

TOTEM

Tidsskrift ved Religionsvidenskab,
Institut for Kultur og Samfund, Aarhus Universitet
Nummer 33, forår 2014
© Tidsskriftet og forfatterne, 2014

Originalsprogsopgave i Norrønt

Mjød er magt! – Óðinn's rolle i den norrøne forestillingsverden

Af stud. Mag. Ved Religionsvidenskab
Nikolaj Skou Haritopoulos

Indhold

1. Indledning	2
2. Oversættelse af <i>Hávamál</i> 104 - 110	2
3. Den norrøne kildesituation og metodiske problematikker	4
4. Kommenterende gennemgang af <i>Hávamál</i> 104 – 110	6
5. Mjødkomplekset og Óðinn's rolle i den norrøne forestillingsverden	10
6. Konklusion	16
7. Litteraturliste	17
7.1 Sekundær litteratur	17
7.2 Tekstudgaver	19

1. Indledning

Óðinn er uden tvivl en af de gudeskikkelser, som forskningen af den norrøne religion og kultur har beskæftiget sig mest med gennem tiderne. Med sine mange aspekter og det righoldige og forskelligartede kildemateriale er denne tvetydige figur en af de mest komplekse, vi møder inden for den norrøne religion. Blandt disse aspekter er hans snuhed og higen efter viden, en viden som er uløseligt forbundet med mjød.

I følgende opgave vil jeg indlede med en oversættelse af eddadigtet *Hávamál* strofe 104 – 110. Inden jeg begynder på en opfølgende kommenterende gennemgang af disse, med fremhævelse af forskellige religionsvidenskabelige temaer i myten, vil der desuden indgå en skitsering af metodiske positioner og problematikker ved den norrøne kildesituation. Herefter vil jeg, med udgangspunkt i de religionsvidenskabelige temaer, diskutere komplekset omkring mjød og Óðinn's rolle i den norrøne forestillingsverden. Dette vil primært blive gjort med fokus på Jens Peter Schjødts teorier om initiationssymbolik.

Jeg gør opmærksom på, at jeg i denne opgave tilslutter mig Gro Steinslands begreb om ”norrøn religion”, som udtryk for den religionsform, der kommer til udtryk i de norske og islandske middelalderskrifter som kilder til vikingetidens religion.¹ Dette er valgt, da jeg eksempelvis finder det mere omfangsrige begreb, ”nordisk førkristen religion”, problematisk, da det udelukkende definerer religionen, som hvad den ikke er (Steinsland 2005, 12).

Jeg gør herudover opmærksom på, at jeg i forbindelse med oversættelse, har valgt udelukkende at holde mig til en historisk præsens eller præteritum alt efter konteksten, da jeg mener de norrøne teksters spring i verbernes tider, kan være meningsforstyrrende for den overordnede sammenhæng.

2. Oversættelse af *Hávamál* 104 - 110

104. Jeg søgte den gamle jätte, nu er jeg kommet tilbage,
lidt vandt jeg tiende der;
mange ord sagde jeg til min [egen] fordel

¹ Dette forhold vil blive uddybet i afsnit 3.

i Suttungr's sale.

105. Gunnlǫð gav mig på gylden stol,
en drik af den dyrebare mjød,
dårlig gengæld lod jeg hende få igen,
for hendes oprigtige sind,
for hendes tunge sind.²

106. Ratis mund lod jeg give mig plads³
og i sten gnave;
over og under forelå mig jætters veje,
sådan vovede jeg hovedet.

107. Velkøbt udseende⁴ har jeg vel benyttet,⁵
den vise er i mangel af lidt,
fordi Óðrerir nu er kommet op,
til kanten af menneskers bolig.⁶

108. Jeg tvivler på om jeg ville være kommet ud igen
fra jættens gårde,
hvis jeg ikke havde udnyttet Gunnlǫð, den gode kvinde,
som jeg lagde armen over.⁷

109. Den efterfølgende dag gik rímturserne
for at spørge Den Høje til råds i Den Højes hal;
Om Bølverkr spurgte de, om han skulle være kommet til guderne,

² Substantivet *sefi* kan også betyde kærlighed, men betydningen sind er at foretrække (Evans ed. 1986, 120).

³ En alternativ tolkning er at se det enklitiske personlige pronomen som dativ, singularis; *lét mer* – ”lod mig få plads”, jf. *Lexicon Poeticum* (Jónsson 1966, 362).

⁴ Hvad der er betydningen af substantivet *litr* er omstridt. Dette vender jeg tilbage til i min kommenterende gennemgang.

⁵ Vendingen *Vel notið* kan også have betydningen ”nydt godt af”. Det samme gælder for strofe 108 L.3.

