

TOTEM

Tidsskrift ved Afdeling for Religionsvidenskab
og Arabisk- og Islamstudier, Aarhus Universitet
Nummer 28, forår 2012

© Tidsskriftet og forfatterne, 2012

Propædeutisk Norrønt

Originalsprogsopgave i Norrønt

Af stud. mag
Anna Aulin-Christoffersen

Indhold

Introduktion	3
1. Kildeproblematikken i førkristen nordisk religion	3
2. Oversættelse af udvalgte tekststykker fra <i>Völsunga saga</i>.....	4
3. Kommenterende gennemgang.	6
4. Óðinns rolle som skytsgud	10
Konklusion.....	18
Litteratur	19

Introduktion

I sagalitteraturen findes spor af de førkristne trosforestillinger. Selvom vi ved meget lidt om, hvad de hedenske vikinger troede på, og hvordan de praktiserede deres religion, kan de helte, som optræder i sagaerne, ses som idealer for datidens befolkning, navnlig for fyrster, krigere og skjalde. Denne opgave har til hensigt at undersøge, hvad disse ideelle egenskaber har bestået i hos de såkaldte Óðinshelte: Helte som oftest er udsprunget af eliten, og som er beskyttet af guden Óðinn.

Udgangspunktet for denne opgave er *Völsunga-saga* 7-8 og 10, som omhandler Sinfjötlis ophold hos Sigmundr i skoven samt Sinfjötlis død. Udvalgte tekststykker vil blive oversat. Derefter vil en kommenterende gennemgang belyse, hvilke mytologiske motiver der er på spil. Det vil desuden blive undersøgt og diskuteret, hvordan disse tekststeder semantisk forholder sig til andre lignende fortællinger om Óðinnshelte i den øvrige del af *Völsunga-saga* samt i sagalitteraturen og andre skriftlige kilder til Norrøn religion.

1. Kildeproblematikken i førkristen nordisk religion

Kildesituationen i førkristen nordisk religion er mildest talt problematisk. De arkæologiske kilder er svære at tyde, og de skriftlige er ofte nedskrevet i kristen tid. Set i et positivt lys er kildematerialet rigt, da vi har skjaldedigtningen og Eddadigtningen samt hele det store korpus, som sagalitteraturen udgør. På den anden side gør det, at de først er nedskrevet senere, samt at de er set med kristnes øjne dem til mindre troværdige kilder - i hvert fald ved første øjekast.

Dog kan vi gå ud fra, at skribenterne ikke ville have bevaret dette materiale, hvis det ikke stadig havde haft en sandhedsværdi for deres samtid. Desuden ville kristne næppe selv have fundet på fortællinger med netop dette indhold (Clunies Ross 1994:18). De islandske tilflyttere har muligvis også haft interesse i at bevare deres forfædres kultur (Byock 1990:4). Derfor er det dog muligt, at det mytiske materiale er gengivet i nogenlunde overensstemmelse med de myter, som har eksisteret i hedensk tid.

Hvad angår ritualer, har vi meget lidt kildemateriale. Derfor må vi ud fra den semantik, som er på spil i det skriftlige materiale, tolke os frem til, hvilke elementer der muligvis kan have indgået i datidens ritualer (Schjødt 2008:276). Dog må vi holde for

øje, at datidens religiøsitet ikke har været mere homogen i tid og geografi, end den er det i dag, samt at der kan findes uoverensstemmelser inden for den enkeltes forestillinger, uden at det udgør et logisk problem for den enkeltes religiøsitet. Dette er den såkaldte kognitive diversitet (Schjødt 2007:35). Dette betyder, at to modstridende kilder godt begge kan være sande afspejlinger af hedenske forestillinger. Desuden vil der altid være en social diversitet, så bønderne ikke har været religiøse på samme måde som fyrsterne. Ud fra tematikken må vi i denne opgave gå ud fra, at det er elitens trosforestillinger, vi har med at gøre.

Völsunga-saga er blevet nedskrevet mellem 1200 og 1270 og er baseret på tidligere Eddadigtning. De motiver, som optræder i sagaen var populære og har kendt en stor geografisk spredning: Codex Regius indeholder atten Eddadigte om emnet, og et af digtene menes at stamme fra Nordgrønland (Byock 1990:3)

2. Oversættelse af udvalgte tekststykker fra *Völsunga-saga*

Og nu kommer drengen til Sigmundr. Da bad Sigmundr ham ælte [dej] ud af melet, men han vil hente brænde til dem og giver ham en sæk i hånden. Derefter går han ud efter brændet. Og da han kom tilbage, da var Sinfjötli færdig med at bage.

Da spurgte Sigmundr, om han havde fundet noget i melet.

“Jeg er ikke fri for mistanke”, sagde han, “om at der ikke skulle have været noget levende i melet, da jeg først tog til at ælte, og her har jeg æltet det med, som var i”.

Da sagde Sigmundr og lo derved: “Jeg byder dig ikke at have mad af dette brød i aften, fordi du har æltet den største giftslange med.”

Sigmundr var så stor af sig, at han kunne spise gift uden at tage skade, men Sinfjötli tålte det, at gift kom uden på ham, men han tålte ikke at spise eller drikke det.

8. Völsungernes hævn

Det er nu at sige, at Sigmundr synes, Sinfjötli er for ung til at hævne med sig og vil nu først tilvænne ham med et eller andet storværk. De farer nu om sommeren vidt omkring i skoven og dræber mænd for at få sig gods. Det synes Sigmundr, at han er meget lig Völsungerne, og dog tænker han, at han må være kong Siggeirs søn, og han tænker, at han har sin faders ondskab, men Völsungernes stridsiver, og han regner ham ikke

for meget knyttet til sin slægt, fordi han ofte minder Sigmundr på sin sorg og ægger ham meget til at dræbe kong Siggeir.

