet ser nærmere på, hvordan museerne afholder eventsene. Afsnittet analyseres ved brug af Hanks' koncepter og Jensens syn på kulturarv for at få en bedre forståelse af de formidlingsmæssige værktøjer, der bliver brugt. Det er værd at bemærke, at disse events begge bliver afholdt en tid på året, hvor det overnaturlige er mere i fokus.

Allehelgensaften

Den 31. oktober fejres der Halloween. Dagen efter den 1. november fejres der allehelgens.

Selvom de to højtider ofte bliver set som det samme, er de to forskellige højtider.

Halloween er oprindeligt en keltisk tradition. Højtiden var kelternes nytår, og blev kaldt *Samhain*. Festen blev fejret med bål og udklædning, og markerede høsten og sommerens afslutning, samt at grænsen på denne nat mellem de levende og dødes rige var sløret.¹³² I 1800-tallet kom højtiden til USA, da irere, som flygtede fra den irske hungersnød, tog deres traditioner med. Siden da er Halloween blevet en større højtid med kostume og slik-eller-ballade, som så igen er blevet bragt tilbage til Europa.¹³³

Allehelgensaften blev indstiftet af pave Bonifacius i 608 e.Kr. Aftenen bestod af en natlige messe den 13. maj, hvor de bad for de afdøde og de helgener, der ikke havde deres egen dag. 226 år senere i 835 flyttede pave Gregor højtiden til den 1. november. Formentligt for at distrahere folk fra kelternes hellige nat.¹³⁴

Allehelgens og Halloween blandes oftest sammen. Det skyldes nok især datoernes nærhed, fokuset på de afdøde, og at ordet Halloween kommer af allehelgensaften; *All-Hallow-Even*.¹³⁵ Selvom spøgelse i overtroen har sin gang enten hele året rundt eller specielle dage såsom juleaften, så kobler mange dem til efteråret og Halloween, som er kendt for sit dystre univers såsom sorte katte, græskar, hekse og spøgelser.

¹³² <https://historienet.dk/samfund/traditioner/derfor-fejrer-vi-halloween>

¹³³ <https://www.irishpost.com/heritage/how-irish-great-famine-brought-halloween-to-america-161376>

¹³⁴ Bojesen, "Kelterne fejrede halloween". s. 46

¹³⁵ <https://historienet.dk/samfund/traditioner/derfor-fejrer-vi-halloween>

Allehelgensaften på Gl. Estrup

Gammel Estrup Danmarks herregårdsmuseum afholder hvert år den 31. oktober allehelgensaften. Arrangementet foregår om aftenen, hvor gæsterne kan købe billet til at komme ind på herregården, kun oplyst af stearinlys. For den aften går herregårdens beboere igen, hvor gæsterne kan udforske herregården, kælderen og haven. Arrangementet skal få gæsterne til at føle, at de har rejst tilbage i tiden. Derved får de en fornemmelse af, hvor mørkt og uhyggeligt en herregård har været i årets mørkeste måneder, og hermed en bedre forståelse af, at fortidens folk kan have set diverse væsner i krogene. Det er noget af den *viden* som gæsterne ubevidst opsuger bare ved at gå rundt og iagttage.¹³⁶

Aftenen tager udgangspunkt i spøgelse og sagn, som er blevet levendegjort gennem museets frivillige og ansatte. Spøgelse inde i udstillingen interagerer ikke med publikum, men passer deres egen gang. Eksempelvis sidder to herremænd og spiller kort, og en tjenestepige forsøger at vaske en blodplet væk, der ikke kan fjernes. Spøgelse, der går igen er et miks af kendte og ukendte karakterer. Augusta Winterfeldt og overstaldmesteren Jørgen Scheel, er kendte spøgelse (se afsnittet [det spøger på Gl. Estrup](#)). Derudover er der en række ukendte karakterer, der går igen; én grevinde, to grever, én komtesse, én død greve, der ligger i sin seng med blomster, én stuepige og *den hvide dame*. Der er fordelt på to etager.

Nede i kælderen går almene herregårdssagn igen. Som praktikant i efteråret 2023 stod jeg for planlægningen af denne sekvens. I kælderen kom gæsterne ned i hold og gik en bestemt rute, hvor de mødte ti forskellige karakterer. Se nedenstående for visualiseringen af kælders layout og karakterernes placering.

¹³⁶ Museet har holdt Allehelgensaften i ca. 20 år før det var en folkelig begivenhed herhjemme.



1. **Pistolmand** (kan gemme sig i hullet nede i hjørnet) (Alex Kjær Nielsen)
2. **Den sørgende kvinde** (brændt barmelig i kakkelovn) (Heidi Hass Madsen)
3. **Tjenestepige** (+ tovholder Sofie Othilia Knudsen)
4. **Indemuret kvinde** (Louise Andersen)
5. **Levende Rustning** (Marius Klinge)
6. **Levende Portræt** (Birthe Hansen)
7. **Fange i lænker** (Rasmus Hass Madsen)
8. **Bøddel + rakker** (Nathalie Birkjær + Jacob Lund)
9. **Den hvide dame** (Mirella Jensen)
10. **Gal Alkymist** (Siddende, Svend-Erik Christensen)

Meget af inspirationen til karakterne blev hentet fra Gorm Benzons bog *Sagn og spøgeri fra slotte og herregårde*. Herefter blev de skrevet ned i et dokument, og sendt til aktørerne, så de kendte den historiske baggrund for deres karakter.

Gæsterne mødte som det første i den mørke kælder, kun oplyst af elektrisk stearinlys, *Pistolmanden*. Figuren var inspireret af sagn om herremænd, som er tvunget til at gå igen i en evig jagt, dvs at de ses ridende gennem skove og marker på deres hest, efterfulgt af deres jagthunde. Et eksempel stammer fra Herningsholm ved Herning, hvor herremand Sivert Rindskat i 1600-tallet skød sin datter, fordi hun havde været i seng med en karl. Karlen blev straffet ved at blive muret inde.¹³⁷ En anden historie omhandler Otte Limbek, der i 1300-tallet hellere ville jage end gå i kirke, og som nu er dømt til at jage for evigt som straf.¹³⁸ Fælles for disse fortællinger er brugen af en pistol, og dømt til evig hemsøgelse p.g.a jordiske synder.

Lige efter mødte gæsterne *den sørgende kvinde*. Der findes utallige sagn som kvinder, der fødte i dølgsmål. Denne figur er baseret på et sagn fra Kærgaard slot i Ribe, hvor det siges, at en kvinde i kælderens indebrændte sit barn i en bageovn, og efterfølgende begik selvmord.¹³⁹ Denne tragiske historie afspejler skæbner som psykisk sygdom og uønskede børn.

¹³⁷ Benzon, *Sagn og spøgerier fra slotte og herregårde*, s. 128

¹³⁸ Benzon, *Sagn og spøgerier fra slotte og herregårde*, s. 31

¹³⁹ Benzon, *Sagn og spøgerier fra slotte og herregårde*, s. 170

Herefter mødte de *den døde tjenestepige*, som blev spillet af mig. Jeg var tovholder i kælderens, og min karakter skulle derfor være noget, der kunne undværes, hvis jeg måtte forlade kælderens. Derfor var der ingen specifikke sagn knyttet til karakteren. Min replik var “ssssh ellers hører fru en jer”. Jeg forsøgte at formidle en skræmt tjenestepige med en stor frygt for hendes frue. Selvom gæsterne selv måtte fortolke, var mit håb, at de ville forbinde det med en hård og modbydelig grevinde, som brugte vold mod hendes ansatte.

Den indemurede kvinde var den næste, gæsterne mødte. De indemurede personer i sagn omhandler noget seksuelt, eksempelvis utroskab eller utugtige døtre, altså noget der skal tøjles og derfor mures inde. Eksempel på ægte indemurelse findes på Højriis slot på Mors, hvor man fandt skeletrester i væggene. Historien lød, at det var en herremand, der opdagede, at hans kone var ham utro. Elskeren og konen blev muret inde og spøjte siden hen i salene.¹⁴⁰ En anden sand historie handler om gale Laurids Brockenhuus fra Egeskov, som gav sin datter permanent stuearrest for at lade sig forføre.¹⁴¹ Hun blev ikke muret inde, men blev holdt indelukket på herregården. Historierne fortæller om selvtægt og straf, især rettet mod løsgtige kvinder.

Efter hende mødte gæsterne to aktører udklædt som genstande: *Den levende rustning* og *det levende portræt*. *Den levende rustning* var en aktør iklædt pladerrustning, som stod stille indtil gæsterne gik forbi. Herefter gik gæsterne forbi en gallerivæg, hvor et af malerierne bestod af en tom ramme med et hul inde bag, hvor en af aktøren sad inde bag. Når gæsterne gik forbi væggen, ville der således komme en hånd ud af billedet. Begge tager udgangspunkt i de skumle herregårdsmøbler, og hvordan de nærmest synes at have sit eget liv, såsom, hvordan et portræt nærmest kan følge en med øjnene.

Derefter mødte de *lænkemanden*. Han bygger på de fangekældre, der var på slotte og herregårde. Et eksempel på en hjemsogt fangekælder er Voergaard Slot, hvor der stadig kan høres jamren. Lige bag ved fangen mødte gæsten *Bøddlen*. Bøddlen repræsenterede en uhyggelig og frygtet rolle i samfundet, hvor tortur og dødsstraf endnu var lovligt. Disse figurer står i stor kontrast til greve-familiens overdådige værelser. I kælderen under de flotte slotte og herregårde sad de kriminelle af byens borgere i kummerlige vilkår.

Efterfølgende mødte de *den hvide dame*, der vandrer hvileløst. Utallige herregårde har *en hvid dame*. Mere om hende i diskussionen.

Slutteligt mødte gæsterne den gale alkymist. Gl. Estrup havde sin egen alkymist i Christen Skeel, den rige, som rygtet siger var så rig, fordi han lavede sit eget guld.¹⁴² Den gale

¹⁴⁰ Benzons, *Sagn og spøgerier fra slotte og herregårde*, s. 139

¹⁴¹ Benzons, *Sagn og spøgerier fra slotte og herregårde*, s. 71

¹⁴² Benzons, *Sagn og spøgerier fra slotte og herregårde*, s. 91

alkymist står mellem overtro og videnskab. Selvom sagnet om, hvor Christen Skeels har sin rigdom, er falsk, symboliserer den alligevel en verden, som begynder at vægte videnskab og eksperimenter højt.

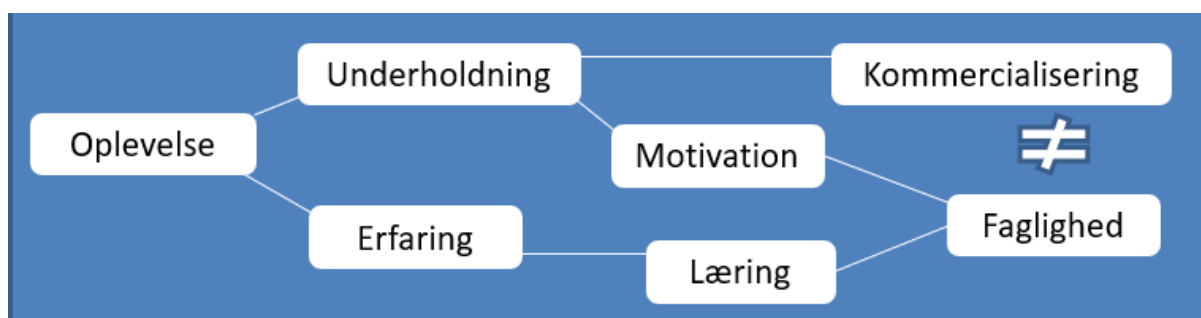
Haven får hvert år en ny udformning, altid med overtro som det konstante tema. I modsætning hertil forbliver kælderens 'haunted house' og spøgelseerne i herregården de samme, år efter år. Sidste år agerede haven som Brock/Skeel families gravsted, og gæsterne skulle finde 'Den Vilde' Jørgen Skeels gemte guldskat i gravene. Gravene bestod af følekasser, hvor der lagde ting såsom plastik edderkopper, parykker osv. Derudover gik der en gal graver rundt, som skulle skræmme.