⁶ Dette vers er meget omdiskuteret, da der kan være flere forklaringer på substantivet *iaðar*. I *Codex Regius* står *iarðar*, som betyder jords, men dette giver ikke grammatisk mening (Evans ed. 1986, 121). Dette vender jeg tilbage til i min kommenterende gennemgang.

⁷ Alternativt ”som lagde armen om mig” (Evans ed. 1986, 122).

eller havde Suttungr dræbt ham?

110. Ring-ed tænker jeg at Óðinn har svoret,
hvor meget skal man tro hans troskab?
Suttungr [blev] sveget, han [Óðinn] stjal drikken
og lod Gunnlōð græde.

3. Den norrøne kildesituation og metodiske problematikker

Inden vi ser nærmere på dette eddadigt, bliver det nødvendigt at gøre os det klart, hvad det er muligt at hævde omkring den norrøne religion. Allerede denne benævnelse i sig selv er problemfyldt. Jens Peter Schjødt argumenterer i sin artikel, *Hvad er det i grunden, vi rekonstruerer?* (2007), for at ingen religion nødvendigvis kan anskues som et komplet sammenhængende tankesystem, og at det derfor er svært at tale om én religion. Man må holde sig de grader af diversitet for øje, som gør sig gældende inden for enhver religions ramme. Her opstiller Schjødt fire kategorier: Kronologisk diversitet, geografisk diversitet, social diversitet og kognitiv diversitet.

Kronologisk diversitet indebærer den sondring, at en religion forandrer sig over tid. Når vi undersøger religionshistorie, er vi tvunget til at inddele historien i perioder, så vi kan skelne en tidsalders karakteristika fra en foregåendes. Men ved denne skelnen får vi et digitalt og opdelt billede af historien, mens den i virkeligheden er analog og har en ubrudt kontinuitet (Schjødt 2007, 34 - 36).

Geografisk diversitet dækker over en religions udstrækning i rum. Når det drejer sig om den norrøne religion, er størstedelen af de skriftlige kilder nedskrevet på Island, hvilket problematiserer visheden om, hvorvidt dette korpus er repræsentativt for den religion, der udspillede sig på det øvrige nordiske fastland (ibid., 36 - 38).

Der har desuden været en social diversitet, som har at gøre med forskellige sociale gruppers interesseområder. Da det kun var eliten, der kunne læse og skrive, ved vi mere om kongemagtens religionsform end om bøndernes, som ikke nødvendigvis var sammenfaldende (ibid., 39).

Den fjerde kategori er kognitiv diversitet, som indebærer, at religiøse forestillinger, ikke engang, nødvendigvis kan ses som sammenhængende for det enkelte individ. Varierende opfattelser i myterne behøver altså ikke at stride mod hinanden, da de

forholder sig til forskellige mentale rum. F.eks. synes nogle af nutidens religiøse mennesker fint at kunne operere med et modsætningsfyldt verdensbillede, hvor de døde både befinder sig i et overjordisk paradys og i graven, hvor de kan modtage gaver. Schjødt påpeger, at denne mekanik kan sammenlignes med tegneseriers, hvor aktørerne kan udsættes for noget i én episode, som ikke spiller nogen rolle i andre. Der er således, i religionen, ikke tale om en formallogik, som er karakteriserende for naturvidenskaben, men snarere en konkret logik, der gør sig gældende i det mentale rum, som den enkelte trosforestilling skaber (ibid., 40 - 41). Specielt når man arbejder med norrøn religion, som ikke er en levende religion, er dette aktuelt.

De samtidige kilder til vikingetidens religion og livsanskuelse omfatter arkæologisk materiale og fragmentariske skriftlige kilder, f.eks. runeindskrifterne og nogle skjaldedigte. Dette er meget svært tilgængelige kilder, som kræver fortolkning i lyset af de skriftlige middelalderlige kilder, hvis det skal være muligt at udnytte dem optimalt. Omvendt er disse kilder, der er fyldige og detaljerede, forfattet af kristne flere hundrede år efter, at kristendommen slog rod i Norden, hvorfor det kan være svært, om ikke umuligt, at fastslå om der er tale om genuint hedenske forestillinger (Schjødt 2012, 263 - 264).

I sin bog, *Prolonged Echoes* (1994), understreger Margeret Clunies Ross desuden, at der er tale om en kultur af mundtlig overlevering, som først sent blev influeret af kristendommen, som medbragte det latinske skriftsystem. Efter indførelsen af dette er der desuden gået en lang tilvænningsperiode, hvor man kun har benyttet skriften til begrænsede formål og overvejende har fortsat den mundtlige fortælletradition (Clunies Ross 1994, 22). Denne mundtlige tradition har kunnet trække på en kulturel viden, som må have været fælles for alle individer inden for et givet samfund. En fortæller kunne tilføje eller undlade dele til en myte eller lægge vægt på særlige aspekter i forhold til fortællesammenhæng og således spille på tilhørernes forforståelse af myten og dens tilknytning til andre mytekomplekser i et semantisk betydningsunivers. Derved er det aldrig et fuldt narrativ, der, i de enkelte myter, kommer til syne for os moderne kildeanalytikere, men kun forskellige dele af toppen på disse store, narrative isbjerge (Clunies Ross 1994, 24 - 26).

