

TOTEM

Tidsskrift ved Religionsvidenskab,
Institut for Kultur og Samfund, Aarhus Universitet
Nummer 51, forår 2023
© Tidsskriftet og forfatterne, 2023

Originalsprogsopgave i norrønt

Óðinn og den evige jagt på viden

Af stud. mag.
Anonym

Indhold

1. Indledning	3
2. Kildekritiske overvejelser	3
3. Introduktion til <i>Ynglinga saga</i> kap. 7	4
4. Oversættelse af <i>Ynglinga saga</i> kap. 7	4
5. Kommenterende gennemgang.....	5
6. Diskussion.....	8
7. Konklusion	10
8. Litteraturliste:	12
8.1. Primærkilder:	12
8.2. Sekundærkilder:	13

1. Indledning

Óðinn er en kompleks figur i den førkristne nordiske religion, han er kendt med over 170 navne og dækker over en lang række funktioner som den øverste gud. I denne opgave vil jeg med udgangspunkt i min oversættelse af uddraget fra *Ynglinga saga* kapitel 7 redegøre og diskutere Óðinn's rolle i den førkristne nordiske religion. Derudover vil jeg inddrage anden primær og sekundær litteratur, som er relevant for diskussionen. Jeg vil fokusere på Óðinn's vidensaspekt, hvordan det afspejler sig i Óðinn's plads i det norrøne kosmos og Hvilken betydning det har i forhold til hans rolle som gud i det norrøne samfund.

2. Kildekritiske overvejelser

I den førkristne nordiske religion møder vi primært to slags skriftlige kilder, digtningen i form af poetisk-, edda- og skjaldedigtning og litterære middelalder værker fra skifter, historieværker, love og udenlandske tekster. Vi har ikke mange skriftlige kilder fra den norrøne religion, da skriftkulturen først kom med kristendommen i 1100-tallet, hvor der før kristendommen herskede en mundtlig tradition, som blev formidlet gennem digte og fortællinger (Steinsland 2005, 43). Det er derfor vigtigt at forholde sig kritisk til de nedskrevne kilder fra middelalderen, da de selv er fortolkninger af fortiden, og er baseret på en anden kultur (Steinsland 2005, 38). Der har hersket en stor diversitet i den førkristne nordiske religion på grund af den mundtlige tradition, og man kan derfor ikke tale en "sand" nordiske religion (Schjødt 2013, 5). Der er tale om en tidlig forandring i en kronologisk diversitet, en stor geografisk diversitet, en hierarkisk social diversitet, hvor religionen for eksempel har haft forskellige funktioner for eliten og bønderne. Dette ses for eksempel med Óðinn, som typisk er tilknyttet eliten og Þórr, som ofte er tilknyttet bønderne. Der er også mange modsigelser og mangel på logiske strukturer i guderne og myterne på grund af en kognitiv diversitet (Schjødt 2020a, 30-31, 34, 36).

Grundet de skriftlige kilders ophav og den diversitet, som har hersket i den førkristne nordiske religion, er det vigtigt at være kritisk, når man forsøger at rekonstruere religionen. Religionen har været mere flydende end dogmatiske og skriftlige religioner som kristendommen. Vi kan aldrig rekonstruere et præcist billede af den norrøne religion, men vi er i stand til at opstille modeller og diskurser, som giver et perspektiv på den (Schjødt 2013, 6-9).

3. Introduktion til *Ynglinga saga* kap. 7

Ynglinga saga er den første saga fra kongesaga samlingen *Heimskringla* skrevet af Snorri Sturluson. Heimskringla består hovedsageligt af historiske fortællinger om Norges konger fra 800-tallet til Magnus Erlingsson i 1161-1184. Men den første saga, *Ynglinga saga*, fortæller en mytisk fortælling om guderne (Bek-Pedersen 2021, 45). Heimskringla er dateret til ca. 1230 og er derfor skrevet i en kristen kontekst, dog bruger Snorri skjaldedigtet *Ynglingtal* som hovedkilde. I sagaen bliver guderne menneskelig gjort, og beskrives som konger fra et fjernt halvmytisk land (Steinsland 2005, 57-59). I prologen beskrives det, at de nordiske ”guder” lever i Asien, men bliver presset nord på af den romerske ekspansion og ender med at blive tilbedt i Norden. Snorri fortager sig her en enehemerisme, altså en historisk fortolkning af myter. Men på trods af forskellene stemmer indholdet i *Ynglinga saga* overens med det, vi ser i resten af kilderne (Schjødt 2020a, 90-91).