Nu sker det en gang, at de går ind i skoven for at skaffe sig gods, men de finder et hus og to mænd sovende i huset med digre guldringe. De havde før været forvandlet, fordi ulvehamme hang i huset over dem. Hver tiende dag kunne de komme ud af hammene. De var kongesønner. Sigmundr [og Sinfjötli] for i hammene kunne ikke komme ud, og den trolddomskunst fulgte, som før var, og de hylede på ulvesprog. De forstod begge sproget.

Nu begiver de sig også ud i skoven og går hver deres vej. De laver den aftale med hinanden, at de skulle vove [at slås], selvom der var syv mænd, men ikke flere, men så lade ulverøst, før angrebet skete. "Bryd nu ikke dette," siger Sigmundr, "for du er ung og dristig. Mænd vil godt kunne tænke sig at jage dig".

Nu går de hver deres vej. Og da de var adskilt, møder Sigmundr syv mænd og lader ulverøst. Og da Sinfjötli hører det, farer han derhen til og dræber alle.

De skilles igen. Og da Sinfjötli ikke har faret omkring i skoven længe, møder han elleve mænd og kæmper med dem, og det går sådan, at han dræber dem alle. Han bliver også såret meget, går hen under en eg, og hviler sig der. Han ventede ikke længe på Sigmundr, og de går sammen rundt en tid.

Han sagde til Sigmundr: "Du tog imod hjælp til at dræbe syv mænd, men jeg er barn af alder ved siden af dig, og jeg bad ikke om hjælp til at dræbe elleve mænd."

Sigmundr løber mod ham så hårdt, at han vakler ved det og falder. Sigmundr bider i struben. Den dag kan de ikke komme ud af ulvehammene. Sigmundr lægger ham nu på sin ryg og bærer ham hjem i hytten, og han sad over ham og bad trolde tage ulvehammene.

Sigmundr ser en dag, at der var to væsler, og den ene bider den anden i struben, og løb så ind i skoven og henter et blad og fører over såret, og væslen springer hel op. Sigmundr går ud og ser, at en ravn flyver med bladet og bragte [det] til ham. Han drager dette over Sinfjötli's sår, og han springer op derfra hel, som havde han aldrig været såret.

Efter det går de til jordhuset og er der, til de skulle komme ud af ulvehammene. Så tager de dem og brænder dem i ilden og bad til, at det ikke ville blive dem til skade. Og i forvandlingen vandt de meget storværk i kong Siggeirs rige. Og da Sinfjötli er opvokset, da synes det Sigmundr, at have prøvet ham meget.

Nu går der ikke lang tid, før Sigmundr vil tage faderhævn, hvis det kunne lade sig gøre.

[...]

10. Sinfjötlis død

[...]

Sigmundr rejste sig op, og gik nær i døden af sorg og tog liget i sin favn og går ud i skoven og kom endelig til en fjord. Der så han en mand på en lille båd. Den mand spørger, om han ville have overfart over fjorden af ham. Han siger ja til det. Skibet var så lille, at det ikke bar dem, og liget blev transporteret først, men Sigmundr gik langs fjorden. Og derefter forsvandt skibet for Sigmundr og således også manden.

Og efter det vender Sigmundr hjem, driver nu dronningen bort, og lidt senere døde hun. Kong Sigmundr råder nu igen over sit rige og menes at have været den største kriger og konge i gammel tid.

3. Kommenterende gennemgang.

3.1. Forhistorien

Vi kommer ind i sagaen på et tidspunkt, hvor Sigmundr bor i et jordhus i skoven. Sigmundr er udvalgt af Óðinn gennem en række hændelser i hans livsløb: Han er blevet undfanget ved Óðinns hjælp, og hans slægt nedstammer fra Óðinn. Han har ni brødre og en søster, men under søsterens bryllup kommer en ukendt mand (som implicit forstås som Óðinn, idet han kun har et øje) ind i salen, og planter et sværd i et stort træ, som står i hallen. Sigmundr er den eneste, som kan trække sværdet ud igen, og kong Siggeir, som er Sigmundrs svoger, bliver fortørnet over ikke at få lov til at købe sværdet af ham. Dette motiverer ham til at lægge en fælde for Völsungerne, så de under et besøg hos kong Siggeir bliver overrumplet og sat i gabestok i skoven. En hunulv dukker op om natten og dræber Sigmundrs brødre én for én, til der kun er Sigmundr tilbage. Ved hjælp af Søsteren, Signýs, list, lykkes det Sigmundr at dræbe hunulven og blive fri, hvorefter han skjuler sig i jordhuset. Han er altså blevet adskilt fra det normale samfund og befinder sig nu i et liminalt rum, symboliseret både af skoven og af jordhuset. Dette sidste kan fortolkes som værende i forbindelse med underverdenen.

Mens han opholder sig i jordhuset, sender Signý ham to af sine sønner, som begge testes og findes uværdige til at deltage i hævn på Siggeir. Signý bytter derefter ham med en sejdkone og tager ud i skoven, hvor hun ligger tre nætter med Sigmundr, hvor-

efter hun føder en søn, Sinfjötli. Sinfjötli skal forstås som hævninstrument og har pga. sit incestuøse ophav dobbelt Völsungskaraktter. Signý tester ham, ligesom hun også har gjort med sine andre sønner ved at sy ærmerne på en skjorte fast til hans arme, og modsat sine brødre lader han sig næsten ikke mærke med det (*Völsunga* kap. 7, 121-122). Dette er den første af flere manddomsprøver, Sinfjötli gennemgår. De andre fremgår af følgende gennemgang.