Dette betyder dog ikke, at kilderne ikke kan fortælle os noget og at det er omsonst at forske i norrøn religion, da vi, på baggrund af alle de forbehold vi må tage, kan

opstille modeller over, hvordan det *kan* have været. Hvis det skal være meningsfuldt for os at rekonstruere modeller af en norrøn religion, som den har set ud på et bestemt sted og tidspunkt, kan det være en mulighed, ud fra de tilgængelige kilder, at opstille en norrøn, hedensk diskurs for, hvad det har været *muligt* at ytre om en bestemt forestilling (Schjødt 2012, 273 - 275). Kilderne viser os, at det ikke har været muligt at sige hvad som helst. F.eks. kan Óðinn ikke fremstilles som dum, da han i alle kilder fremstår som vis. Klogskab er en del af denne guds semantiske centrum, som enhver myte om Óðinn må forholde sig til (Schjødt 2007, 41).

4. Kommenterende gennemgang af Hávamál 104 – 110

Hávamál indgår i håndskriftet Codex Regius, en samling af mytekvad og heltedigte nedskrevet i 1200-tallet, og er et belærende digt med råd og etiske levereregler, hvorimellem der også optræder narrative mytestumper og magisk visdom. Der hersker nogenlunde konsensus i forskningen om, at *Hávamál* er sammensat af flere forskellige ældre digte, som i middelalderen er blevet samlet, hvilket bl.a. ses i digtets mange forskellige verseformer. Digtet er via selve titlen tilskrevet Óðinn, som dennes egne ord til menneskene. Digtet bærer samlet, med sin tydelige gennemtænkte komposition, præg af lærd middelalderlig digtning (Lassen 2011, 333 - 336).

I *Háv.* strofe 104 – 110 får vi således præsenteret et narrativt forløb, som i første person singularis følger Óðinn's færd til jætten Suttungr's gård, hvor han, med hjælp fra Gunnlōð, erhverver sig mjød og bringer den med sig hjem.

I strofe 104 får vi beskrevet, at Óðinn har opsøgt en gammel jätte og er vendt tilbage i den mytiske nutid, som narrativen skildres fra. De følgende strofer er altså et tilbageblik på begivenhederne. Dette aspekt med jættens alderdom kan hentyde til, at jætterne, som mytisk race, ofte er knyttet til stor alder og de har dermed kundskab om forgange tiders visdom, som asaguderne ofte ikke har (Steinsland 2005, 253). Vi får desuden at vide, at det ikke gavnede Óðinn's formål at tie, men at han har brugt sin veltalenhed og talt for at fremme sin sag for jætten Suttungr. Der lægges her vægt på veltalenhed og snuhed, som er et meget konstituerende træk ved Óðinn, som den snedige gud, der benytter snilde og forklædning for at opnå hvad han ønsker (Steinsland 2005, 166). Óðinn har altså været i jætternes verden, opnået noget og er

vendt tilbage derfra. Hvad dette mere præcist indebærer, vender jeg tilbage til i min diskussion af Óðinn's rolle i den norrøne forestillingsverden.

Strofe 105 indledes med beskrivelsen af, at Óðinn blev placeret på en gylden stol og fik skænket mjød af Gunnlōð. Ifølge den parallelle version af myten i Snorris *Skáldskaparmál* G57 – G58, bevogter jættedatteren Gunnlōð skjaldemjøden for sin far Suttungr i en hule i fjeldet Hnitbjörg. Der bliver herefter lagt vægt på forførelse som motiv, idet det beskrives, at Óðinn gav hende dårlig gengæld for hendes oprigtighed. I det sidste vers er det omdiskuteret hvorvidt *sefi* kan betyde kærlighed eller sind. Finnur Jónsson kasserer verselinjen som uægte, da han finder den meningsløs (Jónsson 1932, 39). Det tunge sind kan dog muligvis være en hentydning til Gunnlōð's ensomhed, som hun følte før Óðinn kom til hende, eller, den sorg hun følte da Óðinn forlod hende, men dette er spekulativt.