4. Oversættelse af *Ynglinga saga* kap. 7

Óðinn skifter ham. Lå da som sovende eller død, men han var da fugl eller dyr, fisk eller orm og rejse på ene stund til fjerne lande på sine eller andre mænds ærinde. Han kunne ene gøre det med ord at slukke ild og berolige hav og vende vinden hvilken vej, som han ønskede, og han ejede skib som hed *Skiðblaðnir*, som han rejste på over store hav, og det kunne foldes ligesom dug. Óðinn havde *Mímir's* hoved med sig, og det sagde ham meget nyt og ord hjemmefra, som dengang han vækkede døde mænd fra jord eller satte sig under hængte. Derfor var han kaldet spøgelses herre eller de hængtes herre. Han havde to ravne, som han havde trænet ved tale. De fløj vidt om land og sagde ham meget nyt. Af disse grunde var han meget vis. Alle disse færdigheder kender han ved runer og de sange, som hed galder. Derfor er aser kaldet galdesmede. Óðinn kunne da færdighed, dermed mest magt gav, og udførte selv, som hed sejd, og af den kunne vide menneskers skæbne og usagte ting, og således gøre menneskers bane eller sygdom, og dermed fratage mennesker viden eller styrke og give andre. Men disse trolddomme, som er fremme, følger stor umandighed, at disse karlemænd ikke kan bedrive den uden skam, og præstinder var kendt med denne færdighed. Óðinn vidste om alle jordskatte, hvor skjult var, og han kunne de sange, som lukkede jorden op for ham, og bjerg og sten og høje, og han bandt alene med ord, dem som boede der, og gik ind og tog der alt, som han ville. Af denne kraft var han meget kendt. Hans uvenner frygtede ham, og hans venner stolede på ham og troede på hans kraft og på ham selv. Og han lærte sine blotgoder flere færdigheder. De var nærmest ham i al visdom og trolddom (*Ynglinga saga*, kap. 7).

5. Kommenterende gennemgang

Ynglinga saga kapitel 7 handler om Óðinn og de færdigheder, som han bruger til at anskaffe sig viden og opnå høj magt på både et intellektuelt, krigerisk og magisk niveau. De emner som er fremstående i uddraget fra kapitel 7, er hamskifte, vejrmagi, klogskab, død og dødsmagi, sejd, digtningsmagi og runemagi.

Det første der beskrives om Óðinn, er hans evne til at skifte ham og transformerer sig til et dyr og rejse langt omkring. Hamskifte ses blandt andet også i *Þrymskviða* strofe 3, hvor Þórr og Loki går til Freyja for at låne hendes fjerham, så de kan rejse til jætten Þrym og få Þórr's hammer tilbage (*Þrymskviða*, st. 3). Óðinn har dog ikke brug for en fjerham til at transformere sig. Det kan i stedet forstås som en spirituel eller åndelige transformation, da hans fysiske krop ligger livløs tilbage, imens han er et dyr. Freyja's fjerham kan i stedet ses som en magisk genstand, hvor Óðinn's hamskifte er baseret på Óðinn's egen magi. Óðinn's rejser er det næste, der beskrives, hvilket vi også finder i vores øvrige skriftlige materiale om Óðinn. Eksempler på Óðinn's rejser finder vi i *Baldrs draumar*, *Grímnismál*, *Vafþrúðnismál* og *Völuspá*, hvor Óðinn rejser ud for enten at afprøve, bevise eller udvide sin viden. I disse digte er Óðinn også i forklædning, hvilket giver udtryk for Óðinn's ambivalens: Han er den øverste gud, men er ikke altid til at stole på (Steinsland 2005, 168). Disse og andre rejser tydeliggør et hovedelement ved Óðinn, hans endeløse jagt efter numinøs viden (Schjødt 2020b, 1151). På trods af Óðinn's allerede mange færdigheder og store viden er det aldrig nok. Dette ser vi også udtrykt i resten af *Ynglinga saga* kapitel 7 i de mange forskellige færdigheder, som Óðinn har tilegnet sig fra forskellige steder.