3.2. Sinfjötlis initiation

Sinfjötli kommer ud i skoven til sin fader, som ikke ved, at det er hans søn. Han er dermed ude i det liminale rum, skoven, nærmere bestemt i jordhytten, som repræsenterer det chtoniske. Sinfjötli bliver sat på sin anden prøve af Sigmundr. Denne består i at ælte dej af noget mel, som indeholder en giftslange. Sinfjötli viser igen sin overlegenhed ved ikke alene at overleve prøven, men også bagatellisere den: *“Eigi er mér grunlaust” sagði hann, “at eigi hafi í verit nokkut kykt í mjölinu, fyrst er ek tók at knoða, ok hér hefi ek með knoðat þat, er í var”* (*ibid.* 122). Denne prøve viser altså både Sinfjötlis mod, samt at han kan tåle gift udvortes. Det præciseres dog, at modsat Sigmundr kan han ikke tåle at indtage gift, hvilket sætter ham i en form for hierarkisk underlegenhed i forhold til Sigmundr og samtidig fungerer som en slags varsel for Sinfjötlis død.

Sinfjötli og Sigmundr opholder sig nu begge en tid i skoven, mens Sinfjötli modnes og gennemgår endnu to prøvelser. De er stadigvæk adskilt fra samfundet, da de lever som regulære landevejsrøvere og slår mennesker ihjel for gods. Senere lever de i ulveskikkelse efter at have overtaget en forbandelse fra to kongesønner. Derved er de kommet endnu længere væk fra menneskers normale liv. De er ikke alene adskilt fra deres slægt, de er også adskilt fra deres art. Det siges også, at de taler ulvesprog, så de har opnået en form for numinøs viden, som kan sammenholdes med Sigurðrs tilegnelse af fuglesprog i kapitel 19 (*ibid.* 155). De skilles ad, og aftaler, at hvis de møder op til syv mænd, skal de kæmpe alene, men hvis de møder flere, skal de tilkalde den anden. Dette løfte overholder Sigmundr, da han tilkalder Sinfjötli, før han giver sig i kast med syv mænd. Sinfjötli bryder derimod aftalen og slås med elleve mænd alene, hvorved han bliver hårdt såret. Det er blevet foreslået, at dette er en manddomsprøve, som går ud på at lære sine begrænsninger at kende (Schjødt 2008, 309). Sinfjötli hviler under et træ, som kan sættes i forbindelse med det, Óðinn satte sværdet i, samt med Yggdrasil,

da ordet *eik* kan oversættes med *eg* eller mere generelt med *træ*. Sigmundr kommer til, og Sinfjötli overlever prøven. Han skal dog gennemgå en rituel død, når Sigmundr bider ham i struben. Sigmundr våger over ham i hytten, hvor de fandt ulvehammene, indtil episoden med de to væsler og raven. Væslerne opfører næsten et pædagogisk lille skuespil for Sigmundr, hvor den ene bider den anden i struben, for derefter at bringe den tilbage til livet vha. et særligt blad. Raven er, ligesom ulven, et Óðinnsdyr, og det er netop en ravn, som bringer Sigmundr et blad af samme slags. Det har syntes vigtigt at indføre raven her. Den er ikke nødvendig for selve det narrative forløb: Sigmundr kunne have fundet bladet ved at se, hvor væselen kom fra, og det virker næsten klodset at bringe et ekstra dyr ind. Derfor må det, at der nævnes en ravn, være et vigtigt element, som skal indikere Óðinns rolle i den genfødsel, som er en del af Sinfjötlis initiation. Óðinn har ikke noget med Sinfjötlis biologiske fødsel at gøre, sådan som han har det med Sigmundr, men han medvirker gennem raven til Sinfjötlis genfødsel som Óðinnskriger. Herefter kan de aflægge sig ulvehammene, og vende tilbage til civilisationen for at hævne sig på Siggeir.

At det er en initiation Sinfjötli gennemgår, er eksplicit i teksten: (...) *Sigmundr þyk- kir Sinfjötli of ungr til hefnda með sér ok vill nú fyrst venja hann með nokkut harðræði (Völsunga kap. 8, 123)*. Selvom Sinfjötli har vist sig værdig, skal han altså stadig gennemgå de ovennævnte prøver for at være i stand til at hjælpe med hævntogtet, altså deltage i en kamp mod en konge. Han er jo tydeligvis allerede klar til at kæmpe, når det drejer sig om at erhverve sig gods.

Ud over dette indeholder fortællingen de fire elementer, som ifølge Jens Peter Schjødt er karakteristiske for initiationer (Schjødt 2008, 81-82):

1. En irreversibelt højere status efter initiationen: Sinfjötli er efter disse hændelser blevet en kriger, efter hævntogtet indtager han denne position, og bliver ved med dette til sin død, som jeg vil vende tilbage til.

2. En treleddet sekvens bestående først af en separationsfase, hvor Sinfjötli drager ud i skoven til Sigmundr, adskiller sig fra samfundet og, som vi har set, endog så fra sin menneskelighed. Her træder han ind i den Anden Verden, symboliseret af skoven og jordhulen. Tiden i skoven og specielt tiden i ulveskikkelse udgør liminalfasen, hvor initianten gennemgår prøvelser (kampen mod de elleve mænd), opnår numinøs viden (ulvesprog) og genfødes (her ved Óðinns mellemkomst). Reintegrationsfasen markeres ved, at ulvehammene brændes, hvorefter krigerstatus er opnået.