I strofe 106 tematiseres det, at Óðinn har benyttet Rati, ”Vejfinderen” (Jónsson 1966, 456), til at grave sig ned hvor jætterne holder til. Hos Snorri er Rati navnet på det bor, som Óðinn bruger til at lave et hul i Hnitbjörg, hvorefter han forvandler sig til en slange og borer sig ind til Gunnlōð. I digtet her bliver der ikke nævnt et bor, men *iǫtna vega*, som er både over og under ham, kan være en kenning for bjerget eller stenen og dermed illustrere jætternes tilknytning til det underjordiske (Kure 2010, 161). At Óðinn satte sit liv på spil kan være en henvisning til motivet med Baugi, Suttungr's bror, der hos Snorri stikker efter ham med boret. Det er uvist om denne strofe beskriver Óðinn's vej ind til Gunnlōð, som Snorri skildrer det, eller vejen ud af bjerget igen. Der er blevet argumenteret for, at strofen beskriver vejen ud, da det i strofe 104 antydes, at Óðinn har talt sig vej ind til jætterne med list og det således ville passe bedre ind i narrativens kronologi (Backhausen 1999, 27; Jónsson 1932, 39).

For at forstå hvad der ligger i strofe 107's indledende, og noget kryptiske bemærkning: ”Velkøbt udseende”, er det igen en mulighed at vende os til Snorri for at få en uddybning. Snorri beretter, som nævnt ovenfor, hvordan Óðinn forvandler sig til en slange og kryber ind gennem det hul, han har boret med Rati. Efter at have indtaget mjøden hos Gunnlōð, forvandler han sig så til en ørn, for at slippe væk. Suttungr forfølger ham, ligeledes i ørneham, tilbage til Ásgarðr, hvor Óðinn spytter mjøden op i de kar, som aserne sætter frem til formålet. Dette aspekt af Óðinn som magiker vil blive berørt senere. Det er muligt, at substantivet *litr* knytter sig til dette

forvandlingsmotiv, men det er usikkert om ordet, der oftest har betydningen farve, udseende, eller lød, kan strækkes til betydningen ham eller skikkelse (Evans ed. 1986, 121). Derfor har nogle forskere valgt at rette i teksten og se ordet *litar* som *hlutar* i stedet (Jónsson 1932, 39), hvilket de mener, hentyder til den del af mjøden, som Óðinn får af Gunnlǫð. Nogle mener derimod, at ordet henviser til Gunnlǫð selv, som den genstand Óðinn har købt med sine troskabsløfter (Evans ed. 1986, 121). Vi får dernæst at vide, at Óðinn har bragt Óðrerir op til menneskene. Propriet Óðrerir betyder direkte oversat ”Den der sætter sindet i bevægelse” (Drobin 1991, 110), hvilket virker meget passende som navn for en alkoholisk rusdrik som mjød. Hos Snorri betegner navnet den kedel, hvori en tredjedel af mjøden opbevares, sammen med de to kar Són og Boðn, mens Suttungr er i besiddelse af den. Om navnet er en betegnelse for selve drikken eller dens beholder, er et spørgsmål jeg ikke vil tage stilling til her, da det væsentlige er, at mjøden som helhed transporteres til et andet plan i kosmos. Hvor mjøden kommer hen, er også et omdiskuteret spørgsmål. I denne forbindelse er substantiverne *iaðar* og *vés* problematiske. En tolkning lyder: ”Til kanten af menneskers helligsted” (Evans ed. 1986, 121 - 122). Denne tolkning kan hentyde til mjødens centrale rolle som sakral og rituel drik i vikingetidens blótriter og drikkelag (Steinsland 2005, 277 - 278). En anden tolkning er: ”Til menneskenes beskytters bolig” (Jónsson 1932, 40, 345). Menneskenes beskytter skulle da her være Óðinn og hans bolig er Vallhøll, gudens mytiske hjem, hvor Óðinn, i sin funktion af krigsgud og døds gud, samler de faldne krigere om sig, som einheriar til det store slag mellem aser og jætter ved Ragnarøk (Steinsland 2005, 177 - 178). Ifølge denne oversættelse bringer Óðinn således mjøden med sig hjem til asernes verden, hvilket stemmer overens med Snorris version. En helt tredje mulig tolkning er: ”Til kanten af menneskers bolig”, som kan hentyde til, at mjøden er kommet op til Miðgarðr, der er menneskenes verden i den norrøne kosmologiske model. Da *iaðarr* kan betyde hegn eller kant, kan beskrivelsen således være et billede på, at mjøden bringes ind på menneskenes domæne, måske ind over ”midter-gærde”, som aserne i kosmogoni-myten bygger af urjætten Ymir's øjenvipper til at omkranse Miðgarðr og adskille det fra de omgivende verdener befolket af andre væsner (Kure 2010, 155). Det sidste er her valgt, da det afgørende synes at være, uanset hvordan man vælger at tolke denne strofe, at Óðinn har bragt mjøden fra jætternes verden op til guder og mennesker. Det er desuden

karakteristisk, at mjøden knyttes til visdom, hvorfor den vise nu intet mangler, da mjøden er kommet inden for guders og menneskers rækkevidde. Dette hænger sammen med Óðinn's rolle som skjaldenes gud, der kan give udvalgte mennesker del sin kundskab og poetiske inspiration, når han selv ønsker det (Price 2002, 92 - 93). Dette visdomsaspekt ved drikken vil blive diskuteret senere i opgaven.