Det næste stykke handler om Óðinn's evne til at manipulerer naturen og hans magiske skib *Skiðblaðnir*. Skibet er en af mange gaver til aserne lavet af dværgene, som ofte konstruerer magiske genstande. Skibet er lavet af to dværge kaldet Ívaldi's sønner, som har givet skibet evnen til at kunne bære alle aserne, altid have vind i sejlene og foldes sammen som et klæde og opbevares i ens pung. Dette skib er faktisk ikke tilknyttet Óðinn i de fleste kilder, men i stedet Frey, hvilket også er tilfældet med den magiske ring *Draupnir* (Bek-Pedersen 2021, 282). Om skibets tilknytning til Óðinn sammen med de vejrstyrende kræfter peger på en eller anden form for tilknytning til sejlads er svært at sige. Mímir er en karakter, som vi ikke har et samlet narrativ på og kan derfor godt være lidt svær at tyde, men han er i hvert fald ligesom Óðinn i besiddelse af numinøs viden. I *Völuspá* strofe 28 finder vi historien om, hvordan Óðinn mistede sit øje, i købet af Mímir's viden. I *Gylfaginning* står det beskrevet, at Mímir's visdom kommer fra en brønd ved en af Yggdrasill's rødder, som han drikker af. Det er uklart mellem kilderne, hvad Mímir bruger øjet til, men det er placeret i Mímir's brønd i begge

kilder. I disse to kilder beskrives det, at Mímir's hoved giver visdom og taler i sande runer, hvilket er meget lig dets funktion i *Ynglinga saga* kapitel 7. I *Ynglinga saga* kapitel 4, hvor de to gudegrupper, *æsir* og *vanir*, slutter fred med en gidselsudveksling efter en lang krig hvor ingen kunne vinde. Aserne sender Hœnir som er flot og Mímir som er klog, men da Hœnir kun kan tage beslutning med Mímir's hjælp, tror vanerne, at de er blevet snydt og hugger hovedet af Mímir, hvorefter de sender det tilbage. Óðinn balsamerer hovedet og bringer det tilbage til live med trolddom, hvorefter det kan råde Óðinn. På trods af at den information vi har om Mímir er meget fragmenteret, så er der et klart vidensaspekt knyttet til relationen mellem Óðinn og Mímir (Schjødt 2020b, 1153-54).

I forlængelse med Mímir's hoved fortælles det, hvordan Óðinn vækkede de døde til live igen og sad under dem der var hængt. Denne del peger specielt på Óðinn rolle som døds gud, dog er der ikke tale om hans rolle i *Valhøll* men et mere mystisk dødsaspekt. Ordet der bliver brugt om de døde her, er ikke *einheri*, som blandt andet bliver beskrevet i *Grímnismál*, som de døde krigere, der skal rejse fra Óðinn's hal for at kæmpe i *Ragnarøk* (*Grímnismál*, st. 23). I stedet bliver Óðinn beskrevet som *draugadróttinn*, hvor *draugr* bruges om spøgelse eller genfærd, som har væsentligt mere negative konnotationer end en *einheri*. Óðinn's evne til at vække de døde ses også, når han kommunikerer med vølver. I *Baldrs draumar* vækker Óðinn en død volve tilbage til live for at udspørge hende om Baldr's skæbne (*Baldrs draumar*, st. 4). Dette er formentligt også tilfældet i *Völuspá*. Vølverne i disse historier har en viden, Óðinn ikke besidder, da de er døde og har direkte adgang til den anden verden, altså den død som Óðinn ikke hersker over (Schjødt 2020b, 1151). Óðinn relation til hængning ser vi først og fremmest i hans selvhængning i *Hávamál* (*Hávamál*, st. 138-139). Derudover møder vi også hængning i en rituel kontekst i *Gautreks saga* kapitel 7, hvor kong Víkarr laver en initiation til Óðinn med en falsk galge og et falsk spyd, men i det han siger, at han giver sig til Óðinn, bliver både galgen og spyddet virkelige, og han ender med at dø (Schjødt 2020b, 1174-75). Derudover har Adam af Bremen også beskrevet hængningsofre i *Gamla Uppsala*, hvor ni hanner af forskellige arter, inklusivt mennesker, slagtes og hænges i en hellig lund tæt på templet (Schjødt 2020b, 1178).