Spøgelseerne på Gl. Estrup formidles gennem levendegørelse. Hvert spøgelse er udstyret med kostumer og makeup, der reflekterer deres karakter. De er malet med hvid ansigtsmaling i ansigtet og sort rundt om øjnene. Kostumerne vælges ud fra karaktererne. Eksempelvis har Augusta Winterfeldt en stor 1800-tals kjole på, hvorimod *lænkemanden* i kælderen har en tarvelig, hvid skjorte på. Levendegørelsen har til formål at skabe en uhyggelig atmosfære og give gæsterne en oplevelse af at være trådt tilbage i tiden. Selvom hovedformålet er at skræmme, så vil gæsterne samtidig også lære om forskellige aspekter af historien. Eksempelvis ved at se tidstypiske kostume og parykker eller ved at se de spøgelseerne, der færdes i udstillingen, underholde sig selv med aktiviteter såsom det tidligere nævnte kortspil. Det giver gæsterne et indblik i, hvordan adelen underholdt sig. De opnår altså *viden* og får f.eks. en dybere forståelse af, hvorfor fortidens mennesker troede på overtro og trolddom, når gæsterne bevæger sig rundt på den mørke herregård. Derudover bliver de introduceret til en række sagn, både lokale og nationale. Lige fra Augusta Winterfeldt med sine blodige hænder i udstillingen til den mere almene *hvide dame* i kælder. Den lokale historie som Winterfeldt fortæller gæsten om en specifik grevinde, som gik i de selvsamme gange, hvorimod *den hvide dame* repræsenterer en generisk karakter, som findes mange steder på jorden.

Karaktererne, særligt i kælderen og haven, har til opgave at skræmme deltagerne og interagerer direkte med dem gennem korte replikker. For eksempel kan *den indemuret kvinde* i kælderen høres råbe: 'Luk mig ud! Jeg gør det aldrig igen'. Hanks' koncept om *oplevelse* bygger på et direkte møde med spøgelse. Til allehelgens får gæsterne dette personlige møde med det overnaturlige - selvom det blot er i form af levendegørelse.

Der er ingen egentlige samtaler mellem gæsterne og aktører. Dog går der fortællere rundt på aftenen, som gæsterne kan snakke med. Det er de samme fortællere år efter år, så de har historierne på rygraden. Historierne stammer fra Benzons bog *Spøgelse og spøgeri fra*

slotte og herregårde. Det at gæsterne frit kan tale med dem og stille dem spørgsmål er en god måde at viderebringe *viden* og information til de gæster, som ønsker det. Det skaber en dialogbaseret formidling, hvor begge parter kan bidrage til samtalen. Derved er gæsten ikke en passiv lytter, men i stedet en aktiv deltager gennem interaktivitet. Der ligger også handouts i spiserummet, hvor gæsterne kan købe kage og kaffe. Her kan gæsterne læse information om enkelte karakterer, og om allehelgens historiske baggrund.¹⁴³ Handoutet er en måde at formidle herregårdens spøgelse på gennem skriftlig formidling, og en måde, hvorpå museet kan vise deres faglighed bag alt uhyggen. Det vil altså sige, at Hanks' koncept om *viden* bliver fortalt til arrangementet gennem handouts, fortællere og levendegørelsen. Hovedformålet er at gæsterne bliver klogere på både de lokale sagn fra stedet, men også den mere almene danske overtro om herregårdssagn. Det omfatter både historiske personer såsom overstaldmester Jørgen Scheel eller tragiske begivenheder såsom *den sørgende kvinde*, som dræbte sit barn i en ovn. De handler om at holde de gamle sagn ved lige, og formidle dem til nutidige generationer. Udover at oplyse, er det lige så vigtigt for museet at gæsterne er underholdt. I teoriafsnittet sammenspil mellem oplevelse og oplysning står det klart at oplevelse kan spille en positiv rolle for gæsterne, og kan fungere som en motivator for læring. Marie Drost Aakjær bruger følgende model i sin artikel "Levendegørelse - en anden måde at lave god formidling på":¹⁴⁴



Denne model kan anvendes på allehelgensaften på Gl. Estrup.

Oplevelse er allehelgens-eventet, hvor gæsterne møder herregårds spøgelse. **Underholdning** sker ved mødet med spøgelse inde på herregården, 'haunted house' i kælderen og følekasserne i haven. Det er uhyggen, der er med til at skabe en underholdende aften.

¹⁴³ Se handoutet i bilag 4

¹⁴⁴ Aakjær, "Levendegørelse - en anden måde at lave god formidling på?" s. 30-31

Hvis man fortsætter ud til **kommercialisering**, handler det om den økonomiske gevinst, der er. Arrangementet er i flere år blevet udsolgt, og museet tjener godt på eventet.

Motivation handler om at få gæsterne til at få lyst til at lære. Det kan ske allerede i marketingen. Men også under arrangementet, hvor gæsterne kan motiveres til at ville vide mere om visse emner. Som tidligere nævnt sørger museet for flere forskellige videnskanaler (handout, levendegørelse, fortællerne m.m), som gennem oplevelsen agerer som katalysator for øget interesse for herregårdens historie.

Ud fra oplevelse kommer også **erfaring**. Det er det personlige og direkte møde med fortiden, eksempelvis at bevæge sig rundt på den mørke herregård kun oplyst af levende lys eller at interagere/observere spøgelse. I forlængelse af det kommer **læring**. De lærer eksempelvis om herregårdens historie og dens tidligere beboere.

Til sidst kommer **faglighed**, som refererer til den viden, som museet formidler.

Modellen viser sammenhængen mellem oplevelse og faglighed.¹⁴⁵ Allehelgens er et arrangement med høj faglighed, som stadig ønsker at underholde. Underholdningen er, hvad der får gæsterne til at deltage, engagere sig og erfare den uhygge, der ligger i arrangementet. Dog skulle engagement også føre til motivation for læring, og gæsterne forlader forhåbentligt arrangementet med en større forståelse og viden om overtro.

Hanks' koncept omkring *Arv* handler om følelsen af tilknytning til kulturarven. Mødet med spøgelse på Gl. Estrup giver gæsterne en følelsesmæssig forbindelse til stedet, fordi de vil minde eventet som en uhyggelig og spændende aften. Derudover kan de få en større forbindelse til f.eks. Augusta Winterfeld, eftersom de har "mødt" hende frem for at hun er et navn på en udstillingstekst. Inden for Jensens definition af arv fremstår der to former for kulturarv: Essentialisme og socialkonstruktivisme. Arrangementet kan ses som essentialistisk, da levendegørelsen af spøgelse ses som et forsøg på at bevare og formidle en uforanderlig del af bygningens historie og kulturelle arv. Spøgelses tidsskorrekte kostumer, og ageren i overensstemmelse med de historiske skikke og fortællinger, kan argumentere for at museet forsøger at fastholde en illusion om en tidsrejse tilbage til fortidens spøgelse. Allehelgensaften engagerer gæsterne i stedets spøgelseshistorier. Ligeså holder Spøttrup Borg et Halloween event, hvor levendegørelse og underholdning er i fokus.

¹⁴⁵ Aakjær., s. 30-31

Halloween på Spøttrup Borg

Halloween er i mange år blevet fejret med et 'haunted house' på Spøttrup Borg. I år skifter arrangementet dog navn til allehelgen, og bliver rykket til den 1. og 2. november. Arrangementet har altid været to dage.¹⁴⁶ Ved at museet fra 2024 vil omdøbe arrangementet fra "Halloween" til "Allehelgens" signalere de, at de bevæger sig væk fra en mere kommerciel og gysopvækkende fejring af Halloween, og hen imod et arrangement med en dybere formidling af lokale historier, som er en del af den danske kulturarv.

Før i tiden var det en venneforening, der stod for arrangementet. Det er i år lavet om. Foreningen har de tidligere år haft fri leg og har haft mange forskellige temaer inde på borgen, eksempelvis sindssygehospital. Museet har tidligere ikke sat rammer for arrangementet, men har ændret det i år.¹⁴⁷

Selvom der var stationer med f.eks. sindssygehospital, gik nogle af bygningens egne spøgelse også igen i andre dele af borgen. Fremadrettet vil museet dog føre det mere historisk med endnu flere af borgens spøgelse. Nogle af stedets spøgelse, der altid går igen til Halloween, er *Mordersken* og *Den Lange Stodder*. Sagnet om *Mordersken* lyder, at en kvinde dræbte sine tre børn i et af tårnene. På væggen kan man endnu se et aftryk fra den blodige hånd, der førte kniven.¹⁴⁸ *Den Lange Stodder* er et spøgelse med lodden hue og grå kappe (formentlig soldat), der med slæbende skridt og uhyggelig hvæsen går rundt i Vægtergangen, på jagt efter de 20 rigsdaler, han fik stjålet.¹⁴⁹ De to historier viser, hvordan Spøttrup Borg både har velkendte og originale spøgelseshistorier. Barnemoderskemotivet er kendt i mange spøgelsehistorier. *Den Lange Stodder* er derimod unik for stedet, trods at den har sine slægtninge andre steder i Danmark.¹⁵⁰

Til Halloween kommer der en helt anden målgruppe end normalt. Borgen tiltrækker på en almindelig dag drenge og mænd¹⁵¹ - hvilket står i kontrast til andre museer. Den typiske danske museumsbruger er en 50+ årig kvinde, og personer med videregående uddannelse. Mænd, personer under 50 år og personer med en grundskole- eller ungdomsuddannelse er

¹⁴⁶ Gæsterne køber billet til en bestemt tid, og står så i kø bag porten. Folk bliver lukket ind med to minutters interval, så de ikke går lige op og ned af hinanden. Denne time lapse er først kommet til efter Corona, inden da kom gæsterne bare forbi, men der var så mange mennesker, at de nærmest stod oven på hinanden.

¹⁴⁷ Bilag 1, Interview med Spøttrup Borg, s. 2

¹⁴⁸ Spøttrup Borg, "Spøttrup spøgelse - en kulturhistorisk fotoudstilling". s. 5

¹⁴⁹ Spøttrup Borg, s. 5-6

¹⁵⁰ Spøttrup Borg, s. 10

¹⁵¹ Bilag 1, Interview med Spøttrup Borg, s. 4

fortsat underrepræsenterede.¹⁵² Til Halloween er det dog alle mulige forskellige målgrupper, der kommer, dog flest lokale. Gæsterne er især de unge mellem 17-25 år og familier.¹⁵³ Arrangementet har et stort publikum, og har været udsolgt de sidste to år med 1600 betalende gæster over de to aftener. Udover Halloween, som har en aldersgrænse på 10 år, er der også en mini allehelgens for små børn. Det er en rundvisning, hvor de mindste lærer om borgens spøgelser. Mere om det i næste sektion.

Spøttrup Borg bruger, ligesom Gl. Estrup, levendegørelse i deres arrangement. Nogle af de frivillige er klædt ud som borgens spøgelser, andre er klædt ud efter årets tema: F.eks. sindssygehospital eller slagter. Det skaber en mere medrivende og skræmmende *oplevelse*, når de står ansigt til ansigt med f.eks. *Den Lange Stodder*. Aktørerne er der for at skræmme gæsterne, og de interagerer derfor direkte med dem. Det gør *oplevelsen* mere personlig. Hanks' koncept omkring *oplevelse* ses altså i gæsternes møde med figurer fra overtro og andre uhyggelige karakterer.