3. Binære oppositionspar i liminalfasen udgøres her i oververden modsat underverden, symboliseret af jordhuset, civiliseret modsat uciviliseret, når mennesker bliver til ulve, og endelig liv modsat død, når Sinfjötli dør i liminalfasen. Oppositionsparene korresponderer med det ikke liminale modsat det liminale. Blandt oppositionsparene optræder ikke det ellers klassiske maskulin/feminin. Det feminine, som normalt har forbindelse til underverdenen, er simpelt hen ikke til stede, som det er det for Sigmundr i form af hunulven og Signý. Dette markerer måske en forskel mellem de to initiationer.

4. Endelig modtager Sinfjötli, om ikke et numinøst vidensobjekt, så i det mindste en form for numinøs viden, når han lærer ulvesprog. Dette har, som før beskrevet, relation til Sigurðrs tilegnelse af fuglesprog (*ibid.* 309-310).

Forvandlingen til ulve har relation til ideen om *berserkir*. Disse krigere kendetegnedes ved at være iklædt bjørne- eller ulveskind, og derfor blev de også kaldt *ulfheðnar* (ulveskindsklædte). De var viet til Óðinn, og han mentes at give ekstatiske raseri og kampiver (Steinsland 2005, 179). Det er sandsynligt, at Sinfjötli, efter at han har levet i ulveskikkelse, og er blevet genfødt ved Óðinns hjælp (ravnen), er blevet en fuldåren Óðinnskriger. Fortællingen om, hvad der sker efter hans død, viser dette yderligere.

3.3. Sinfjötlis død

Selve hævn togten mod Siggeir indeholder også en sekvens, som kan tolkes som en initiation, idet Sigmundr og Sinfjötli lukkes inde i en gravhøj. Opgavens omfang tillader ikke en komplet behandling af denne sekvens, men det skal dog bemærkes, at der kan være tale om en sekundær liminalfase, og at der muligvis er tale om en symbolsk død, som efterfølger Sinfjötlis reelle død og genfødsel i skoven (Schjødt 2008, 309).

Efter hævnen fungerer Sinfjötli som kriger, og Sigmundr som konge. Det manglende feminine element ved hans initiation er tilstede ved hans død. Han dør, fordi han ægter en kvinde, som Sigmundrs svoger også begærede. For at hævne dette forsøger dronningen at forgifte Sinfjötli, men det lykkes først efter tre forsøg. Her tematiseres det igen, at Sigmundr kan indtage gift, men at Sinfjötli ikke kan, og dermed skabes en sammenhæng med starten af historien om Sinfjötli, hvor han kunne tåle at ælte en giftslange med i dejen, men ikke måtte spise af brødet. Det, at der opstår en slags ramme-fortælling, giver en fornemmelse af skæbne. Sigmundr tømmer de to første forgiftede

bægre i Sinfjötli's sted, men det tredje drikker han selv. Det er her, det sidste oversatte tekststykke starter.

Sigmundur bærer Sinfjötli's lig ud i skoven, der, som vi har set, fungerer som liminalt rum. Her møder han en mand i en båd, som tilbyder at fragte ham og liget over en fjord. Da båden er for lille, bliver kun liget fragtet. Båden forsvinder dog pludseligt, Og dette kan fortolkes som, at Óðinn tager sin kriger til sig. Óðinn som færgemand er et genkendeligt motiv: I *Hárbarzlióð* optræder han netop i denne skikkelse og indgår i en ordstrid med Þórr, som er på vej hjem fra kamp med jætterne. Han er altså på en rejse mellem to verdner, Jætternes og gudernes, og Óðinn har altså den funktion at transportere personer mellem de forskellige verdener. Ligeledes kan man forestille sig, at Sinfjötli menes at blive transporteret til *Val-höll*.

Val-höllforestillingen er knyttet til ideen om Óðinnskrigeren: De udvalgte blev, når de døde i krig, *einherjar*, som skulle kæmpe ved asernes side under *ragnarök* (Steinsland 2005:178). *Úlfheðnar* og *berserkir* er blevet set som *menneskelige eller kultiske modstykker til einherjar'ne* (Schjødt 1999:201).

Det er selvfølgelig ikke muligt at etablere, hvorvidt sekvensen afspejler et reelt initiationsritual, som skulle indvie Óðinnskrigerne til deres nye funktioner. Derimod er det tydeligt, at Sinfjötli (og Sigmundur) gennem oplevelserne i skoven opnår de egenskaber, som en kriger forventedes at have, samt at flere elementer i forløbet har en stærk relation til Óðinn.

4. Óðinns rolle som skytsgud

Óðinns rolle i nordisk hedenskab er omdiskuteret. I Georges Dumézils teori om trefunktionalitet i indoeuropæisk religion, ses han som førstefunktionsgud, dvs. guddom for herskere og magi. Dette kan beskrive nogle af gudens væsentligste træk, men det kan f.eks. ikke forklare, hvorfor han er knyttet til krig. Samtidig har han et nært forhold til skjaldene, som han også forbindes med, bl.a. via skjaldemjødsmysten i *Hávamál*. I det følgende undersøges Óðinnskikkelsen nærmere gennem hans rolle som skytsgud for herskere, krigere og skjalde, dvs. for datidens elite. Dette står i modsætning til Þórr, som også kan tolkes som en krigsgud, men som har været en mere folkelig gud. Grundet pladsmangel vil Þórr ikke blive behandlet yderligere.

4.1. Óðinn i *Völsunga saga*

Óðinn optræder i hele denne saga som beskytter for heltene Sigmundr, Sinfjötli og Sigurðr. Her er en kort gennemgang af disses forhold til guden.

Hvad angår Sigmundr, har vi set, at Óðinn giver ham liv, ved at give et frugtbarhedsæble til moderen. Han giver ham et sværd samt numinøs viden under initiationen i form af ulvesprog og det helbredende blad. Sigmundr dør i kamp, efter at en ukendt mand er kommet ind i slaget: *Hann hafði eitt auga ok geir í hendi* (*Völsunga* B: XI kapítuli), hvilket identificerer ham som Óðinn. Denne knuser Sigmundrs sværd, hvilket forårsager, at slaget tabes, og Sigmundr dræbes. Dermed har Óðinn både forårsaget hans fødsel og død.