De to ravne er ikke nævnt ved navn her, men i andre tekster bliver de kaldet Huginn og Muninn, hvilket betyder "tanken" og "mindet". I *Grímnismál* fortæller Óðinn, at han frygter for at Huginn ikke kommer tilbage, men frygter endnu mere for Muninn (*Grímnismál*, st. 20). Dette kan være et udtryk af Óðinn frygt for at miste den numinøse viden, som han har arbejdet så hårdt for, som gør ham i stand til at opretholde kosmos.

Det næste stykke beskriver tre former for magi som Óðinn benytter sig af, runer, galder og sejd. Óðinn får adgang til runerne efter han har hængt sig på verdenstræet i ni nætter med hård askese og

såret af et spyd. Med runerne får han ni mægtige sange og drikker af skjaldemjøden, hvilket får hans viden til at vokse (Hávamál, st. 139-141). Vi ved fra andre kilder, at visdom kan manifestere sig gennem væske og tale, og vi ser hos Mímir's hoved at runer kan udtrykkes ved tale. Dermed ved vi, at runerne har med erhvervelsen af viden at gøre, hvilket giver Óðinn's visdom mulighed for at vokse i strofe 141 (Schjødt 2008, 181-182).

Galder eller *valgaldr* ser vi også i *Baldrs draumar*, hvor Óðinn udfører nekromanti for at vække vølven tilbage til live (Baldrs draumar, st. 4). Galderen i sig selv er en urgammel magifuld poesiform, hvilket betyder, at den kommer i form af mystiske og esoteriske sange. Galder har ligesom sejd været knyttet til det feminine og underverdenen. Der er atten galdersange i alt som indeholder alt fra kampmagi, beherskelse af naturen, manipulation af mentalitet og esoterisk viden, men de tilknytter sig alle til Óðinn. Derudover er den attende sang komplet hemmelig, da det kun er Óðinn, som kender den (Steinsland 2005, 185). Galder er en meget kraftfuld form for magi, men den er også mere konkret og fysisk i forhold til det, vi ser med runerne og deres visdoms-fremkaldelse.

Sejd bliver beskrevet i *Ynglinga saga* som den af de magiske færdigheder, der er mest magtfuld. Sejd giver adgang til at spå skæbnen, bringe sygdom og død og fratage eller give viden og styrke. Dog kommer sejd på den bekostning, at det bringer stor skam/umandighed (*ergi*) på grund af dets feminine karakter og kan derfor kun praktiseres uproblematisk af kvinder. Blandt guderne er Freyja sejdmester, og det er hende, som har lært den til Óðinn og de andre aser (Steinsland 2005, 185). Sejd er heller ikke uproblematisk for Óðinn, hvilket Loki udtrykker i digtet *Lokasenna*, hvor han beskylder Óðinn for at dyrke Sejd og opfører sig som en vølve på skamfuldvis (Lokasenna, st. 24).