I 108 bringes forførelsesmotivet igen på banen og Óðinn erklærer, at han ikke ville være undsluppet jætterne, hvis han ikke havde udnyttet Suttungr's datter. At Óðinn lagde armen over Gunnlǫð, er et udtryk for samleje, som kendes fra andre tekster og bl.a. findes i *Lokasenna*, hvor Gefjun af Loki beskyldes for at være pervers og at have lagt *lær yfir* en bleg fyr (*Lokasenna* 20). Dette motiv findes også mere eksplicit i Snorris version, hvor Óðinn, som en handel, modtager mjøden af Gunnlǫð mod, at han ligger hos hende i tre nætter.

I strofe 109 kommer rímturserne, frostjætterne, dagen efter disse begivenheder, for at rådspørge Den høje. *Ins hindra dags*, som strofen indledes med, er et udtryk som benyttes om dagen, som følger efter et bryllup (Jónsson 1932, 40), hvilket jeg kommer ind på ved behandling af næste strofe. *Hárr* er en ofte brugt heiti, en poetisk omskrivning, for Óðinn, som også benyttes i selve digtets titel (Steinsland 2005, 48). Den højes hal er herfor en reference til Vallhøll. Jætterne spørger, om Bolverkr er hos guderne, eller om han er blevet dræbt af Suttungr. Bolverkr er, hos Snorri, det dæknavn Óðinn benytter for at narre Baugi, Suttungr's bror, til at hjælpe sig med at få fat i mjøden. Det er ikke klart om jætterne ved, at Bolverkr og Óðinn er samme person. Dette mellemspil med rímturserne har Snorri ikke med i sin version af myten, måske fordi han ikke har kendt til det, eller har fundet det mindre relevant for mytens pointe.

I strofe 110 ændres digtets fortællerinstans fra narrativ til en mere diskursiv. Det er nu ikke længere Óðinn, der taler, men en anden, der beretter om Óðinn's gerninger. Det beskrives, at Óðinn har svoret en ring-ed. Dette kan være en reference til den skik, at løfter skulle aflægges på den hellige staller-ring, som altid skulle ligge i vikingetidens gudehov og som goderne skulle bære på armen under kultforrettelsen og på tinge (Steinsland 2005, 282). Tilsammen danner beskrivelserne af Óðinn, der bliver placeret på en gylden stol, hvilket giver associationer til en brudeskammel eller et højsæde, samlejet, beskrivelsen af dagen efter et bryllup og ring-eden, et *hieros gamos*-motiv, hvor Óðinn ankommer som en veltalende bejler til Suttungr's gård og

indgår det hellige bryllup med Gunnlōð (Drobin 1991, 115 - 116). Det er foreslået at myten har dannet baggrund for en rite i en agrar frugtbarhedskult, men da samlejet ikke synes at medføre et frugtbart afkom, er dette spekulativt, selvom det ikke kan afvises⁸ (Schjødt 1983, 92). Efter således at have udnyttet Gunnlōð til formålet, stjæler Óðinn mjøden fra Suttungr og efterlader hans datter med gråden, hvilket stemmer overens med den dårlige gengæld, han siges at have givet hende i strofe 105.

5. Mjødkomplekset og Óðinn's rolle i den norrøne forestillingsverden

I 2004 skrev Jens Peter Schjødt: ”Man kan groft sagt hævde, at Odin-myterne fordeler sig på to typer, nemlig dem, hvori han tilegner sig viden, og dem, hvori han giver viden fra sig” (Schjødt 2004, 46). I dette afsnit vil jeg, i lyset af den første kategori i denne typologi⁹, diskutere de aspekter af Óðinn's karakter, som er blevet fremhævet i de ovenfor oversatte strofer: Óðinn som den videnssøgende gud og som magiker, hans forhold til underverdenen, samt mjødens rolle som visdomsvæske, som vi har set i eddadigtet og hos Snorri.