Sinfjötli får ligeledes numinøs viden i form af ulvesprog, og han genfødes takket været Óðinns mellemkomst (ravnen). Guden tager Sinfjötli til sig efter dennes død.

Sigurðr får for det første hesten Grani, som Óðinn hjælper med at vælge ud. Óðinn optræder som sædvanligt i forklædning, men han identificeres ved, at han beskrives som *einum mömlum manni með síðu skeggi* (*Völsunga* kap. 13, 141). Denne ved desuden, at hesten nedstammer fra Sleipnir, Óðinns hest, som kan rejse ned i dødsriget, dvs. til underverdenen. Hesten er også den eneste, som kan stå fast ude i det dybeste sted i floden (vand og dybde kan begge ses som chthoniske elementer). Dermed er den knyttet til Óðinn på flere måder: Den er givet af ham, idet han hjælper med at vælge den, og den nedstammer fra hans egen hest. Samtidig har den nogle af de egenskaber, Óðinn har, idet den kan rejse mellem denne og den Anden Verden. I forhold til Óðinn har vi set dette i forbindelse med hans optræden som færgemand efter Sinfjötli's død. Udover hesten får Sigurðr sin faders, Sigmundrs, sværd Gramr, som også oprindeligt var skænket af Óðinn (*ibid.* kap. 15, 146).

Sigurðr får ikke kun disse numinøse objekter af Óðinn: Da han er sejlet i krig for at hævne sin fader, tager han under en voldsom storm en mand op på skibet, og straks lægger stormen sig. Herefter giver guden ham taktiske råd om den forestående krig. I selve krigshandlingen beskrives Sigurðr som besat af et overmenneskeligt raseri: *Hann höggr bæði menn ok hesta ok gengr í gegnum fylkingar ok hefir báðar hendr blóðgar til axlar, [...]* (*ibid.* kap. 17, 149). Dette kan sammenlignes med den ekstatiske tilstand berserkir-krigere befandt sig i under kamp (Schjødt 2008:285). Ligeledes optræder Óðinn lige inden kampen mod dragen Fáfnir. Han giver Sigurðr råd om, hvorledes han skal dræbe den og undgå selv at blive dræbt (*Völsunga* kap. 18, 151).

Desuden er Óðinn tematiseret i mødet med Brynhildr (*ibid.* kap. 20, 156), selvom han ikke optræder direkte. Brynhildr befinder sig i en dvalelignende tilstand i eller på et bjerg. Jens Peter Schjødt foreslår, at selvom hun beskrives som værende i en skjoldborg på et bjerg, har hun måske oprindeligt været inde i bjerget, hvorved der er en tyde-

lig parallel til skjaldemjødsmysten i *Hávamál* (Schjødt 2008, 292). I begge fortællinger er en kvinde i en dvalelignende tilstand i underverdenen (Gunnlöd i *Hávamál*). Hun vækkes, giver mjød og numinøs viden, og indgår i et seksuelt forhold til helten. De to forløb ligner hinanden strukturelt, og forbindelsen til Óðinn forstærkes af, at Brynhildr er en valkyrie, som bragte de døde fra slagmarken til val-höll. Hun er blevet straffet af Óðinn, og dermed anbragt, som Sigurðr finder hende. De gode råd og runer (som også kan fortolkes som hemmeligheder), hun giver ham, kan altså ses som givet af Óðinn om end indirekte.

Óðinn optræder i alle disse eksempler i forklædning. Ved hjælp af nogle helt faste attributter såsom et langt skæg eller et manglende øje, har det dog stået helt klart for datidens publikum, hvem der var tale om. Der kan måske spores en form for hierarki i graden af kontakt, guden har med sine udvalgte: Han henvender sig direkte til Sigurðr og giver ham råd, hvorimod han kun har indirekte kontakt med Sigmundr (bortset fra den sidste kamp), og slet ikke med Sinfjötli før hans død. Dette kan hænge sammen med de forskellige typer af beskyttelse, Óðinn kunne yde til forskellige typer udvalgte. Jens Peter Schjødt fortolker de tre ovennævnte forløb som initiationer. I så fald er den opnåede status i Sigurðrs tilfælde meget høj:

[...] a prototype of a descendant of Óðinn himself, therefore perhaps a king or rather a prototypical king, who has so many features in common with Óðinn that he would be able to take care of the royal power and its condition: communication with the Other World.

(Schjødt 2008:298)

I Sigmundr og Sinfjötlis tilfælde er der ligeledes forskel i initiationsforløbene, muligvis fordi fortællingen afspejler henholdsvis en konge- og en krigerinitiation. Det er derfor, Sinfjötli skal dø og genopstå: Hans nye status har relation til einherjarne, som netop er en dødningshær. Det er måske også derfor, at kun Sigmundr får magisk kunnen og råd direkte fra Óðinn, da kommunikation med den Anden Verden har været en del af herskerens attributter. Dette vil blive behandlet i næste afsnit.

4.2. Óðinns udvalgte

a. Fyrsterne

Óðinn fungerer, som vi har set, som en skytsgud for to herskere i *Völsunga saga*, Sigmundr og især Sigurðr. I det følgende vil forholdet mellem fyrsterne og Óðinn blive karakteriseret nærmere.