Det næste stykke i *Ynglinga saga* kapitel 7 fortæller, at Óðinn er kendt for hans evne til at lukke op for jorden med magiske sange og dermed få adgang til skattene deri. Det er ikke helt tydeligt, hvad disse jordskatte er, men vi ser noget lignende i *Skáldskaparmál*, hvor Óðinn anskaffer sig skjaldemjøden ved at drage ind i bjerget *Hnithjörg* og forfører mjødens vogter Gunnlød (Bek-Pedersen 2021, 182). Dette stykke i *Ynglinga saga* afspejler Óðinn's dobbelt forhold til underverdenen, som vi også ser ved de døde vølver. Underverdenen er afgrænset for Óðinn og den indeholder viden, han normalt ikke har adgang til. Kun ved hjælp af sine magiske færdigheder har Óðinn mulighed for at bryde barrieren og få adgang til de kostbarheder eller den viden som normalt ville ligge udenfor hans rækkevidde. Her ser vi igen Óðinn's endeløse jagt efter den numinøse viden, hvilket især også er karakteriseret gennem hans brug af grænseoverskridende og endda skamfulde magi former som sejd og galder for at overskride sit domæne og få fat på denne viden. Denne generelle dobbelthed ved Óðinn udtrykkes også den følgende linje, hvor det beskrives, at hans fjender frygter ham og hans venner

stoler på ham. Dette peget på Óðinn's *mysterium tremendum et facinosum* aspekt, altså han er både fascinerende og frygtindgydende (Steinsland 2005, 175). Dobbelttheden er noget vi både ser i hans krigsaspekt og i hans grænseoverskridende videns-søgen.

Den allersidste del af uddraget belyser Óðinn's kult og at han belærte sine religiøse eksperter i de visdoms- og magiske færdigheder han selv mestre. Dette hjælper os også til at forstå hvem Óðinn har været gud for, i dette tilfælde er det magikere og vismænd i offerkulten.

6. Diskussion

Når vi har at gøre med Óðinn, så står vi overfor en del variationer og kontradiktioner i det kildemateriale, vi har til rådighed. Derfor kan vi gøre brug af et "semantisk center", når vi arbejder med de nordiske guder i stedet for en sammenhængende figur (Schjødt 2020a, 20). Guderne kan blive tildelt forskellige karakteristika i diverse narrativer grundet den kontekst eller funktion de har, men der er stadig en ramme for gudernes karakteristika (Schjødt 2020a, 37). Det semantiske centrum, som vi ser hos Óðinn er først og fremmest den numinøse viden og de færdigheder, der tilhører den (Schjødt 2020b, 1149). Dette er også understøttet af *Ynglinga saga*, da hovedtemaet er Óðinn mange forskellige færdigheder og hans jagt efter endnu mere viden.

Óðinn videns-jagt spiller en central rolle i det førkristne nordiske kosmos, da Óðinn er den, der bærer den største bekymring om verdenens skæbne og ikke mindst *ragnarøk* (Steinsland 2005, 166). Det ser vi især tematiseret i forhold til Baldr's død i *Baldrs draumar* og *Gylfaginning*. Som nævnt tidligere vækker Óðinn en død vølv til live og tvinger hende til at fortælle ham Baldr's skæbne. Da Baldr dør, bliver det beskrevet, at Óðinn er den af guderne der tog skaden tungest, da han vidste, hvor stort et tab det var for guderne, med henblik på, at det ville udløse *ragnarøk* og ødelægge kosmos. Guderne prøver dog at få Baldr tilbage fra underverdenen, men det lykkes ikke (*Gylfaginning*, 49). Det ustabile kosmos reflekterer den verden, som man har levet i i vikingetiden, hvor orden har været sårbar og skrøbelig. På samme måde forsøger Óðinn med alle former for magt at opretholde kosmos, men han og de andre guder er på ingen måde almægtige og altid i fare for kaosmagterne (Steinsland 2005, 167). Denne konstante trussel er blandt andet også grunden til Óðinn's maskering. Jagten på viden i de andre verdner, hovedsageligt døden og *Útgardar*, som ligger uden for gudernes domæne, kommer med en risiko og derfor er forklædningen en nødvendighed (Steinsland 2005, 168-169).