Muligvis gives en tredje version af skjaldemjødsmysten i *Hávamál* 13, hvor det nævnes, at Óðinn, af fuldskab, fik stjålet sin forstand *í garði Gunnlaðar* (*Hávamál* 13). I den efterfølgende strofe er temaet atter, at Óðinn drak over evne hos den vise Fjalarr, som måske her skal forstås som far til Gunnlōð og en modsvarer til Suttungr, hvilket dog er tvivlsomt (Schjødt 2008, 153; Simek 1993, 209). Spørgsmålet er dog, om der er tale om den samme myte, da der her kun nævnes øl og ingen mjød. Udover at Gunnlōð nævnes, synes der ikke at være noget, der forbinder de to strofer til skjaldemjødskomplekset. Det er også sandsynligt, at stroferne 13 og 14 refererer to forskellige myter, der blot skal illustrere eksempler på og formaninger mod beruselse, som er den belærende kontekst i denne del af digtet (Schjødt 2008, 153).

I *Skáldskaparmál's* version af myten om Óðinn's ran af Suttungr's mjød findes også et andet fokuspunkt, som ikke nævnes i *Hávamál*, der lægger hovedvægten på Óðinn's bedrageri af Gunnlōð. Nemlig hvordan mjøden er blevet skabt i første omgang. Her sættes scenen til teomaki-myten og efterspillet efter den sociogoniske funktionskrig mellem gudeslægterne aser og vaner (Jensen 1994, 88). Parterne enes om at slutte fred og spytte i et kar som symbol på dette. Af væsken dannes en mand, Kvasir, som er så

⁸ Dette motiv vil jeg, grundet opgavens omfang, ikke komme yderligere ind på.

⁹ Opgavens omfang tillader mig ikke at komme ind på den anden kategori.

vis, at ingen kan udspørge ham tilstrækkeligt. Dumézil har påpeget, at fredsslutningen involverer en sammensmeltning af de tre indo-europæiske funktionsområder. Aserne repræsenterer suveræniteten og krigen¹⁰, mens vanerne udgør frugtbarheden og derved blandes alle tre funktioner sammen (Simek 1993, 185). Kvasir er således et kulturprodukt af alle gudernes spyt. Kvasir dræbes på en rejse af to dværge, Galarr og Fjalarr (sidstnævntes navnesammenfald med den ovennævnte skikkelse i *Hávamál* 14 er det, der har fået forskere til at knytte myterne sammen), som blander hans blod med honning og lader den gære til den famøse skjaldemjød, *sá er hverr er drekkir af verðr skáld eða fræðamaðr* (*Skáldskaparmál* G57). Kvasir's viden overgår således til blodet i hans transformation fra fast form til væske. Spyt er desuden i arkariske kulturer blevet anvendt som katalysator ved gæringsprocesser i alkoholiske drikke, hvilket stemmer godt overens med at Kvasir bliver til mjød (Simek 1993, 184 - 185). At det netop er dværge, der slår Kvasir ihjel og laver mjøden, er heller ikke tilfældigt. Dværge kan karakteriseres som en chthonisk gruppe magter, der har affinitet med døden og underverdenen, som her kan opfattes som det samme. De er desuden mytologiens forarbejdende kræfter, der forsyner guderne med kulturprodukter (Schjødt 2008, 159). Mjøden erhverves herefter af jætten Suttungr, der som nævnt ovenfor, sætter sin datter Gunnlǫð til at vogte den i Hnitbjörg.

Bjerget kan ses som en *axis mundi*, en verdensakse, så mjøden således opbevares i det kosmiske centrum (Schjødt 1983, 92). Dette vender jeg tilbage til senere. Her stjæler Óðinn mjøden og bringer den op til aserne og de mennesker, der kan digte.

Myten tegner et billede af mjødens tilvejebringelse via transformationer i tre tempi: Kvasir skabes som væske af kollektivet bestående af samfundets primære funktioner, herefter skaber dværge mjøden af hans blod og honning, hvorefter Óðinn til sidst sætter mjøden i spil, da han spytter den ud igen og derved genføder den i en inverteret fødsel (Schjødt 1983, 92 - 93). Kvasir går så at sige fra alle gudernes spyt til Óðinn's spyt (ibid., 93 - 94). Myten er konstrueret omkring en serie binære oppositionspar, der forholder sig til et primært par; Denne Verden (DV) modsat Den Anden Verden (DAV), hvilket kan ses i en oververden - underverden- og en høj - lav-dikotomi.