I Saxos *Gesta Danorum* ses tegn på, at kongerne muligvis modtog beskyttelse fra Óðinn, og at de gav løfte om, at de til gengæld ville tilhøre guden efter deres død. Således fortolker Georges Dumézil i hvert fald fortællingen om Hadingus, som begår en form for rituel selvmord ved hængning. Dette er blevet forudset af Óðinn ved én af flere lejligheder, hvor han rådgiver helten. Disse dele af fortællingen ligner de tilsvarende passager i *Vösunga-saga*, hvor han rådgiver Sigurðr (Dumézil 1987:24). De to helte sammenlignes da også, idet Óðinn i forbindelse med et initiationslignende forløb, hvor Hadingus transporteres til Den Anden Verden, giver ham mjød og fortæller ham, hvordan han kan overvinde en løve, for derefter at fortære dens hjerte, hvilket skulle give styrke (*ibid.*, 49-50). Dumézil mener, at Hadingus' selvmord ved hængning muligvis afspejler en rituel virkelighed:

On peut penser que Saxo a ici atténué une procédure dont les sagas et les ballades des îles Féroé donnent des exemples: La prophétie du vieux remplace peut-être un vrai pacte, le héros recevant la protection d'Óðinn à charge de se donner à lui, d'aller le rejoindre soit au bout d'un délai fixé, soit sur un signe d'appel.

(*ibid.* 52)

Der findes andre henvisninger til ofringer af konger i sagalitteraturen. I *Gautreks saga* kap. 7 er kong Vikarr blevet valgt ved lodtrækning til at blive blotet til Óðinn. Starkaðr, hans fostbroder får om natten råd af guden til, hvordan han skal bruge list til at overtale kongen. (Starkaðr selv vil blive behandlet i forbindelse med Óðinns forhold til krigerne). Vikarr dør ved hængning og gennemboring med et spyd, hvilket har klar relation til Óðinn, da det var måden, hvorpå man viede et offer til denne gud. Snorri omtaler også kongeblot i *Ynglinga-saga* kap. 18, hvor kong Dómaldi blotet for at afhjælpe en hungersnød. Det siges dog ikke, at der ofres til Óðinn, og det er nok heller ikke tilfældet, da der snarere er tale om et frugtbarhedsritual. Det vigtige er her at fastslå, at konger kunne ofres og for-

ventedes at kunne opnå denne direkte kontakt med guderne. Dette kunne tyde på, at der er tale om et sakralt kongedømme, som muligvis kan have eksisteret i det førkristne Norden. Denne problematik er dog for omfangsrig til at kunne medtages her.

Konger skulle kunne varetage kontakt med den Anden Verden, men det forventedes også, at de var fuldbårne krigere. Som vi har set, gennemgår Sigmundr den samme krigerinitiation som Sinfjötli, tilføjet nogle elementer som angår kommunikation med det numinøse. Derfor var der efter alt at dømme en forestilling om, at også kongerne blev modtaget i einherjarnes hær. Dette er meget eksplicit i *Eiríksmál*, hvor Eiríkr Blóðøx dræbes i kamp og modtages af Óðinn, som netop sender Sigmundr og Sinfjötli ud for at gå ham i møde.

b. Kriegerne

Hvad er det egentlig for egenskaber, Óðinn giver krigerne? Svaret på dette spørgsmål kan meget vel være de karakteristika, som forventedes af en kriger i nordboernes samfund.

Vi har set, at Sinfjötlis initiationsforløb muligvis afspejler et krigerritual, som kan forbindes med berserkirne. Disse klædte sig i ulve- eller bjørneskind, og bjørne bliver også tematiseret stærkt i *Hrólfs-saga Kraka ok Kappa Hans* i historien om Böðvarr og Hötrr (kap. 24-36). I overensstemmelse med *Völsunga-saga* ses det her, at Bödvarrs far, som Sigmundr i jordhuset, har levet i bjørneskikkelse i en grotte i skoven, hvilket igen kan være symbol på et liminalt rum og underverdenen. Bödvarr tager i sin beskyttelse drengen Hötrr. Denne går, under et forløb som igen kan forstås som en initiation, fra at være meget ringeagtet til at få krigerstatus (Schjødt 2008, 322-326). Óðinn nævnes ikke eksplicit, men der er paralleler i forløbene. Blandt andet foregår der en dobbelt initiation: I *Völsunga-saga* er der et dobbelt ophold i underverdenen, og her dræbes bjørnen to gange: Der opsættes et skuespil, hvor Hötrr skal slå den i forvejen dræbte bjørn ihjel foran kongen og alle hans krigere (*Hrólfs saga Kraka*, kap.35-36). I begge tilfælde sker den virkelige initiation langt fra samfundet (i henholdsvis en skov og en mose), og den gentages i symbolsk udgave tæt ved beboelserne. Hötrr beviser i denne sekvens mod og styrke, som han har fået i forbindelse med indtagelsen af dyrets hjerte og blod. Ligesom med Sigurðr og Hadingus formodes nogle af dyrets kvaliteter at overgå til Hötrr via fortæring.

Krigeren opnår altså bjørneegenskaber, og det er her, vi kan sætte det i forbindelse med Óðinn. Det er før blevet nævnt, at bjørne og ulve associeres med berserkerne. Således beskrives de af Snorri:

[...] *en hans [Óðinns] menn fóru brynjulausir ok váru galnir sem hundar eða vargar, bitu í skjöldu sína, váru sterkir sem birnir eða griðungar; þeir drápu mannfólkit, en hvártki eldr né járn orti á þá. Þat er kallaðr berserksgangr.*

(*Ynglinga* kap. 5)

Böðvarr optræder også i bjørneskikkelse under et slag (*Hrólfs saga Kraka*, kap. 50). Det uciviliserede hører i initiationens binære oppositionspar til i den Anden Verden, og det at opføre sig eller blive forvandlet til et dyr er altså forbundet med en liminal tilstand.