Oppe i velkomsthuset er det muligt at høre spøgelseshistorierne blive fortalt, hvis man ønsker at have en større forståelse for borgernes spøgelser. Museet tilbyder altså baggrundsviden og en dybere forståelse for spøgelser til dem, som ønsker det. Teamleder Tine Klitgaard Danielsen udtaler dog at ca. 70% af gæsterne til arrangementer er lokale, og kender sagnene.¹⁵⁴ Udover mundtlig *viden* oppe i velkomsthuset lærer gæsterne også om enkelte spøgelser gennem levendegørelsen. Som beskrevet overtager museet fra i år af planlægning. Derfor vil stationer, som ikke har med slottets historie at gøre, fjernes. Det skyldes, at museet har nogle forpligtelser. Hvis gæsterne ikke bliver klogere af eventet, så skal de i det mindste ikke komme af sted med forkert viden.¹⁵⁵ Eksempelvis, hvis nogle gæster fejlagtigt tror, at der har været et sindssygehospital på borgen. Hovedformålet med arrangementet er først og fremmest finansielt, og at skræmme gæsterne. Herefter er det, at de ikke kommer af sted, med forkert viden.

Ved at ændre navnet til 'Allehelgens' understreger museet sin hensigt om at skabe en mere meningsfuld forbindelse mellem gæsterne og stedets historiske rødder, hvilket i høj grad signalere den essentialistiske tilgang. Det står godt i tråd med Hanks koncept om *arv*. Gæsterne får en følelsesmæssig forbindelse til borgen og dens tidligere beboer gennem de lokale

¹⁵² Kulturstyrelsen, "Den nationale brugerundersøgelse for museer - Årsrapport 2021". s. 5

¹⁵³ Bilag 1, Interview med Spøttrup Borg, s. 2

¹⁵⁴ Bilag 1, Interview med Spøttrup Borg, s. 3

¹⁵⁵ Bilag 1, Interview med Spøttrup Borg, s. 6

spøgelseshistorier og levendegørelsen. På Spøttrup har de dog valgt at tilpasse *Den lange stodders* historie, som de mente var kedelig og ukonkret.

“Vi har lavet lidt om på historien, fordi den var så kedelig. Fordi han går igen, og det siges at han leder efter sine penge. Men vi ved ikke, hvorfor han er død? Så i vores historie dør han, fordi han ikke kan finde sine penge. Og ellers så er der noget, der ikke giver mening i den, når man fortæller den [...] Han har gemt sine penge i vagtstuen - der er forskellige versioner - Den ene version går på at en af hans soldater kammerater har taget de her penge. Og derfor går han og leder efter dem. Men hvorfor det, hvis han f.eks. dør 50 år senere. Så derfor dør han i vores historie, fordi han bliver så sur over at de er væk.”¹⁵⁶

Selvom historien ændres fordi museet mener at den er for kedelig, kan det alligevel argumenteres for at være en essentialistisk tilgang til kulturarv. Det skyldes at formålet med historiens kerne stadig er den samme. Det er stadig en følelse af frygt og fascination, som historien skal indgyde. Man kan betragte Spøttrup Borgs ændring i rammerne til arrangementet som en villighed til at vende tilbage til en lokal nær fortælling om herregårdens egne sagn og historie.

Delkonklusion

På baggrund af afsnittet kan det konkluderes at en levendegørelse af spøgelse er populært og underholdende, men samtidigt et godt værktøj til at informere gæsterne om herregårdens tidligere beboer og overtro. Arrangementerne har en række ligheder.

De benytter begge levendegørelser, hvor frivillige er klædt ud som stedets spøgelser, som et centralt element. Derudover interagerer og skræmmer aktørerne gæsterne, hvilket potentielt kan forhøje spændingen og underholdningen ved besøget. Disse elementer bidrager til at gæsterne får en atmosfærisk og engageret *oplevelse*.

Yderligere tilbyder begge museer oplysning og *viden* om deres spøgelser, enten gennem mundtlige fortællinger i velkomstbygningen eller handouts i køkkenet. Det er dog oplevelsen, som er det, der tiltrækker gæsterne.

Der er også en række forskelligheder mellem de to. Gl. Estrup har et gennemgående tema

¹⁵⁶ Bilag 1, Interview med Spøttrup Borg, s. 6

omkring herregårdspøgelser og overtro, med aktiviteter tilpasset det. Derimod har Spøttrup Borg (indtil i år) haft temaer som sindssygehospital, som ikke er relateret til borgens historie. Begge events har til hensigt at skabe en større forbindelse mellem gæsterne og herregården. Samtidigt bliver eventsene afholdt på fysiske signifikante steder for den danske kulturarv. Arrangementerne er kædet op på spøgelseshistorier og lokalhistorie, således at gæsterne oplever en interaktion mellem den materielle og immaterielle kulturarv.

Rundvisning

Dette afsnit vil udforske fire forskellige slags (spøgelses)rundvisninger fra Spøttrup Borg, Voergaard Slot, Liselund Lystslot og Nørre Vosborg. Rundvisninger er en måde at underholde og oplyse på. Gennem dialog med gæsterne kan de informeres om en lang række fortællinger og emner samt historisk kontekst og fortællinger fra stedet.

Sidste år holdt Spøttrup Borg for første gang en spøgelsesrundvisning for de mindste.¹⁵⁷ Rundvisningen tager udgangspunkt i den traditionelle museumsrundvisning, hvor man går i hold rundt med en ansat, som fortæller.

Børnene og deres voksne bliver taget gennem borgen og får fortalt stedets spøgelseshistorier. Selvom der ikke er et møde med spøgelser i form af f.eks. levendegørelse, som der er til Halloween, så stimulerer rundvisningen alligevel børnenes fantasi og interesse for det overnaturlige. Ved at tage et spændende emne i form af spøgelseshistorie og koble det op til noget kulturelt dannende (et museumsbesøg) kan det fortolkes som at museet igennem *oplevelsen*, forsøger at danne en interesse for historie hos børn. Baggrunden for rundvisningen er et ønske fra de børn, som befinder sig under de 10 år (hvilket er aldersgrænsen til Halloween), der også ønsker et spøgelsesarrangement. Som Tine Klitgaard Danielsen fortæller, har folk svært ved at respektere aldersgrænsen til Halloween, hvilket har ført til det nye initiativ. Den store efterspørgsel indikerer et ønske om at give børn en kulturel oplevelse, der både oplyser og underholder.¹⁵⁸

Under rundvisning får børnene fortalt historierne i de faktiske rum hændelserne skete i, hvilket gør *oplevelsen* mere personlig, da de er der, hvor fortællingerne er stedsbundet.

¹⁵⁷ Efter stor efterspørgsel på en Halloween-oplevelse for de allermindste, valgte de sidste år den 17. oktober at holde fire rundvisninger mellem kl. 16:00-18:00 med en halv times varighed hver. Her blev børn under ti år i følgeskab med deres voksne taget rundt gennem gangene og fik fortalt spøgelseshistorier fra borgen <https://www.facebook.com/events/507030388311628> (Facebook begivenhed)

¹⁵⁸ Bilag 1, Interview med Spøttrup Borg, s. 8

Rundvisningen introducerer de mindste børn til lokalhistorierne og overtro. Det giver dem *viden* om historiske, og ofte blodige spøgelsesfortællinger, på en aldersvenlig måde. Ved at introducere børn til borgens spøgelse og historiske begivenheder får de en tilknytning til borgen. Spøgelseshistorierne skal først og fremmest skræmme, underholde og fascinere børnene. Noget som siden 1700-tallet har været formålet med spøgelseshistorier. Da formålet er det samme i denne formidling, kan det argumenteres for at være en essentialistisk tilgang til kulturarv. De børn, der deltager, får efter turen en følelse af identitet knyttet til borgen, ved at blive skræmt af de samme historier, som fortidens mennesker på borgen blev. De initiativer Spøttrup Borg har taget, viser hvordan museet formår at vække interesse ved at tilbyde en interessant *oplevelse*, samtidigt med at selve rundvisningerne giver museet mulighed for at fortælle lokalhistorie og skabe tilhørsforhold. Dermed kan man argumentere for at der altså også relateres til Hanks' to andre koncepter; *viden* og *arv*.

En anden herregård, som gør brug af rundvisninger som formidlingskanal, er Voergaard Slot. Her har spøgelseshistorierne dog ikke sin egen dedikerede rundvisning, men er noget, der bliver suppleret med i deres almene rundvisning om herregården. Her er det også væsentligt at notere, at Voergaard Slot ikke er et museum, som Spøttrup Borg og Gl. Estrup. Voergaards eneste spøgelse er Ingeborg Skeel. Hun ejede herregården fra 1586-1604. Først i fællesskab med sin moder Karen Skeel (født Krabbe) og Ingeborgs ægtemand Otte Banner. Efter deres død fortsatte Ingeborg Skeel med at udvide herregården, og gjorde stedet til en af Danmarks prægtigste herregårde. Hun var en handlekraftig kvinde, som siden fik et dårligt eftermæle som bondeplager.¹⁵⁹

Der bliver fortalt spøgelseshistorier og sagn om hende i tårnværelset. Det er f.eks. historien om den famøse blodplet, der ikke kan vaskes væk, og stadig er der i dag. Den stammer efter sigende fra Ingeborgs plejedatter. Ingeborg troede pigen var blevet gravid uden for ægteskab og slog hende derfor ihjel. Det efterlod pletten. En anden fortælling, der fortælles, er om hvordan Møller-Gertsen, den seneste ejer Grev Oberbech-Clausens administrator, som boede på herregården indtil sin død i 1996, havde en rutine, inden han gik i seng. Det lød på at lade alle slottets døre stå åbne i tilfælde af at Ingeborgs spøgelse skulle komme i løbet af natten. Hendes spøgelse kunne nemlig finde på at banke hård på dørene, hvis de var lukket.¹⁶⁰

¹⁵⁹ <https://www.danskeherregaarde.dk/nutid/voergaard>

¹⁶⁰ Bilag 5, Fortroligt manuskript fra Voergaard Slots rundvisning

Ved at gæsterne ser blodpletten, der ikke kan vaskes bort i tårnværelset, bliver historien mere visuel og autentisk. Det kan skabe en stærkere reaktion på historien. Rummene og blodpletten er en del af mødet mellem gæsten og det overnaturlige. Det er en *oplevelse* for gæsterne at stå i de selv samme omgivelser, som danner rammen for historierne.

På turen får gæsterne både *viden* omkring Ingeborg Skeel som historisk person og som spøgelse. Det giver gæsterne en bedre forståelse for hvem hun var og hvorfor hendes eftermæle er så slemt.

Ingeborg er en central del af bygningens identitet, historiefortælling og *arv*. Ved fortsat at fortælle gæsterne om hendes spøgelsesaktivitet opretholder det hende som en del af stedets kulturelle identitet. Derved kan nutidige generationer stadig føle en forbindelse til hende, og hendes påståede gerninger. Hendes spøgelseshistorier forbliver en del af den kollektive bevidsthed hos vendelboerne, måske fordi, at hun var en stærk kvinde, som tilmed var overhovedet på herregården. Eftersom en historisk rundvisning fremviser blodpletten, tyder det på, at historien måske skal anses som ægte, og en uforanderlig del af fortiden. Dog præsenterer Voergaard Slot Ingeborg som en stærk, misforstået kvinde, hvilket også betyder at de dermed ikke nødvendigvis vil have, at folk skal tro på de gamle sagn om hende. Voergaards brug af Ingeborg som en central figur i rundvisningen giver indblik i, hvordan herregården kan gøre brug af hendes kontroversielle eftermæle for at tiltrække interesse og skabe debat omkring lokalhistorien og hende. Dualismen i rundvisningen, hvor Ingeborgs positive og negative fortællinger fortælles, repræsenterer en mulighed for igennem *oplevelsen* at informere gæsterne om hendes (påstået) gerning. Dermed ligger det op til en individuel debat om, hvordan hendes eftermæle skal anskues i forhold til lokalhistorien.