Óðinn's kosmiske ansvar er reflekteret i det socialt niveau, han som han tilhører. Óðinn har primært været en gud for eliten, altså kongerne og deres følge, som har repræsenteret det nordiske samfund. Vi ser den offentlige kult repræsenteret i *Ynglinga saga* kapitel 7 ved blotgoderne, rituelle

eksperter i blotofferet, som er tæt knyttet til Óðinn. Vi har ingen beviser på en privat kult for Óðinn, det er dog ikke ensbetydende med, at der ikke har været en. Vi har heller ikke meget materiale fra den offentlige kult og det vi kan rekonstruere en Óðinn kult af, er for det meste mytisk eller legenda-risk materiale (Schjødt 2020b, 1174). I vores kilder finder vi, at konger har holdt *blót* ofre for Óðinn enten før eller efter kampe og krig, disse *blót* til Óðinn ser vi hos Sigurðr jarl, Hákon jarl og jarlen af Orkney. En anden del af Óðinn kulten ser vi hos kong Víkarr og Hadingus. De dør begge i et initia-tionsofre til Óðinn, som minder om gudens selvhængning (Schjødt 2020b, 1176).

Óðinn's selvhængning i *Hávamál* er blevet tolket som en initiation i Óðinn kulten med Schjødts initiations model. Det er især signifikant, at Óðinn bliver transformeret efter en liminal fase i en død-genfødsels symbolik, hvor han ændre status, idet han får runerne, skjaldemjøden og den tilhørende viden (Schjødt 2008, 192, 194). I *Hávamál* får Óðinn også adgang til viden om den offentlige kult. Derved kan myten tolkes som en prototype på et initiationsritual som er blevet imiteret af den offentlige kultleder, måske kaldet en "thul", som giver dem den nødvendige viden til at udfører et blotoffer ritual (Sundquist 2008, 658, 661).

Grímnismál kan også potentielt tolkes som en initiation tilknyttet til Óðinn med Schjødts initiations model, her er dog i stedet tale om initiationen af en ny konge. I *Grímnismál* besøger Óðinn forklædt som Grímnir kong Geirrøðr, der torturerer ham med hunger og ild, hvorefter Óðinn fortæller om det nordiske kosmos. Til sidst afslører Óðinn hvem han er, og Geirrøðr falder over sit eget sværd og dør, hvilket resulterer i at hans søn, Agnarr, bliver konge. I denne fortælling er Óðinn subjekt for de rituelle elementer, men da Óðinn selv ikke lærer noget nyt eller ændrer sin status, kan digtet tolkes som en initiation af Agnarr. Digtets liminialitet som fordrer denne ændring ligger i digtets opførsel, som transformere både deltagere og beskuere af digtet til det mytiske narrativ, som det handler om. Derved får den nye konge den rituelle og kosmiske viden, som er nødvendig for kongen, som både er regent og rituel ekspert i den førkristne nordiske samfund (Nygaard 2019, 64-65).

Kongens brede rolle og ansvar for hele det norrøne samfund er også reflekteret i Óðinn's brug af sejd. På trods af det skamfulde *ergi*, som følger dets udøvelse, så giver sejd mulighed for bedre kontrol af det ustabile kosmos og flere domæner end det, der er knyttet til det mandlige og krigeriske. Det feminine er en lige så vigtig del af det norrøne kosmos som det mandlige og derfor er det nød-vendigt, at den øverste gud skal kunne varetage hele kosmos ligesom kongen har været ansvarlig for hele samfundet (Jørgensen 2020, 23-25). Endvidere ses Óðinn's tilknytning til eliten også ved hans tilknytning til digtning og skjaldene, som har været de vigtigste performere i det norrøne samfund. Skjaldene var tæt knyttet til både Óðinn og kongen og sørgede for overleveringen af fortællingerne

om det norrøne kosmos (Steinsland 2005, 189). Skjaldenes digtning og deres tilknytning til Óðinn reflekterer også et tema af det mystiske og dets åbenbaring, da skjaldene digter med både kenninger og *heiti* og derved skjuler fortællingen i lag af indforstået viden (Bek-Pedersen 2021, 180).