Kvasir skabes i en fredsslutning og dræbes i en chthonisk sfære og danner således parrene fred vs. drab og liv vs. død. Kvasir's fysiske død ses desuden som modsætning

¹⁰Andenfunktionen undertones dog i denne myte, da hele narrativen er centreret om krig (Jensen 1994, 90).

til det intellektuelle liv, som opstår via skjaldemjøden. Mjøden indtager således en rolle som både visdomsdrink og livsdrink, der afføder åndeligt liv (ibid., 96). Disse par ækvivalerer med det chthoniske vs. det celestiale, repræsenteret ved Óðinn's forvandlinger til hhv. slange og ørn og feminint vs. maskulint, som ses i Gunnlóð og Óðinn og passiv vs. aktiv (ibid., 94). I et spatialt perspektiv bevæger vi os på en vertikal akse, hvor visdommen i mjøden bringes fra DV til DAV, hvor den ligger passivt, da hverken dværge eller jætter udnytter den og igen tilbage til DV, hvor Óðinn realiserer dens potentiale (ibid., 93). Det er denne struktur, der er spor af i *Hávamál* 104, hvor Óðinn's besøg i jætternes verden og tilbagevenden derfra tematiseres. I et temporalt perspektiv kan der desuden være en analogi til en lagrings- eller gæringsproces, hvor mjøden modnes i underverdenen (Kure 2010, 322).

Myten har en karakter som kan genfindes i initiationsritualer med en treleddet struktur og en døds- og genfødselssymbolik (Schjødt 1983 96 - 97). Et andet konstituerende træk for initiationen er, at initianden, i liminaltilstanden, tilegner sig en numinøs viden om det skjulte, som han ikke havde i initialfasen og som dermed adskiller den initierede i finalfasen fra ikke-initierede (Schjødt 2008, 78 - 80). Numinøs viden har herudover karakter, ikke af en konkret viden, som kan udnyttes i en bestemt situation, men en instrumentel viden, som kan bruges til at skaffe mere viden med (Schjødt 1983, 95). Således kan skjaldemjøden her ses som et numinøst vidensobjekt, der forsyner Óðinn, som initianden, med en visdom, han ikke havde før, hvorved han opnår forhøjet irreversibilitet. Myten opererer med flere niveauer, heriblandt et ætiologisk niveau, som har til formål at forklare skjaldskabens opståen og hvordan Óðinn kom i besiddelse af mjøden og blev skjaldenes gud og vidensbesidderen par excellence (ibid., 93).

Et lignende mytekompleks og en lignende struktur knytter sig til en anden af aktørerne i myten om gudekrigen; Mímir. I *Ynglinga saga* 4 beretter Snorri om en anden fredsslutning, hvor de to gudeslægter udveksler gidsler som garant for freden. Aserne sender Mímir, den klogeste blandt dem, og Hœnir, som de anbefaler som høvding. Vanerne sender Njǫrðr, hans børn Frey og Freyja og Kvasir, den klogeste af deres folk. Da det viser sig, at Hœnir i Vanaheim ikke kan klare sig uden Mímir, dræber vanerne Mímir og sender hans afhuggede hoved tilbage til Óðinn, der konserverer det med magi, hvorefter det fortæller ham skjulte ting. Denne forestilling

understøttes af *Ynglinga saga*. 7, hvor det siges, at Óðinn har Mímir's hoved hos sig *ok sagði þat honum tíðendi ór qðrum heimum* (*Ynglinga saga* 7).

Kvasir og Mímir optræder her som ækvivalenter med forbindelse til viden, der udveksles med hinanden. I lighed med Kvasir, i skjaldemjødsmysten, sendes Mímir til vanerne der, som dværgene, kan betegnes som en chthonisk gruppe (Schjødt 2004, 49). Her ser vi også at Mímir's viden kun er passivt til stede i underverdenen og ikke kan udnyttes af vanerne. Som Kvasir dræbes Mímir i DAV og transformeres til en anden form. Kvasir bliver til væske, hvorved hans viden frigives og Mímir reduceres til et hoved uden krop, så at sige til rent intellekt (ibid.). Herefter sendes han tilbage til DV, hvor Óðinn kan udnytte hans viden aktivt. Vi ser også her en opposition i, at den fysiske død afstedkommer intellektuelt liv, og ligesom Kvasir, overgår Mímir desuden fra at tilhøre asegruppen som kollektiv til Óðinn's private besiddelse.

Skjaldemjøden og Mímir kan således i disse myter ses som paralleller i forhold til Óðinn's initiationer. Begge myter har en funderingskarakter, som viser, at objekter må have kontakt med Den Anden Verden, for at opnå karakter af numinøs viden. Óðinn er den, der formår at realisere potentialet, bibeholde transformationen og udnytte denne viden aktivt til senere brug i den mytiske nutid, hvorved han forhøjer sin status (Schjødt 1983, 94; 2004 50 - 51). Vi får altså hos Snorri præsenteret to forskellige afslutninger på myten om ase-vanekrigen og begge ender, på mytens niveau, med frembringelsen af et numinøst vidensobjekt til gavn for Óðinn alene, hvis man ikke medregner den ætiologiske bemærkning om, at skjaldemjøden bringer digtekunstens gave til menneskene.