Derudover kan rundvisningen ses som en proces af identitetsdannelse. De lokale gæster får en stærkere forbindelse til lokalområdet, men også en dybere forståelse af stærke kvinders rolle i historien og synet på dem.

Ved at integrere nyere spøgelsesfortællinger fra Møller-Gertsen, viser det også, hvordan spøgelseshistorier om Ingeborg, ikke kun bevares, men også fortsat udvikles og får tilføjet nye fortællinger. Ved at hun stadig optræder i nyere paranormale hændelser, forbliver hun et relevant og aktivt spøgelse. Der kan spekuleres i om folk, der tror på spøgelse, er mere tilbøjelige til at tro på hendes hjemsøgelse, hvis hun stadig viser sig i dag. Derfor kan der være en fordel i at male hende som et stadig aktivt spøgelse, hvis det kan tiltrække gæster. Det går også i tråd med Hanks' koncept om *oplevelse*, om at folk ønsker et personligt møde med spøgelse. Hvis gæsterne tror, at Ingeborg stadig hjemsøger bygningen, kan de være tilbøjelige til at besøge stedet, for at opleve et paranormalt møde.

Liselund Lystslot ligger på Møn ud for Sydsjællands østkyst. Et lystslot er en herregård eller slot på landet, hvor ejerne opholder sig en del af året for at nyde landlivets glæder.¹⁶¹ Liselund er opført af Antoine de la Calmette som en hyldest til sin kone Lisa. De var et berejst par fra 1800-tallets øvre samfundslag, som elskede samtidens kunst og tanker. Liselund har desuden Danmarks bedst bevaret romantiske have som bl.a. indebærer monumenter spredt rundt i haven.¹⁶² Liselund har gennem tiden holdt et par *uhyggelige rundvisninger*, som handler om stedets sagn. Rundvisningen holdes bl.a. om efteråret, men er også tidligere blevet holdt om sommeren, bl.a. den 27. august i 2022. På deres Facebook, reklamere de om rundvisningen:

“Nogle gange er haven ved Liselund måske egentlig mere uhyggelig end romantisk. På lørdag d. 27. August kan du for eksempel komme forbi og lytte til de lokale spøgelseshistorier, der knytter sig til stedet. Hør blandt andet historien om den skrækindjagende hvide dame, der vandrer i natten og skræmmer folk fra vid og sans. Ligesom hylene fra et stort, sort bæst af en helvedshund har fået det til at løbe iskoldt ned ad ryggen.

Mange har igennem tiden fortalt om mystiske hændelser på Liselund, og det er blandt andet disse beretninger, du kan høre mere om på lørdag.”¹⁶³

Det bemærkelsesværdige ved Liselunds rundvisning er, at de bruger en aktør. Under rundvisningen går en hvidklædt dame igen, som gruppen ser flere gange undervejs. Rundvisningen foregår ikke kun inde på herregården, men også udenfor. Når gruppen skal til at gå ind i Lysthuset, ser de eksempelvis den hvidklædte skikkelse gå over plænen og ind gennem havedøren i det hus, de selv skal til at gå ind i. Det skaber en uhyggelig *oplevelse*, da gæsterne møder et (udklædt) spøgelse. Rundvisningens spøgelseshistorier tager især afsæt i fortællingen om den skeptiske “kandidat”. På Liselund var forfatteren Baron Palle Rosenkrantz (1867-1941) og en person, som kun benævnes som “kandidat” gæster. Kandidaten troede ikke på spøgelse, og besluttede at overnatte i et hjemsøgt rum på slottet for at afkræfte myterne. Kandidaten var udstyret med et fotografiapparat og oplevede i løbet af natten en hvid skikkelse,

¹⁶¹ <https://sproget.dk/lookup?SearchableText=lystslot>

¹⁶² <https://natmus.dk/museer-og-slotte/liselund/>

¹⁶³ <https://www.facebook.com/profile/100057369252949/search/?q=uhyggelig>

at rummet blev fyldt med damp og et djævelsk hundehyl. Han tog et billede af hændelserne, og kunne derefter bekræfte, at personen så et spøgelse.¹⁶⁴

Det vides ikke, hvornår historien skulle have fundet sted, men eftersom Rosenkratz døde i 1941, og der var blevet brugt et fotografiapparat, kan der gættes på en historisk kontekst mellem slut 1800-tallet eller tidlig 1900-tallet. Det interessante ved historien er mødet mellem det moderne og overtroen. Fotografiapparatet viser det videnskabelige fremskridt, der var i perioden, hvilket står i kontrast til at den bruges til at dokumentere noget overnaturligt. Det giver desuden et lag af troværdighed og dokumentation til historien, at der blev taget et billede - omend det ikke er bevaret, hvis det da har eksisteret. Derfor kan det argumenteres for at være en essentialistisk tilgang, da det fremgår, at vi skal tro på den paranormale hændelse, der fandt sted.

Dog har det også elementer fra den socialkonstruktivistiske tilgang, da "kandidaten" i sagnet ikke tror på spøgelsers eksistens. I sagnet forsøger kandidaten at modbevise sagnet ved selv at overnatte i det mest hjemsøgte rum. Idet han tager fejl, møder og fotograferer et spøgelse, er vi tilbage til den essentialistiske tilgang til at spøgelser er ægte. Det faktum, at han fanger spøgelse med moderne teknologi, taler ind i det essentialistiske, hvor den moderne videnskab ikke kan afvise eller dekonstruere det overnaturlige.

Rundvisningen giver *viden* omkring bygnings spøgelseshistorier, men også faktiske facts om stedet. Såsom at gæsterne bliver taget over djævlekløften, hvor de får at vide, hvordan de spinkle farlige broer før i tiden gav de elegante damer i silkekjoler et sug i maven, når de modigt begav sig ned i kløften.¹⁶⁵

På rundvisningen anvendes *arv* i deres historiefortælling. De bruger fortidens mennesker og historier for at gæsterne skal få en større forbindelse til stedet. Liselunds have er beskrevet som "Danmarks bedst bevaret romantiske have". Det indikerer, at haven er fastholdt i en bestemt identitet, som er essentiel for stedet. Haveanlægget repræsenterer dansk romantik, hvilket styrker den nationale identitet og kulturarv, da stedet kan fungere som et symbol på Romantikken.

Nørre Vosborg er en herregård placeret i Vestjylland. Herregården er en unik samling af byggerier fra forskellige århundreder.¹⁶⁶ Herregården har haft forskellige ejere, men det er især

¹⁶⁴ Bilag 6, Fortroligt manuskript fra Liselund Lystslot uhyggelig rundvisning

¹⁶⁵ Bilag 6, Fortroligt manuskript fra Liselund Lystslot uhyggelig rundvisning

¹⁶⁶ <https://www.danskeherregaarde.dk/nutid/noerre-vosborg>

slægten Tang og deres virke og indflydelse i 1800-tallet, som der bliver fortalt om.¹⁶⁷ I dag fungerer Nørre Vosborg som hotel, restaurant, konferencevirksomhed og kulturcenter.¹⁶⁸ Det var den gamle inspektør Helle Skaarup og den frivillige rundviser Anna Birgit Holm Hansen (som har været så venlig at deltage i et interview, se *bilag 2*), der kom på ideen med en aftenrundvisning centreret omkring herregårdens spøgelse.¹⁶⁹ Arrangementet hedder ‘Gys, vin og snack’ i fangekælderen. På deres hjemmeside, skriver de:

“Når mørket sænker sig over det gamle Nørre Vosborg og luften bliver tung af mysterier og uforklarlige hændelser, er der lagt op til en aften på herregården – først med en rundtur og fortælling i stuerne og så ikke mindst historier fortalt i vores fangekælder med både sande og mindre sande historier om livet på herregården, mord og spøgelse.

Der vil blive serveret et glas vin eller sodavand samt snacks/nødder, så du har noget at styrke dig på, mens du lytter.”¹⁷⁰

Arrangementet foregår altså nede i herregårdens fangekælder, men gæsterne får inden da en hurtig rundvisning, der giver en basal viden om stedet. Herefter kommer de ned i kælderen, hvor de bliver serveret vin og snacks, mens de lytter til sagnene i en kold, mørk kælder kun oplyst af elektriske stearinlys. Det gør stemningen og *oplevelsen* uhyggelig, og man kan i gruppen køre hinanden op. Anna Birgit Holm Hansen udtaler i interviewet:

“Der er forskel på om man kommer og står sammen med en gruppe, og man så går rundt og kigger og så går igen. Men hvis man bliver guidet ned i fangekælderen, og der står ost og rødvin, og man skænker op til hinanden, og man sender rødvinen videre og spørger ham over på den anden side “smagt du den her?”. Altså der bliver en utrolig højskolestemning. [...] Det skulle ikke undre mig at der er nogle der bliver venner bagefter og udveksler telefonnumre. Det er et helt tilfældigt sammenrend af folk, og man kan godt se, at der er de her ægtepar, men når de så sidder rundt om bordet, så er det faktisk en stor familie.”¹⁷¹

¹⁶⁷ <http://herregaardskortet.dk/cases/noerre-vosborg/vestjyllands-herregaard/>

¹⁶⁸ <https://www.danskeherregaaarde.dk/nutid/noerre-vosborg>

¹⁶⁹ Bilag 2, Interview med Nørre Vosborg, s. 1

¹⁷⁰ <https://nrvosborg.dk/arrangementer/gys-vin-og-snack-i-fangekaelderen/>

¹⁷¹ Bilag 2, Interview med Nørre Vosborg, s. 4

Den oplevelse kan være med til at skabe en stærkere forbindelse til herregården, da de oplever en særlig atmosfære i fællesskab.

Spøgelseshistorierne, der bliver fortalt, handler kun om herregården. Heriblandt et sagn om en *hvid dame*, der længtes efter kærlighed og et om den tidligere ejer Henrik Johan de Leth, hvis sagn blev fremvist i indledningen.¹⁷² Historierne skal skræmme og fascinere gæsterne, som spøgelseshistorier har gjort siden 1700-tallet. Derudover fortælles historierne som noget vi skal tro på. Det kan derfor argumenteres at det er en essentialistisk tilgang. Når det kommer til *viden*, lærer gæsterne både om herregården og dens sagn, men der er også plads til andre historiske emner såsom den jyske hede eller etatsrådet uden relation til spøgelse.¹⁷³ Gæsterne kan altså gå fra rundvisningen med viden om andet end bare herregården og lokalsamfundet. Selvom herregården i dag har andre funktioner, fastholdes dens arv ved at afholde disse arrangementer, og fortælle om de sagn, der er tilknyttet stedet.

Delkonklusion

På baggrund af analysen kan det konkluderes, at rundvisningerne på Spøttrup Borg, Voergaard Slot, Liselund Lystslot og Nørre Vosborg illustrerer, hvordan spøgelseshistorier kan tjene til både at underholde og oplyse gæster. De fire herregårde har forskellige tilgange, men alle engagerer gæsterne og forstærker deres forbindelse til stederne.

Spøttrup Borgs rundvisning udsprang på baggrund af deres Halloween-event, hvor der blev efterspurgt en oplevelse for de mindste børn. Voergaard Slot inkorporerer spøgelseshistorier som en del af deres historiske rundvisninger. Her spiller især deres *hvide dame* Ingeborg Skeel en stor rolle. Liselund Lystslot holder en uhyggelig rundvisning, hvor de gør brug af en aktør, der er klædt ud som en hvid skikkelse. Nørre Vosborg giver en kort rundvisning i bygningen, men tager så gæsterne ned i fangekælderen, hvor der serveres vin og snacks.