Der følger farer med, når man går ind i denne tilstand, hvilket ganske banalt kan give udslag i problemer med at styre sit temperament og tilpasse sig samfundet. Dette træk har Starkaðr og Egill Skallagrímsson tilfælles ifølge Jens Kristian Lindhart Boll, som mener [...] *at Starkað og Egil markant adskiller sig fra samtidens normer for, hvordan en helt bør optræde [...]; og de har anlæg for at forvandle kosmos til kaos gennem deres handlinger* (Lindhart Boll 1986:42). Han kvalificerer dem som negative Óðinnshelte, som *skulle udtrykke Óðinns farlige numinøse side* (*ibid.*, 45).

Óðinns krigere forventedes altså at besidde et overmenneskeligt mod, grænsende til dumdristighed. De skulle lægge deres menneskelighed og fornuft fra sig sammen med brynjen og indgå i en ekstatiske tilstand kaldet *óðr*, et ord, som *er selve stammen i Odins-navnet* (Steinsland 2005:166).

c. Skjaldene

Ekstasen er forbundet med en tredje kategori af Óðinns udvalgte: skjaldene. Óðinn har skænket menneskene skjaldemjøden som beskrevet i *Skaldskaparmál* (kap. 5-6). Denne mjød skulle give digtereverser, og skjaldekunsten var højt agtet. Præcis hvad denne gave bestod i, kan ses i *Ynglinga-saga*, hvor Óðinn bl.a. beskrives således: ”*Hann talaði svá snjalt ok slétt, at öllum er á heyrðu þótti þat eina satt; mælti hann alt hendin-*

gum, svá sem nú er þat kveðit, er skáldskapr heitir” (*Ynglinga* kap. 6). Det drejer sig altså om den svære kunst at tale på vers, men også om at være overbevisende, om at kunne omvende andre til sine synspunkter. Dette er også tematiseret i *Völsunga-saga* under beskrivelsen af Sigurðr efter hans initiatoriske forløb: ”*Hann var langtalaðr ok málsnjallr, svá at ekki tók hann þat erendi at mæla, at han mundi fyrr hættu en svá sýnist öllum sem enga leið muni eiga at vera nema svá sem hann segir*” (*Völsunga* kap. 22, 165). Det var dog ikke kun denne næsten overnaturlige veltalenhed, der var Óðinns gave. Den ekstase, som overgår krigerne, kan også udmønte sig i en form for guddommelig inspiration til digterne.

Egill Skallagrímson er før blevet nævnt i forbindelse med krigerne, da han har haft begge roller: skjald og kriger. Hans forfædre har affinitet til ulve, hvilket næsten pr. automatik placerer ham i relation til Óðinn. I digtet *Sonatorrek* begræder han sine sønners død (Price 2002:92-93). Skjalden bebrejder først Óðinn for at have taget sønnerne fra ham, men takker ham dernæst for at have givet ham mulighed for at skrive kvadet. De evner, han har modtaget, synes i digtet at opveje de tragedier, han har gennemgået: *þó hefr Míms vinr/ mér of fengnar/ hölva bætr./ es et betra telk* (*ibid.*, 92). Jens Kristian Lindhart Boll mener dog ikke, at digtet autentisk er fra Eigills hånd, men at det er skrevet i kristen tid (Lindhart Boll 1986:37) Dette forhindrer dog ikke, at digtet kan indeholde autentiske forestillinger om, hvad skjaldenes gave fra Óðinn består i. Det er også sigende, at Eigill i Snorris saga om ham behersker runemagi (*ibid.* 41), hvilket stemmer overens med de runer, Sigurðr lærer af Brynhildr. Gudens gaver er altså af samme art, hvad enten det er til herskere, krigere eller skjalde: Visdommen overføres gennem runer og mjød, og Óðinn kan give en ekstase, som kan give fantastiske digte-revner og vildskab i kamp.

4.3. Dødsforestillinger og skæbne

Óðinns udvalgte dør på en særlig måde: Sinfjötli afhentes af guden selv, Sigmundrs død i kamp forårsages af Óðinn, kong Vikarr ofres ved hængning og gennemboring med et spyd, Hadingus hænger sig. Eigill er tæt på at begå selvmord, men overvinder det gennem digtningen og accepterer sin skæbne (Price 2002, 93). Price sammenligner denne fatalisme med ragnarök-forestillingen: *On a small, human scale, this is the same philosophy that we see in the gods' preparation for the end of the world* (*ibid.*). De my-

tiske Óðinshelte fungerer som idealer for den reelle verdens fyrster, krigere og skjalde. De besidder nogle egenskaber, som de har fået af Óðinn, og som afspejler gudens egenskaber: Numinøs viden, kontakt med det numinøse, taktik, ekstase, vildskab, digterkunst.

Samtidig viderefører sagalitteraturen ideen om en uafvendelig skæbne: Ligesom Óðinn henter sine helte, når tiden er kommet, dør virkelighedens mennesker, når deres tid er inde. Dette kan fungere som en slags forklaring og trøst for de barske levevilkår, samtiden har indebåret.

Et spørgsmål, som ofte tematiseres i de norrøne kilder, er vekslende krigsheld: Hvorfor giver Óðinn ikke sejr til de, som skulle være hans udvalgte, som skulle være de stærkeste? I Lokasenna beskylder Loki netop Óðinn for at give sejren til de forkerte: “ [...] *opt þú gaft, þeim er þú gefa scyldira,/ inom slævorom, sigr* ” (Lokasenna v. 22:101). Det samme spørgsmål stilles i *Eiríksmál*, og her er svaret medtaget i samme strofe:

*"Hví namt hann sigri þá,
es þér þótti snjallr vesa?"
Óvíst 's at vita,
sér ulfr hinn hösvi
[greypr] á sjöt goða.*

(*Eiríksmál* 7)

Ulvens komme er en henvisning til Ragnarök, og her har vi altså ideen om, at de bedste krigere samles i val-höll. At blive dræbt i et slag er altså ikke et tegn på uheld i krig, men netop en kompliment: *The best of the mortal heroes are needed to fight beside the Æsir at the ragnarök, and it is only through allowing them to be slain that Óðinn can bring them there* (Price 2002:96).