Den personlige interesse for videns åbenbaring og et generelt magtbegær er ligeledes en del af Óðinn videns-jagt. I *Ynglinga saga* ser vi dette i de sidste par linjer, hvor Óðinn fortryller dem der bor i jorden og tager deres skatte. Derudover beskrives det, at hans venner synes godt om ham men at hans fjender ser ham som frygtindgydende. Denne dobbelthed ved Óðinn ser vi også ved hans behandling af sine helte, som han ofte giver dele af sin numinøse viden til, og hjælper dem derved til at blive store krigere og konger. Men det er også i Óðinn's interesse at få dem til *Valhøll*, så de kan kæmpe for ham i *ragnarøk*. Derfor er Óðinn selv ofte grunden til deres død (Schjødt 2020b, 1161-63). Óðinn's dobbelthed afspejles også i hans forhold til Loki som han blandede blod med i tidernes morgen. Blodblandingen er associeret med overførelsen af viden og evner, som udgør en del af Óðinn's numinøse viden. Men ligesom sejd er Loki's evner både skamfulde og farlige på trods af, at Óðinn bruger dem til oprettelsen af kosmos (Schjødt 2020b, 1152-53). Men associationen med Loki i sig selv er også farlig, da han spiller en stor rolle i kosmosmagternes fald fra Baldr's død til *Ragnarøk*. Dette viser den risiko som følger Óðinn, både for ham selv og dem, der med ham at gøre. Der er ofte en eller anden form for fare knyttet til Óðinn, på trods af, at han er en kosmos oprettende gud.

7. Konklusion

Numinøs viden og søgen derefter som semantisk centrum for Óðinn, ser vi klart repræsenteret i *Ynglinga saga* kapitel 7. Óðinn har hjælpere, der giver ham viden med ravnene og Mímir's hoved. Han besidder en stor mængde færdigheder og visdom om forskellige former for magi, der kan hjælpe ham med at anskaffe sig endnu mere viden. Dette er også reflekteret i den anden litteratur vi har til rådighed om Óðinn, hvor han ofte forsøger at anskaffe sig viden fra domæner, som han ikke ville have adgang til, hvis ikke han havde sin visdom og magi. Óðinn's visdom spiller en stor rolle i det nordiske kosmos, da han med den opret holder verden og forsøger at stoppe dens undergang ved *ragnarøk*. Óðinn er villige til at gå så langt, at han vil udøve skamfuld magi som sejd og til dels galder, forklædt interagerer med kaosmagterne og bringe den farlige Loki ind i gudeflokken ved blodblanding. Denne ambivalente dobbelthed ved Óðinn ser vi også ved de helte som han hjælper, men i sidste ende ofte selv dræber for at bringe dem til *Valhøll*. Hvis man tolker *Hávamál* og *Grímnismál* som initiationer henholdsvis til Óðinn kulten og for en ny konge, så giver Óðinn den viden, som er nødvendig for at opretholde offerritualerne og sikre det norrøne samfunds sikkerhed gennem hans blotgoder. Dette er

endvidere reflekteret i Óðinn's mange forskellige former for færdigheder og viden, da han er knyttet til kongen og eliten, som repræsenterer hele samfundet og må derfor også kunne varetage alle domæner deri, også de domæner, som typisk ligger uden for en mandlig guds områder. På grund af Óðinn's brede karakter og den diversitet, som her været i Norden, så er dette på ingen måder et fuldt billede af Óðinn, men kun et perspektiv på guden. Jeg har for eksempel kun kort berørt Óðinn som krigsgud og døds gud, hvilket også er vigtige sider af guden. Så selvom Óðinn's videns aspekt er centralt for ham og hans semantiske centrum er det ikke altomfattende, men blot en del af en større diversitet i guden Óðinn.

8. Litteraturliste:

8.1. Primærkilder:

Baldrs draumar.

2014 *Eddukvæði 1: Goðakvæði*, red Jónas Kristjánsson og Vésteinn Ólason. Íslenzk fornrit. Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag.

Grímnismál.

2014 *Eddukvæði 1: Goðakvæði*, red Jónas Kristjánsson og Vésteinn Ólason. Íslenzk fornrit. Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag.

Gylfaginning.