Alle rundvisningerne tager udgangspunkt i lokale sagn og herregårdenes egne spøgelse. Rundvisninger giver en oplevelse, som potentielt kan øge interessen for stedet og dens historie, hvilket i sidste ende øger antallet af gæster. Selvom stederne anvender forskellige metoder i deres formidling, såsom Spøttrup Borgs børnerundvisning eller Nørre Vosborg 'Gys, vin og snacks', ses det, at alle steder aktivt bruger det overnaturlige i deres arrangementer. Derudover bruger alle løftet om det paranormale i deres markedsføring af deres begivenheder. Hvilket kan være med til at pirre nysgerrighed og interessen, samt at motivere gæsterne til at deltage i

¹⁷² Gorm, *Sagn og spøgerier fra slotte og herregårde*, s. 215

¹⁷³ Bilag 2, Interview fra Nørre Vosborg, s. 1

oplevelsen. Gennem disse rundvisninger får gæsterne mulighed for at tilegne sig *viden* om stedets almene historie og sagn, samtidig med at stedets identitet og arv bliver bevaret. Det paranormale har potentiale til at lokke gæster til. Både almindelige gæster, der ønsker nye oplevelser, men også gæster med en vis entusiasme for det overnaturlige.

Hertil kan Hanks' koncepter ligeledes give indblik i, hvordan spøgelseshistorier og overtro kan være med til, at formidle en dybere forståelse og forbindelse til lokal historie ved at sætte stedets sagn og overtro i en historisk kontekst for gæsterne. Samtidig med at spøgelseshistorier kan være med til at give indblik i, hvordan mennesker levede og opfattede verden i fortiden. Dermed kan spøgelseshistorier være et tema, der kan bidrage til en dybere forståelse af Danmarkshistorien og det kulturelle landskab.

Diskussion

Følgende afsnit vil diskutere de fem herregårdes balancering af viden og oplevelse i formidlingen af spøgelseshistorier. Derudover vil afsnittet bl.a. diskutere, om herregårde har en pligt til at formidle deres spøgelses og spøgelsesne moralske budskaber. Afsnittet vil også belyse de *hvide damer* i spøgelseshistorier og deres betydning for kulturarven.

På baggrund af analysen, er den nedenstående skema en præsentation af specialets data:

<i>Herregård</i>	<i>Formidlingsfor m</i>	<i>Spøgelseshistorier</i>	<i>Oplevelse</i>	<i>Viden</i>	<i>Arv</i>	<i>Essentialisme eller socialkonstruktivisme</i>	<i>Yderligere kommentar</i>
Spøttrup Borg	Opgavesæt	Borgens spøgelse, med Birthe som hovedperson	Gæsterne kommer borgen rundt, nærvær om opgaven	kombinere historisk viden med spøgelseshistorier	Forstærker forbindelsen til herregården og de tidligere beboere gennem gruppearbejde	Essentialistisk. Præsentere spøgelseerne som ægte og en del af borgens identitet.	Interaktiv aktivitet
Gammel Estrup	Event, Allehelgensaften .	Herregårdens beboere - såsom Augusta Winterfeldt. Andre herregårdssagn - såsom den indemurede kvinde, og pistolmanden.	Giver gæsterne en atmosfærisk og uhyggelig oplevelse, ved at de bliver skræmte og interagere med "spøgelse".	Gæsterne lærer om, hvor mørk og uhyggelig en herregård var, kun oplyst af stearinlys. Derudover lærer de om overtro, livet på en herregård, de tidligere ejere osv.	Forstærker forbindelsen til herregården og de tidligere beboere.	Essentialisme, da levendegørelsen af spøgelseerne ses som et forsøg på at bevare og formidle en uforanderlig del af bygningens historie og kulturelle arv.	Populært arrangement, der bliver udsolgt hvert år. Mange forskellige målgrupper.

Spøttrup Borg	Event, Halloween.	Mordersken, Den Lange Stodder.	Skræmmer og medrivende gæsterne. Det personlige møde med aktører engagerer gæsterne.	Mundtlig fortælling oppe i velkomsthuset, som fortæller om borgens spøgelser.	Forstærker forbindelsen til herregården og de tidligere beboere.	Essentialistisk, da spøgelseshistorierne stadig skal skabe en følelse af frygt og fascination. Ved at ændre navnet til 'Allehelgens' understreger museet sin hensigt om at skabe en mere meningsfuld forbindelse mellem besøgende og stedets historiske rødder, hvilket i høj grad signalere den essentialistiske tilgang	Skifter i år navn fra Halloween til Allehelgens.
Spøttrup Borg	Rundvisning.	Borgens spøgelser.	Gæsterne ser de rum, der hjem søges.	Introducere til lokal historie, spøgelseshistorie og overtro.	Forstærker forbindelsen til herregården og de tidligere beboere.	Essentialistisk, da spøgelseshistorierne stadig skal skabe en følelse af frygt og fascination	Kun for børn + deres voksne.

Voergaard Slot	Historisk rundvisning, hvori enkelte spøgelseshistorier indgår.	Ingeborg Skeel og andre sagn.	Gæsterne ser rummene og blodplettet og får derfor en mere visuel og følelsesmæssig oplevelse	Lærer om Ingeborg Skeel som historisk menneske og legende.	Forstærker forbindelsen til herregården og Ingeborg Skeel	Essentialistisk, da spøgelseshistorierne stadig skal skabe en følelse af frygt og fascination.	Integrerer spøgelseshistorier som en del af den generelle fortælling på stedet.
Liselund	Rundvisning	Fortællingen om den skeptiske 'kandidat', den hvide dame og helvedeshunden	Gæsterne ser flere gange en hvid dame, som giver en uhyggelig atmosfære.	Lærer gæsterne omkring bygningsarkitektur og spøgelseshistorier	Forstærker forbindelsen til herregården og de tidligere beboere.	Essentialistisk, gæsten skal tro på historierne, haven er en del af en essentiel identitet	Brugen af <i>den hvide dame</i> under rundvisningen er unikt.
Nørre Vosborg	Rundvisning, 'Gys, vin og snack'	herregårdens egne spøgelse, heriblandt Henrik Johan de Leth	Uhyggelig stemning i kælderen, men også et fællesskab pga. vinen og maden.	Lærer om herregården, lokale sagn og regional viden, hvis interessen er der (såsom hedeopdyrkning)	Forstærker forbindelsen til herregården og de tidligere beboere.	Essentialistisk, historierne ses som sande, og skal skræmme og fascinere.	Er blevet så dyrt nu, at kun firmaer køber billet til rundvisning.

Skemaet ovenfor illustrerer de fem herregårdes forskellige tilgange til formidling af spøgelse. Hanks' egne eksempler om Hampton Court og Treasurer's House er ikke medregnet i skemaet, da de ikke er danske, og omdrejningspunktet i opgaven er danske herregårdens brug af spøgelse i formidling.

Skemaet giver et bedre overblik over de fem herregårdes spøgelsesformidling. Hver række repræsenterer en specifik formidling, derfor fremgår Spøttrup Borg også tre gange, med dens tre forskellige typer af spøgelsesformidlinger. Den står tydeligt frem som den herregård/borg/slot, der inkorporerer deres spøgelse mest i formidlingen. I opgavehæftet og under rundvisningen bliver alle spøgelseshistorier fra borgen fortalt. Til Halloween er det dog kun et udsnit af stedets egne spøgelse, der bliver levendegjort, såsom *Den Lange Stodder* og *Modersken*. Formålet med fortællingerne er først og fremmest at underholde og skræmme, men også at styrke den lokale identitet. Som beskrevet i analysen, kender mange af de lokale historierne. Tine Klitgaard Danielsen udtalte eksempelvis i interviewet:

“De fleste lokale kender overraskende godt spøgelseshistorierne herude fra. Det havde jeg slet ikke regnet med. Men de havde dem så godt inde under huden. Det er det samme når vi har almindelige klasser på besøg. Jeg havde en specialklasse i torsdags, hvor de alle ville høre historien om *den lange stodder*. Nå okay, ham kender i allerede?”¹⁷⁴

Det viser, hvordan de lokale spøgelseshistorier er noget, de lokale snakker om derhjemme. Derudover ses det også hvordan, at spøgelse allerede er en del af deres identitet, da klassen kendte historien, inden de havde fået den formidlet af museet.

De tre formidlingsmetoder (opgavesæt, event, rundvisning) kombinerer viden og oplevelse, men gør det i forskellige grader. Halloween arrangementets formål er at underholde. Holdningen til aftenen er, at hvis folk ikke går derfra klogere, skal de i hvert fald ikke gå derfra dummere. Således anerkender museet, at folk ikke nødvendigvis lærer noget på aftenen. De giver dog alligevel mulighed for at få (gen)fortalt spøgelseshistorierne oppe i velkomsthuset, og får den vej igennem formidlet noget viden om de lokale sagn.

Ligeså var rundvisningen en mundtlig fortælling, som introducerede de mindste børn til spøgelse, og dermed gav dem viden om ejere, overtro osv. Museet ville alligevel gerne, at

¹⁷⁴ Bilag 1, Interview fra Spøttrup Borg, s. 3

det blev en lidt uhyggelig oplevelse for børnene, og der blev derfor lagt skeletter rundt omkring på ruten, for at give dem et lille gys. Dertil får børnene lov til at bruge deres fantasi, når de går rundt på borgeren og hører de uhyggelige historier, hvilket også er en oplevelse for dem. Opgavesættet er derimod mere lærerigt end de to andre, i den forstand at de også bliver introduceret til andre emner; heriblandt arsenik, at voldene beskytter mod fjender, at det i middelalderen var de katolske klostre, der drev hospitalerne, at de kan se runde huller i murværket, hvor de små kanoner, porthundene, har stået osv. Opgavesættets hovedformål er at lære børnene om spøgelse og borgen, men samtidigt sørge for, at de er underholdt og engagerede. Det bliver de gennem gåderne. De forskellige formidlingsmetoder kombinerer altså viden og oplevelse, men i forskellige skalaer. Formålet med formidlingen er at styrke den lokale identitet og deres bånd til borgen og dens hvileløse spøgelse.

Gl. Estrup afholder hvert år allehelgensaften, hvor frivillige og ansatte klæder sig ud som spøgelse. Inde på herregården levendegøres stedets egne spøgelse, mens kælderens er fyldt med generelle herregårdssagn, og haven blev sidste år omdannet til en kirkegård. Spøgelse, inde på selve herregården, har til formål at skabe en atmosfærisk oplevelse og formidle stedets egne spøgelsehistorier. Kælderen har til formål at skræmme, mens haven skulle underholde med dens følekasser i gravene.

Som herregårdsmuseum ønsker Gl. Estrup stadig at formidle viden. Det sker implicit, når gæsterne indirekte tilegner sig viden om fortiden, eksempelvis ved at observere aktørernes historiske påklædning og dagligdagsvaner (som kortspil og gulvvask). Det sker også eksplicit gennem handouts, der informerer om den historiske baggrund for allehelgens og enkelte karakterer. Levendegørelsen af spøgelse hjælper med at visualisere både sagn og det afdøde grevskab. Selvom det ikke er den rigtige Augusta Winterfeldt, som gæsterne møder, repræsenterer den udklædte aktør hende. Det skaber et stærkere bånd til Augusta, og gæsterne vil huske hende bedre, fordi de har mødt (og endda blevet skræmt af) en aktør, der spillede hende. Et andet formål med arrangementet kan altså være, at gæsterne får en mere personlig forbindelse med grevskabet. De er ikke bare navne i historiebøger, men bliver mere ægte og levende for gæsterne, efter at de har “mødt dem” (de udklædte aktører). Allehelgensaften kan derfor være en mere spiselig måde at få folk til at huske herregårdens grevskab på, frem for hvis de bare havde læst om dem på en udstillingstekst.