Til gengæld for sine råd og gaver får Óðinn altså krigere til sin hær af einherjar. Han samler sine udvalgte omkring sig, men får også andre krigere fra fjendernes hære, idet disse på forhånd blev viet til Óðinn. Således kan selve krigen altså ses som en offerhandling (*ibid.*).

Konklusion

Med udgangspunkt i *Völsunga-saga* har denne opgave undersøgt Óðinns rolle som skytsgud i nordisk hedenskab. Dette er blevet belyst gennem Jens Peter Schjødts model for initiation samt ved at undersøge de semantiske sammenhænge, der findes mellem strukturer og elementer i de dele af navnligt sagalitteraturen, som omhandler Óðinnshelte.

Óðinn blev set som en skytsgud for eliten, som bestod af fyrster, særligt dygtige krigere og skjalde. Denne elite skulle afspejle de mytiske Óðinnshelte, som udgjorde en slags forbilleder. Disse besad selv egenskaber, som afspejlede gudens.

I *Völsunga-saga* og andre kilder gennemgår Óðinnsheltene forskellige former for initiation, som indebærer ophold i et liminalt rum og overførsel af en vis grad af dyrenatur til helten. Óðinns gaver omfatter numinøs viden og objekter, strategiske råd samt en form for ekstase, som enten kan være frygtløs kampiver eller inspiration til digtning. Endelig, når skæbnen bestemmer det, optages eliten i Val-höll, hvor de skal stå ved gudernes side, når Ragnarök kommer.

Litteratur

Baggrundslitteratur

Byock, Jesse L

1990 *The Saga of the Völsungs. The Norse Epic of Sigurd the Dragon Slayer*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles.

Clunies Ross, Margaret

1994 *Prolonged Echoes. Old Norse Myths in Medieval Northern Society*. Odense University Press, Odense (Vol. 1)

Dumézil, Georges

1987 *Du mythe au roman. La saga de Hadingus (Saxo Grammaticus, I, v-viii) et autres essais*.

Quadrige/Presses universitaires de France, Paris.

Lindhart Boll, Jens Kristian

1986 "Starkad og Egil Skallagrimson som odinshelte", *Religionsvidenskabeligt tidsskrift* 9, 33-47

Price, Neil S.

2002 *The Viking Way. Religion and War in Late Iron Age Scandinavia*. Uppsala University Press, Uppsala

Schjødt, Jens Peter

1999 "Krigeren I førkristen nordisk myte og ideologi", *Religion och samhälle i det förkristna Norden. Ett symposium*. Red. Ulf Drobin. Odense universitetsforlag, Odense.

2007 "Hvad er det egentlig vi rekonstruerer? Diversitet og rekonstruktion af fortidige religioner" *Religionsvidenskabeligt tidsskrift* 50, 33-45.

2008 *Initiation Between two Worlds. Structure and Symbolism in Pre-Christian Scandinavian Religion* (The Viking Collection, Vol. 17), The University Press of Southern Denmark, Odense.

Steinsland, Gro

2005 *Norrøn religion. Myter, riter, samfunn*, Pax, Oslo.

Tekstudgaver:

Völsunga saga:

Jónsson, Guðni

1959 "Völsunga saga", in *Fornaldar sögur Norðurlanda*, Fyrsta bindi, Íslendingasagnaútgáfan. Henvisninger: *Völsunga*

Tekststykker uden for pensum fra denne saga:

Jónsson, Guðni & Vilhjálmsen, Bjarni

http://heimskringla.no/wiki/V%C3%B6lsunga_saga (Set 27/05/2011 kl. 12.28)

Henvisninger: *Völsunga B*

Andre tekster:

Haggson, H.a. & Linder, N.

1869-1872 http://www.heimskringla.no/wiki/Ynglinga_saga (set 29-05-2011 kl. 20.12)

Snorri Sturluson: Ynglinga saga. Henvisninger: *Ynglinga*

Jónsson, Finnur

1929 "Eiríksmál", *Carmina Scaldica. Udvalg af norske og islandske skjaldekvad*. G.E.C. Gads forlag, København.

Fundet

på:

<http://www.heimskringla.no/wiki/Eir%C3%ADksm%C3%A1l> (set 30/05/2011 kl. 10.53)

Jónsson, Guðni

<http://heimskringla.no/wiki/Sk%C3%A1ldskaparm%C3%A1l>

(set 29-05-2011 kl. 20:12) Skáldskaparmál

Jónsson, Guðni & Vilhjálmson, Bjarni

http://www.heimskringla.no/wiki/Gautreks_saga (Set 28/05/2011 kl.

10.42)

Gautreks saga

http://heimskringla.no/wiki/Hr%C3%B3lfs_saga_kraka_ok_kappa_hans
s

(Set 28/05/2011 kl. 10.42) *Hrólf saga Kraka ok kappa hans*. (henvi-
sing: *Hrólf saga Kraka*)

Kuhn, Hans

1962

“Locasenna” in *Edda. Die lieder des codex regius nebst verwandten
denkmälern*. Carl Winter universitätsverlag, Heidelberg.

Neckel, Gustav

1936

“Hárbarzlióð”, in *Edda. Die Lieder Des Codex Regius Nebst Verwand-
ten Denkmälern*, Carl Winters Universitätsbuchhandlung, Heidelberg.