2005 Snorri Sturluson, *Edda: Prologue and Gylfaginning*, 2. udg., red. Anthony Faulkes. London: Viking Society for Northern Research.

Hávamál.

2014 *Eddukvæði 1: Goðakvæði*, red Jónas Kristjánsson og Vésteinn Ólason. Íslenzk fornrit. Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag.

Lokasenna.

2014 *Eddukvæði 1: Goðakvæði*, red Jónas Kristjánsson og Vésteinn Ólason. Íslenzk fornrit. Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag.

Skáldskaparmál.

1998 Snorri Sturluson, *Edda: Skáldskaparmál 1: Introduction, Text and Notes*, red. Anthony Faulkes, London: Viking Society for Northern Research.

Þrymskviða.

2014 *Eddukvæði 1: Goðakvæði*, red Jónas Kristjánsson og Vésteinn Ólason. Íslenzk fornrit. Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag.

Völuspá.

2014 *Eddukvæði 1: Goðakvæði*, red Jónas Kristjánsson og Vésteinn Ólason. Íslenzk fornrit. Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag.

Ynglinga saga.

1979 *Heimskringla*, Snorri Sturluson, Íslenzk fornrit, 26, 3 vols, red. Bjarni Aðalbjarnarson. Reykjavík: Hið Íslenzka fornritafélag.

8.2. Sekundærkilder:

Bek-Pederson, Karen.

2021 *Guder og Gudinder i Nordisk Mytologi*. Sverige. Tubine.

Jørgensen, Emma Cecilie Sørli.

2020 Óðinn – sejdmaster uden paradoks. *Religion: Tidsskrift for Religionslærerforeningen for Gymnasiet og HF* 2020 (2): 18-26.

Lindow, John.

2020 Written Sources. I *The Pre-Christian Religions of the North: History and Structures*, 1, red. Jens Peter Schjødt, John Lindow og Anders André: 63-102. 4 bind. Turnhout: Brepols.

Nygaard, Simon.

2019 Being Óðinn Bursson: The Creation of Social and Moral Obligation in Viking Age Warrior-Bands through the Ritualized, Oral Performance of Poetry: The Case of *Grímnismál*. I *Social Norms in Medieval Scandinavia*, red. Jakub Morawiec, Aleksandra Jochymek og Grzegorz Bartusik: 51-74. Leeds: ARC Humanities Press.

Schjødt, Jens Peter.

2007 Hvad er det i grunden, vi rekonstruerer? *Religionsvidenskabeligt Tidsskrift*. Vol. 50. Pp. 33-45.

2008 *Initiation Between Two Worlds: Structure and Symbolism in Pre-Christian Scandinavian Religion*, overs. Victor Hansen. The Viking Collection, 17. Odense: Odense University Press.

- 2013 Reflections on some Problems in Dealing with Indigenous Religions of the Past: The Case of Pre-Christian Scandinavian Religion. I *Critical Reflections on Indigenous Religions*, red. Jamers L. Cox: 29-47. Farnham: Ashgate.
- 2020a Theoretical Considerations. I *The Pre-Christian Religions of the North: History and Structures*, 1, red. Jens Peter Schjødt, John Lindow og Anders Andréén: 1-40. 4 bind. Turnhout: Brepols.
- 2020b Óðinn. I *The Pre-Christian Religions of the North: History and Structures*, 3, red. Jens Peter Schjødt, John Lindow og Anders Andréén: 1123-94. 4 bind. Turnhout: Brepols.

Steinsland, Gro.

- 2005 *Norrøn religion: Myter, riter, samfunn*. Oslo: Pax forlag A/S.

Sundqvist, Olof.

- 2009 The Hanging, the Nine Nights and the “Precious Knowledge” in Hávamál 138-145: The Cultic Context. I *Analecta Septentrionalia: Beiträge zur nordgermanischen Kultur- und Literaturgeschichte*, ed. Wilhelm Heizmann, Klaus Bödl and Heinrich Beck: 649-68. Ergänzungsbände zum Reallexikon der Germanischen Altertumskunde, 65. Berlin & New York: de Gruyter.