Skønt Voergaard Slot tilbyder en overordnet historisk rundvisning om herregårdens historie, har sagn om Ingeborg Skeel alligevel fået en plads i turen. De grufulde sagn om Ingeborg bliver

fortalt i tårnværelset, hvor gæsterne ser en blodplet, der ikke kan vaskes væk. Det giver gæsterne en visuel oplevelse af sagnet om plejedatteren, der blev slået ihjel.

For de andre sagn må gæsterne bruge deres fantasi til at forestille sig scenarierne, hvilket også engagerer gæsterne til at opstille deres egen forestilling af begivenhederne. Rundvisningens hovedformål er at oplyse omkring Voergaard Slot. Den tidligere ejer Ingeborg Skeel er en vigtig del af slottets historie, da det var hende, der rejste hovedbygningen. Rundvisningen inddrager hendes sagn, og det kan der være flere årsager til. Publikummet viser i høj grad interesse for hendes spøgelse, fordi de i forvejen kender historierne. Ingeborg er en kendt og berygtet figur hos vendelboerne, dog mest kendt som en magtsyg og grusom kvinde - hvilket hun formentlig ikke har været i særlig grad. Men netop hendes status som en grufuld karakter skaber interesse for stedet. Dette giver Voergaard Slot mulighed for at bruge den eksisterende interesse under rundvisningen, til både at understøtte opfattelsen af hende og samtidig at informere og skabe et mere nuanceret billede af Ingeborg som historisk person. Det leder op til en diskussion om stærke kvinder i historien, og hvordan fortidens fortællinger stadig lever i den kollektive bevidsthed.

Voergaard Slot bruger Ingeborgs berygtede persona i den lokale kulturarv til at tiltrække gæsterne. Det er særligt interessant, fordi det kan diskuteres, hvorvidt de har fejlet i at formidle historien korrekt eller om herregården er bedst tjent med at bruge fascinationen for Ingeborg som katalysator for gæsternes nysgerrighed og besøg. Netop det er værd at diskutere, da historisk korrekthed og bevaring er vigtigt, men ligeledes er det væsentligt at være oplevelsesmæssigt attraktiv, da de skal tiltrække gæster for at overleve. Diskussionen bliver derfor ført over i både økonomisk og fagligt spørgsmål, hvis holdning kan variere fra individ til individ. Det skal dog bemærkes, at når gæsterne besøger Voergaard Slot, præsenterer herregården et mere nuanceret billede af Ingeborg og kvinders eftermæle i historien. Derved kan gæsterne reflektere over, hvor kompleks historien kan være. Hun kan dermed være et redskab til, at gæsterne bedre forstår fortiden og livet på herregården.

Viden er altså hovedformålet. Dog gives der stadig en lidt tvetydig, og måske endda mystisk formidling, da rundvisningen indebærer syn for sagen ift., blodpletten, og dermed nærmest søger at dokumentere hvad sagnene siger. Dobbeltigheden er således det endelige udtryk i denne formidling.

Liselund Lystslot balancerer meget ligeligt mellem viden og oplevelse. Rundvisningen foregår både i den romantiske have og inde på herregården. Gæsterne får både historisk viden om f.eks. arkitekturen, samtidigt med at hovedfokusset er på det overnaturlige, eksempelvis historien om

“kandidaten”.

Gæsterne møder flere gange en udklædt aktør, som spiller *den hvide dame*. Det står i kontrast til de andre cases, hvor levendegørelse kun har haft en rolle i allehelgens arrangementerne. Gæsterne underholdes med spøgelseshistorierne og gyset fra *den hvide dame*. De gentagne besøg fra hende gør oplevelsen mere uhyggelig og uforudsigelig. Fordi herregården gestalter et spøgelse som den eneste rundvisning, så kan man argumentere for at de vægter oplevelse og dramatik højere end de andre.

Rundvisningen formidler ikke kun stedets historie, men også emner såsom modernitet, videnskab og Romantikken. Da stedet berører emner fra den historiske periode, indgår det i en større kontekst i Danmarkshistorien. Det særlige ved Liselund er derfor, at stedet og dets formidling indgår i en større national identitet. Det adskiller Liselund fra nogle af de andre herregårde, da den rækker ud over lokalhistorien.

Nørre Vosborg afholder ‘Gys, vin og snacks’ rundvisning på herregården.

Herregården formidler både spøgelseshistorier og sagn til arrangementet. Der fortælles ikke kun om spøgelser, men også om Fanden, nissen og en hund, der vokser sig enorm og forsøger at kvæle en korporal.

Rundvisningen har en særlig atmosfære til sig. Gæsterne tages først igennem huset, og siden hen ned i kælderen, kun oplyst af elektrisk stearinlys. Kombinationen af historierne, snacks og vin skaber en atmosfære af både fællesskab og uhygge.

Eftersom rundvisningen starter i huset, gives der først en gennemgang af bygningens historie og dens ejere. Nede i kælderen handler det kun om sagn og spøgerier. Ved at integrere begge dele lærer gæsterne også om faktiske, historiske ting samt den overtro, der har været knyttet til stedet. Derfor er forholdet mellem viden og underholdning velbalanceret, da gæsterne både får information og en stærk oplevelse.

Formålet med arrangementet er at få folk til at besøge stedet. Ved at kombinere uhygge, socialt samvær og sagn underholder og oplyser herregården deres gæster. Arrangementet giver gæsterne en dybere forståelse af den kulturelle og historiske arv, som findes på stedet.

Herregårdenes tilgang til formidlingen af spøgelser fokuserer primært på at skabe en oplevelse for gæsterne, hvor de tilmed måske endda vil komme til at tro på spøgelserne. Formålet med formidlingen er at engagere gæsterne, og gøre spøgelseshistorierne mere levende og spændende, og således bevare dem som en del af den danske immaterielle kulturarv. En anden tilgang herregårdene kan bruge er den mere historisering af overtro, hvor gæsterne

netop lærer om det overnaturlige, og hvorfor vores forfædre troede på spøgelse. De to tilgange er svære at balancere samtidigt. Den oplevelsesskabende formidling har i overvejende grad været den styrende for de udvalgte cases. Der kan argumenteres for, at det også er oplevelsen som er det, der tiltrækker de mange gæster, frem for viden om emnet.

Det bemærkelsesværdige ved Nørre Vosborg og Voergaard Slot er, at de ikke er museer. Det giver andre formidlingsmuligheder, eftersom de ikke har det samme faglige ansvar, som de tre andre herregårde. Arrangementer såsom 'gys, vin og snacks' har friere rammer, eftersom herregården ikke skal leve op til instanser som museumsloven. De får dog omvendt ingen statsstøtte, hvilket også betyder, at kommercieliteten kan blive vægtet højere end fagligheden hos dem. Det kan medføre, at de vælger at lave arrangementer, som hovedsageligt underholder og giver økonomisk gevinst frem for at informere og bevarer kulturarv.

Det giver desuden også mulighed for en diskussion om, hvem der må formidle spøgelse. Hanks berører selv emnet, hvor hun sætter spørgsmålstegn ved, hvem der har autoriteten til at formidle spøgelse. Der kan argumenteres for, at alle herregårdene har pligt til at formidle og bevare deres kulturarv, såsom stedets sagn. For hvis herregården ikke selv formidler dem, så går historierne måske tabt. Det står nemlig klart på baggrund af casene, at herregårde kun formidler deres egne spøgelse (på nær kælderen til allehelgens på Gl. Estrup, som formidler generelle sagn). Så hvis f.eks. Nørre Vosborg stopper alt deres formidling omkring deres *hvide dame* eller Henrik Johan de Leth, så vil de måske glide ud af folks bevidsthed. Derfor kan man argumentere for, at herregårdene har en vigtig rolle i at holde den immaterielle kulturarv omkring spøgelse i live. Karakterer såsom Ingeborg Skeel er velkendte i lokalsamfundet, men var hun det, hvis hendes sagn ikke var blevet fortalt i hundredvis af år og stadig blev formidlet på herregården i dag? Samtidigt kan man dog argumentere for at herregårds spøgelsehistorier er allemandseje, og har været fortællinger, der formentlig har floreret i lokalsamfundet. De var og er underholdende og fascinerende. Derfor kan man f.eks. argumentere for at vendelboerne stadig ville fortælle om Ingeborg Skeel, selv hvis Voergaard ikke aktivt formidlede hendes sagn.

Derudover er det også en interessant diskussion, om disse herregårde så må ændre på historierne. Eksempelvis som Spøttrup Borg har gjort med *den lange stodder*. Hvis gæsterne hører museets udgave, og derefter fortæller den version videre til deres børn, risikerer det at den originale historie vil blive glemt. Historierne har en lang tradition for at blive leveret mundtligt, hvilket betyder at historien om *den lange stodder* allerede kan være blevet ændret flere gange i den proces. Problematikken ved mundtlige traditioner er, at de over tid bliver

ændret, og det kan derfor være svært at opspore den originale historie og dens morale. Derudover vil historierne blive delt rundt om i Danmark og få lokale variationer. Derfor ved museerne aldrig, om det er den originale historie, de bevarer eller om historierne er blevet ændret, f.eks. som en konsekvens af mund til mund overlevering. På trods af det kan det konkluderes at spøgelseshistorier og især personificeret lokalhistorie, har fundament i en historisk kontekst, hvorvidt sagnene er baseret på rygter, sandheder eller midt imellem kan man aldrig med sikkerhed vide.

Selvom herregårdene bruger deres egne spøgelser, er der en genganger; *Den hvide dame*. Hos nogle herregårde kendes hendes identitet. F.eks. På Voergaard Slot, hvor *den hvide dame* er Ingeborg Skeel. På Spøttrup Borg, Nørre Vosborg og Liselund kendes hendes identitet ikke.

Hvorfor har så mange herregårde *en hvid dame*? Det leder os tilbage til afsnittet omkring [spøgelsesernes rolle i samfundet](#). Historikeren Owen Davies, der skrev bogen *The Haunted a Social History of Ghosts*, beskriver i et kapitel om oprindelsen til *de hvide damer*. De er som nævnt gængse gengangere på herregårde, og optræder i et utal af sagn. I min efterforskning efter *de hvide damer* har jeg brugt Benzons bog *Sagn og spøgerier fra slotte og herregårde*. I bogen optræder der *hvide damer* på Agersbøl, Arreskov, Ausumgaard, Birkelse, Broksø, Bækmark, Christianssæde, Dragholm, Engelsholm, Gram slot, Grinderslev Kloster, Juulskov, Kjeldgaard, Kjærstrup, Krenkerup, Krumstrup, Liselund, Moesgaard, Nørre Vosborg, Oregaard, Rodsteenseje, Rygaard, Selsø, Spøttrup Borg, Store Restrup, Sønderskov, Tjele, Vidum Overgaard, Voergaard, Visborggaard og Aalholm.

Davies beskriver, hvordan *de hvide damer* er fremtrædende motiver i folkløse i de britiske fortællinger, hvor der er utallige beretninger og observationer. Oftest er historierne knyttet til steder med vand, såsom søer og damme. *Damernes* tilknytning til vandløb og fraværet af en historisk baggrund får dem til tider til at fremstå mere som feer end som spøgelser. Generelt påstår Davies, at *de hvide damers* fremtoning ofte beskrives mere fe-agtig end de andre traditionelle spøgelser. Det viser, hvordan disse ånder er gået fra tidligere guddommelige eller naturåndelige skikkelser til de spøgelser, de anses som i dag. Det antyder også at *den hvide dame* er en rest fra gamle overtro på feer og naturånder. Davies understreger det med at skrive, at troen på feer var dykkende i England i det 18. århundrede. Hvilket formentlig gjorde, at *de hvide damer* blev genfortolket fra feer til kvindelige spøgelser.¹⁷⁵ Slutteligt er det også værd at påpege, at det var almindelig folketro, at hvide spøgelser var gode,

¹⁷⁵ Owen, *The Haunted - A Social History of Ghosts*, s. 23

grå var neutrale og sorte var onde.¹⁷⁶ De grå og sorte damer optræder ligeså på et utal af herregårde, slotte og klostre, heriblandt på Astrup, Boltinggaard, Dragholm, Elvedgaard, Eskjær, Rugaard, Schackenborg, Vedbygaard, Vitskøl kloster, Ørbæklunde, Ørlev kloster og Østergaard. *De hvide damer* er et tydeligt eksempel på, hvordan overtro og sagn følger med tiden og tilpasser sig de kulturelle og samfundsmæssige forandringer, eksempelvis den svindende tro på folkløren.

Når den samme type spøgelse, såsom *den hvide dame*, gentages på flere forskellige herregårde, bidrager det til kulturarven og bliver et symbol på dansk kulturel identitet og fællesskab. Selvom folk kan være vokset op i forskellige dele af landet, kan *den hvide dame* fungere som fælles kulturel reference, der både vækker frygt men også genkendelse. På trods af at en *hvide dames* baggrundshistorie kan variere, men forskellige årsager til hjemsøgelser, er det netop den fælles frygt, der skaber samhørighed. Således bliver ikoniske karakterer en del af en bredere fortælling om dansk historie og folkløre. Det vil altså sige, at spøgelse er en del af vores kulturarv. Grundet spøgelseshistorierne vil visse historiske mennesker blive husket bedre.

Spøgelseshistorierne bliver også en manifestation af ældre morale og værdisæt fra tidligere tidsperioder. Historierne bliver eksempler man kan hive frem, og bruge som morale, og sige: "Gør ikke sådan her, for se hvad der så skete". Det kan være moraler som eksempelvis; ingen sex uden for eller inden ægteskabet (historier om kvinder, der fødte i dølgsmål), ingen kærlighed på tværs af klasser (indemuret kvinder, der havde en affære med karlen), behandle dine undersåtter godt (herremænd, der går igen) osv.

Når disse slags historier bliver formidlet i dag, kan det gøres med forskellige formål. Både for at vise samfundets udvikling, men også for at vise universelle værdier og moral. Eksempelvis udnyttelsen af medmennesker kan medføre en skæbne som genganger i efterlivet. Spøgelseshistorierne er interessante, da de, ligesom kristne fortællinger, advarer om straf for ens synder i efterlivet. Nogle moraler fra spøgelsehistorierne kan argumenteres for at være forældede i dag, såsom forbud mod sex uden for ægteskab eller kærlighed på tværs af klasser, men kernebudskabet om afstraffelse for synd består.

Derudover kan det argumenteres at tro og indlevelse i historierne er et individuelt valg. Men formidleren har en central rolle i præsentationen af spøgelseshistorien, da formidleren kan vælge at fortælle spøgelseshistorien og dens overordnet budskab, i et spænd mellem fakta og fiktion med plads til egen fortolkning. Hertil kan det diskuteres, hvordan formidleren kan

¹⁷⁶ Benzon, *Sagn og spøgelse fra slotte og herregårde*, s. 8

genfortælle disse spøgelseshistorier bedst, idet formidleren ikke kan påtvinge, at lytteren skal tro på spøgelseerne. Formidleren er dermed afhængige af deres publikums villighed til at forestille sig historien. Derfor kan formidling af spøgelseshistorier være særlige udfordrende, men samtidig kan disse sagn skabe en stærk og dyb forbindelse samt fascination for historien og de personer, der optræder i den.

Det er relevant at diskutere, hvad spøgelse tilføjer til kulturarven, og om de hører hjemme i et moderne dansk samfund. På baggrund af afsnittet [spøgelsesernes rolle i samfundet](#) fremlægges det, hvordan spøgelseerne ændrer sig med tidens trends. Dog er det værd at bemærke, at spøgelsesernes udseende ikke har ændret sig siden 1800-tallet. De er stadig skygger for enden af sengen, hvide skikkelser uden formål osv. som de blev beskrevet at være i denne periode. I dag er den største forskel dog at spøgelse er interessante for mange, f.eks. spøgelsesjægere fordi de ønsker videnskabeligt at bevise deres eksistens. Flere af de udvalgte cases har desuden udtalt, at de får mange anmodninger fra spøgelsesjægere, som vil undersøge herregårdens spøgelse nærmere, ved bl.a. at overnatte på dem. Selvom herregårdene ikke vælger at kommercialisere denne interesse, selvom potentialet er der, har de alligevel valgt at afholde spøgelses-arrangementer. Det viser at herregårdene gerne vil formidle deres spøgelse selv, men ikke er interesseret i at "bevise" deres eksistens gennem videnskabeligt grej såsom infrarødt kamera. Hertil kan man overveje, om det også skyldes at spøgelsesjægere har et dårligt ry, eller om det er fordi, herregårdene ikke har interesse i, at jægerne ikke finder noget. Det skyldes, at det ser ud til at mange af arrangementerne fra casene ønsker at gæsterne skal tro på sagnene. Det gør de måske ikke, hvis spøgelsesjægere ikke kan bekræfte spøgelsesernes eksistens.

På baggrund af udtalelserne fra de fire ud af de fem herregårde, (se afsnittet [hvorfor spørger det på herregårde](#)) om "*hvorfor herregårde ofte er anset som hjemsøgte*", fremstår det at spøgelse i høj grad kan have forskellige funktioner, såsom at agere som sikkerhedssystem, skabe fælles kultur og identitet, afspejle magtforhold, og skabe en mystisk atmosfære. Det står derfor også klart, at ingen af korrespondenterne tror på, at deres herregårde er hjemsøgte. For dem har spøgelse kulturelle og historiske rødder og er ren overtro. Dog når det kommer til deres formidling, så formidles herregårdens spøgelse som ægte. Gæsterne bliver ikke i den skriftlige formidling, events eller rundvisninger introduceret til den historiske baggrund for spøgelse, og hvordan de måske i større grad var resultatet af utilfredse bønder frem for sande øjenvidneberetninger. Man kan dog argumentere for at Voergaard Slot berører det, når de

fortæller, at Ingeborg Skeel formentlig ikke var lige så slem som rygtet sagde. Spøgelserne formidles altså uden kontekst til deres rødder. Det skyldes måske, at formidlingen ofte først og fremmest skal underholde gæsterne. Hvis de får at vide de historiske grunde til at spøgelser ikke er ægte, så skræmmer historierne måske ikke.

Man kan derfor argumentere for at herregårdene altså har en fordel i at spøgelseshistorierne bliver fremvist som ægte, fordi historierne kan fascinere flere og være med til at tiltrække gæster. Hvis man derimod fremviser historiske kontekst osv. som grundlag for at spøgelseshistorier ikke er ægte, risikerer man at fratage arrangementets mystiske appeal. Derfor er det relevant at diskutere, hvorvidt man overhovedet kan lave formidling, der underholder, men også oplyser om det historiske ophav for spøgelseshistorier. Netop fordi det kan være svært at finde balance mellem underholdning og historisk kontekst.

Hvis man gerne vil fastholde det overnaturlige element, kan det være svært at formidle om det historisk ophav for spøgelser, fordi de to ting kan argumenteres for at være modsigende. Spøgelseshistorier er på den ene side underholdende, fordi de som udgangspunkt er mystiske og spirituelle i sin natur. På den anden side er reelt viden og historisk kontekst, såsom at spøgelseshistorier er et forum hvorpå bønder og tjenestefolk kunne udtrykke sig. Derfor kan man argumentere for at den måde spøgelseshistorier formidles på er et kompromis mellem ønsket om at underholde og informere. Da man i stedet for historiske kontekst, kan inddrage andre historiske korrekte elementer såsom tidstypiske tøj, historiske personer og tidens overtro generelt. Ligeså er det også vigtigt at spørge, hvorvidt gæster overhovedet vil have interesse i spøgelsernes historiske rødder. Netop fordi man ved at forklare og begrunde historier fjerner de mystiske elementer, og dermed anser spøgelserne som værende menneskeskabte, fremfor et udtryk for det overnaturlige.

Hertil kan det tidligere spørgsmål om, hvad spøgelser tilføjer til kulturarven, og om det hører hjemme i et moderne dansk samfund, besvares således; Spøgelseshistorier tilføjer et element af det mystiske til historien, og det kan i sig selv være nok til at trække gæster til arrangementer, hvor det overnaturlige er fokus. Så man kan derfor argumentere at spøgelser har en plads i den danske kulturarv, fordi de har været en del af folkløren, der som navnet antyder vedrører det almindelige folk, i århundreder. Spøgelserne fortæller os noget omkring fortidens samfund, værdier og appellerer til det overnaturlige, samt den overtro som var en del af vores forfædres hverdag.

Spøgelserne kan tiltrække gæster til herregårdene, hvor spøgelserne så kan bruges som et springbræt til yderligere fordybelse i historien. Som casestudiet viser, er der stor interesse for spøgelsesformidlingen. På Gl. Estrup og Spøttrup Borg oplever de, at en helt anden

målgruppe kommer til allehelgens, her især de unge og familier. Derfor kan man argumentere for, at spøgelse er et emne, som alle aldre finder interessant, og som dermed tiltrækker andre målgrupper end til daglig. Således introduceres et bredere publikum for fortidens overtro og historie, som alt sammen indgår i en større dansk kulturarv.

Konklusion

Specialet har undersøgt, hvordan Gl. Estrup, Nørre Vosborg, Spøttrup Borg, Liselund Lystslot og Voergaard Slot bruger og inkorporerer spøgelse i deres formidling. Spøgelserne repræsenterer ofte historiske personer og specifikke tidsperioder. De bliver derfor en indgangsvinkel for bedre at forstå overtro, greve familier, livet på herregårde, fortiden osv. Men vigtigst giver de anledning til spænding og underholdning i formidlingen.

Spøgelserne formidles på herregårdene gennem tre overordnet formidlingsmetoder; Tekstbaseret formidling, events og rundvisninger. Her bliver der brugt formidlingsgreb, der skal engagere gæsterne. Det gøres bl.a. igennem levendegørelse, guidet rundvisning, opgavesæt, vin & ost, følekasser osv. Gæsterne skal på baggrund heraf få en oplevelse.

Det kan konkluderes at spøgelseshistorierne har et potentiale som emne, fordi de tilbyder en anden måde, hvorpå gæsterne kan indleve sig i fortiden og dermed knytte et stærkere bånd til den danske kulturarv. Samtidigt med at oplevelserne for de lokale kan være med til at forstærke deres lokale identitet.

Antropolog Michele Hanks' teori om de tre koncepter; *oplevelse*, *viden* og *arv*, har dannet den teoretiske ramme for specialets forskning. *Oplevelse* refererer til det personlige møde med det overnaturlige. *Viden* refererer til den information som turisten tilegner sig om emner såsom herregården, historien, lokale sagn m.m. *Arv* refererer til den dybere forbindelse og tilknytningen turisten får til stedet, de besøger. I forlængelse af det har opgaven brugt Bernard Eric Jensens syn på kulturarv og hans to begreber: Essentialisme og socialkonstruktivisme. De bruges for at uddybe arvsbegrebet og for at forstå, om spøgelseshistorierne kan ses som en uforanderlig del af kulturarven, der både skræmmer og fascinerer, eller om de skal bruges til at vise at historien er noget, vi selv former..

På baggrund af analysen og diskussionen kan det konkluderes, at spøgelseshistorierne kan ses som essentialistiske, da deres formål er at fascinere og skræmme, som de har gjort det i århundreder.

Spøgelserne kan tiltrække gæster, især hvis de i forvejen har stort kendskab til spøgelserne. Eksempelvis Ingeborg Skeel på Voergaard Slot, som er et berygtet spøgelse i vendelboernes kollektive erindring. Spøgelserne kan altså bruges som motivator for at få folk til at besøge stedet, hvortil de så lærer om sagnenes hovedpersoner, den historiske kontekst og den lokale kulturarv.

Formålet med de fem herregårds/slots/borgs formidling er at underholde og oplyse. De vægter dog de to ting forskelligt. Spøttrup Borg har tre spøgelses formidlingsmetoder (Opgavesæt, Halloween, rundvisning). Opgavesættet og rundvisningen skal først og fremmest oplyse, men hvor rammerne stadig skal være sjove. Halloween-eventets formål er derimod at underholde, da museet forventer, at gæsterne ikke nødvendigvis bliver klogere til eventet. Men fra 2024 af skal historiske fakta og herregårdens egne spøgelser dog spille en større rolle, da det er afgørende for museet, at dets gæster ikke forlader stedet med forkert viden.

På Gl. Estrup ønsker de også at underholde gæsterne, men vil alligevel gerne have, at gæsterne tager noget viden med sig, f.eks. ved at de lærer om tidstypisk tøj eller slottets afdøde grevskab. Det viser en mere ligelig fordeling mellem underholdning og oplysning, men med overvægt til underholdning.

Voergaard Slots historiske rundvisning prioriterer oplysning over underholdning. Dog bliver der fortalt sagn om Ingeborg Skeel i tårnværelset, hvor blodpletten også vises. Det betyder, at der alligevel er plads til emner, som er mystiske.

Liselund Lystslot balancerer meget ligeligt mellem viden og oplevelse. På turen lærer gæsterne om historiske emner og stedets spøgelser. Undervejs møder de flere gange et udklædt spøgelse, der skal give spænding til oplevelsen.

Nørre Vosborgs 'Gys, vin og snacks' rundvisningen giver gæsten viden om stedet, dens ejere og overtro. Den mørke kælder samt fællesskaber over snacks og vin, skaber en intim atmosfære, som står godt i spænd med formidlingen af stedet og dets sagn.

Herregårdene har i overvejende grad valgt, at oplevelse skal fylde mest i formidlingen. Selvom gæsterne også lærer noget på turene (både implicit og eksplicit), så er det underholdningen som tiltrækker gæsterne.

Danmark har en rig tradition for at have spøgelser på herregårde, her især figurer som *den hvide dame*, *indemuret kvinder* og *gale herremænd*. Spøgelserne er en del af vores kulturelle identitet, og har fulgt os siden antikken. De følger tidens trends, og ændrer sig i takt med samfundets værdier, og kan stå som et symbol på fortidens syn på død og moral. Derfor vil spøgelser også altid være relevante, og burde fortsat være en del af herregårdens formidling. Det overnaturlige har været en stor del af vores forfædres liv, og selvom de i dagens Danmark

spiller en mindre rolle i vores liv, så er overtro stadig en del af den danske kulturarv. Sagn og spøgelseshistorier har til formål at underholde, fascinere og præsentere en morale. Den er en del af den danske immaterielle kulturarv, som bevares ved at vi fortæller den. Derfor er spøgelseshistorier allemandseje.

Litteraturliste

- Alexandra, Rae. 2021. "Why Ghosts Wear White Sheets (And Other Spectral Silliness) | KQED". 26. oktober 2021. <https://www.kqed.org/arts/13904118/halloween-bedsheet-ghost-history-spirits-burial-shroud>.
- Andersen, 2015. Marie Aaberg. *På sporet af herregårdens kvinder*. Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum.
- AU. "Interviews". Set 14. april 2024. <https://metodeguiden.au.dk/interviews>.
- Benzon, Gorm. 1967. *Sagn og spøgerier fra slotte og herregårde*. Bd. bind 17. 20 bd. Alfred G. Hassings.
- Bissell, Sarah. 2017. "The Ghost Story and Science". I *The Routledge Handbook to the Ghost Story*, redigeret af Scott Brewster og Luke Thurston, 1. udg., 40–48. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315644417-4>.
- Blanco, María del Pilar, og Esther Peeren. 2013. *The Spectralities Reader - Ghost And Haunting in Contemporary Cultural Theory*. Bloomsbury Publishing Plc.
- Brædder, Anne, Kim Esmark, Tove Kruse, Carsen Tage Nielsen, og Anette Warring. 2017. "Doing Pasts: Authenticity from the Reenactors' Perspective", *Rethinking History*, (Vol. 21): s. 171-176. <https://doi.org/10.1080/13642529.2017.1315969>.
- Busck, Steen, og Henning Poulsen. 2011. *Danmarks historie - i grundtræk*. 2. udgave, 4. oplag. Aarhus Universitetsforlag.
- Chadwich, Nora Kershaw. Juni 1946. "Norse Ghosts (A Study in the Draugr and Haugbúi)". *Folklore*, Folklore, (Vol. 57, No 2): s. 50–65.
- Dansk Center for Herregårdsforskning. "Nørre Vosborg". Set 10. maj 2024. <https://www.danskeherregaarde.dk/nutid/noerre-vosborg>.
- Daugbjerg, Mads. 2011. "Kulturarvens grundspænding", *Kulturstudier*, (Nr 1.): s. 1–30.
- Duedahl, Poul. 2018. *Velkommen til bagsiden*. 1. udgave, 2. oplag. Gads forlag
- DR. 9. Marts 2016. "Fattigdom og ulighed var accepteret indtil 1700-tallet". <https://www.dr.dk/nyheder/kultur/historie/fattigdom-og-ulighed-var-accepteret-indtil-1700-tallet>.

Finucane, Ronald C. 1982. *Appearances of the Dead - A Cultural History of Ghosts*. Junction Books Ltd.

“Grevindens Gemakker - Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum”. Set 10. april 2024.
<https://gammelestrup.dk/udstillinger/grevindens-gemakker/>.

“Gården sælges - Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum”. Set 25. marts 2024.
<https://gammelestrup.dk/om-museet/historien/gaarden-saelges/>.

“Halloween på Spøttrup Borg - for de allermindste | Facebook”. Set 6. maj 2024.
<https://www.facebook.com/events/507030388311628>.

Hanks, Michele. 2015. *Haunted Heritage*. Left Coast Press, Inc.

“Helligdagsbrøde – heimskringla.no”. Set 25. marts 2024.
<https://heimskringla.no/wiki/Helligdagsbr%C3%B8de>.

Henningsen, Helle. “Vestjyllands Herregård - Herregårdskortet”. Set 10. maj 2024.
<http://herregaardskortet.dk/cases/noerre-vosborg/vestjyllands-herregaard/>.

“Historien - Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum”. Set 25. marts 2024.
<https://gammelestrup.dk/om-museet/historien/>.

Høberg, Matilde Baade. 2020. “Historieformidling gennem levendegørelse – overvejelser om brugen af levendegørelse ved 1700-talsfestivalen på Gammel Estrup”. I *Herregårdshistorie*, s. 217–25. Nr. 16. Tarm Bogtryk A/S.

“Immateriel kulturarv”. Unesco. Set 25. marts 2024.
<https://www.unesco.dk/kultur/immateriel-kulturarv>.

“Intangible Heritage”. International Council of Museums. Set 27. maj 2024.
<https://icom.museum/en/heritage-protection/intangible-heritage/>.

Jensen, Bernard Eric. 2008. *Kulturarv - et identitetspolitisk konfliktfelt*. Gads forlag.

Jessen, Tilde Strandbygaard. 2020. “Fortid i nutid. Om Oplysning(er) og Oplevelse(r) i levendegørende formidling”. I *I Krydsfeltet mellem oplysning og oplevelse. Dansk museumsformidling i 400 år.*, s. 185-216. Syddansk Universitetsforlag.

Kulturministeriet. 2014. *Bekendtgørelse af museumsloven*. Bd. LBK nr 358 af 08/04/2014.
<https://www.retsinformation.dk/eli/lta/2014/358>.

“Køn og seksualitet under opbrud 1900-1925”. Kilderne. Set 29. april 2024.
<https://kilderne.dk/tematekster/koen-og-seksualitet-under-opbrud-1900-1925/>.

- Laigaard, Jens. 2006. *Spøgelser - tro, fakta og teorier*. Borgen.
- Lehman, Alfred. 1999. *Overtro og trolddom*. 4. udg. Thaning & Appel.
- “Liselund | Facebook”. Set 8. maj 2024.
<https://www.facebook.com/profile/100057369252949/search/?q=uhyggelig>.
- “Liselund - besøg slottet på Møn”. Nationalmuseet. Set 8. maj 2024.
<https://natmus.dk/museer-og-slotteliselund/>.
- “lystslot — sproget.dk”. Set 8. maj 2024. <https://sproget.dk/lookup?SearchableText=lystslot>.
- “Nørre Vosborg | Koncert & arrangementer | Se kalenderen her”. *Nørre Vosborg* (blog). Set 10. maj 2024. <https://nrvosborg.dk/arrangementer/gys-vin-og-snack-i-fangekaelderens/>.
- O’briain, Helen Conrad, og Julie Anne Stevens. 2010. *The Ghost Story from the Middle Ages to the Twentieth Century*. Four Courts Press.
- Olsen, Jakob Steen. 2017. “9. låge: Publikum bjæffede som hunde, når hun kom ind på scenen”. Berlingske.dk. 9. december 2017.
<https://www.berlingske.dk/content/item/178492>.
- “Om museet - Gammel Estrup Danmarks Herregårdsmuseum”. Set 25. marts 2024.
<https://gammelestrup.dk/om-museet/>.
- Owen, Davies. 2007. *The Haunted -A Social History of Ghosts*. Palgrave Macmillan.
- Post, Irish. “How The Great Irish Famine brought Halloween to America”. The Irish Post. Set 22. april 2024. <https://www.irishpost.com/heritage/how-irish-great-famine-brought-halloween-to-america-161376>.
- Poulsen, Flemming Madsen. 2009. *Overtro - mere end tro?*. HER&NU.
- Roslev, Trine. 2023. “Derfor fejrer vi halloween”. Historie. 31. oktober 2023.
<https://historienet.dk/samfund/traditioner/derfor-fejrer-vi-halloween>.
- Scocozza. 2012. “Danske Lov | lex.dk”. Danmarkshistorien. 6. marts 2012.
https://danmarkshistorien.lex.dk/Danske_Lov.
- Slots- og Kulturstyrelsen. 2022. “Den nationale brugerundersøgelse årsrapport 2021”.
- Smith, Laurajane, og Natsuko Akagawa. 2008. *Intangible Heritage*. Routledge.

Spøttrup Borg. 2001. "Spøttrup spøgelse - en kulturhistorisk fotoudstilling". Spøttrup borgmuseum.

Søndergaard, Ann Steendahl. 2009. "Spøgelse gennem historien". Religion.dk. 27. oktober 2009. <https://www.religion.dk/viden/spogelse-flger-tidens-trend>.

Undervisningsmateriale fra Frilandsmuseet. U. Å. "Tro, overtro og folketro".

"Voergaard". Set 16. maj 2024. <https://www.danskeherregaarde.dk/nutid/voergaard>.

Aakjær, Marie Drost. 2008. "Levendegørelse - en anden måde at lave god formidling på?", Nord Nytt, 2008 (105): 27–37.

Bilag

Bilag 1, interview med Tine Klitgaard Danielsen, teamleder ved Spøttrup Borg

Bilag 2, Interview med Anna Birgit Holm Hansen, frivillig rundviser på Nørre Vosborg

Bilag 3, Interviewguide

Bilag 4, Handout fra allehelgensaften på Gl. Estrup

Bilag 5, Fortroligt manuskript fra Voergaard Slots rundvisning

Bilag 6, Fortroligt manuskript fra Liselund Lystslot rundvisning