At mjøden og tilegnelsen af viden sættes i forbindelse med det mytiske verdenscentrum, som vi så det i *Skálskaparmál*, påpeges også af Ulf Drobin, som tegner et billede af et mytologisk landskab, hvori Mímir desuden har en mere direkte tilknytning til den vidensgivende væske. I eddadigtet *Vøhuspá* fortælles det, at Óðinn har skjult sit øje i Mímir's brønd¹¹ og at Mímir hver morgen drikker mjød af *veði Valføðrs* (*Vøhuspá* 28). Hvad dette sidste dækker over, giver Snorri et bud på i *Gylfaginning*, hvor det beskrives, at Óðinn gav sit øje i pant, for at få lov at drikke af Mímir's brønd *er spekð ok mannvit er í fölgit* (*Gylfaginning* 15), hvoraf Mímir også selv drikker. Snorri specificerer yderligere, at brønden befinder sig under verdenstræet

¹¹ Det norrøne ord *brunnr* kan også oversættes med kilde.

Yggdrasil. Vi får altså her at vide, at Mímir og Óðinn indtager en væske fra en kilde, som er forbundet med viden. Snorri tolker Óðinn's pant, hvoraf Mímir drikker mjød, som det øje Óðinn har skjult i brønden, således at væsken i brønden er mjøden. Sammenhængen mellem væske og viden ses også i *Sigrdrífumál*, hvor det tematiseres, at Óðinn lærte visdomsruner gennem en væske, der sivede fra *hausi Heiddraupnis*¹² (*Sigrdrífumál* 13) og at Mímir's hoved¹³, sagde ham det første vise ord. Drobin tolker denne hovedskal som identisk med Mímir's hoved og knytter desuden væsken sammen med den hellige væske, som verdenstræet Yggdrasil vandes med og væsken i Mímir's brønd og drager den konklusion, at disse væsker alle må være mjød (Drobin 1991, 102 - 105). Mjøden befinder sig således i det mytiske verdenscentrum. Disse fragmentariske oplysninger vidner om, at dette Mímir-kompleks har haft en stærk sammenhæng mellem Mímir, Óðinn, runer, vis tale og indtagelse af en numinøs væske, som kunne være mjød.

Herudover knytter Drobin mjøden i brønden til myten om Óðinn's selvhængning i *Hávamál* 138 – 141, hvor Óðinn hænger sig selv til sig selv ni nætter på verdenstræet Yggdrasil, såret med spyd. Denne mytestump er meget omdiskuteret og har delt forskningen efter, om man tolker den som ofring eller initiation og det er muligt at begge aspekter indgår (Drobin 1991, 109). Drobin tillægger offerematikken mest vægt, idet han foreslår, at Óðinn indstifter menneskeofret som kulthandling. Under hængningen løber Óðinn's offerblod ned og blander sig med mjøden i kilden under træet, som identificeres med skjaldemjøden og Mímir's brønd. Óðinn falder efter sin hængning og død selv ned i kilden, hvorved hans krop og blod ligedannes med mjøden, hvorefter han genopstår og selv drikker af kilden (ibid., 110). Mjøden er således både i Óðinn og han i mjøden, hvilket Drobin opfatter som den norrøne religions fokus. Ved at drikke mjød i kulten, deltog deltagerne i Óðinn's krop og det mytiske verdenscentrum (ibid., 132). Det virker plausibelt, at der har eksisteret en form for mytologisk landskab, der har forbundet de forskellige fænomener, men det er nok tvivlsomt at antage en så stringent participationslogik og systematik som Drobin antyder.

¹² "Den som drypper klart".

¹³ I *Sigrdrífumál* 14 er navnet Mímr og ikke Mímir, men i tråd med Drobin (1991, 101) vælger jeg at betragte disse som samme person.

Jeg vil nu behandle myten om selvhængningen som en initiationsrite i samklang med Schjødts teori, som de ovenfor behandlede myter. De ni nætter med faste og spydsår kan ses som en liminalfase, hvor Óðinn gennemgår en symbolsk død (Schjødt 1995, 13 - 14). Det er i denne liminaltilstand at runerne, som er målet og det numinøse vidensobjekt med forbindelse til DAV, skrigende tages op til DV og tilegnes af Óðinn (Schjødt 2008, 203). Faldet fra træet kan ses som begyndelsen på en reintegrationsfase og en genfødselssymbolik. At hængningen desuden foregår på Yggdrasill, der har funktion af *axis mundi*, understøtter forbindelsen til det kosmiske centrum og forholdet mellem verdenerne (ibid., 178). De oppositionspar, som træder frem i denne myte, er færre end i tilfældet med skjaldemjøden og Mímir, men ikke mindre eksplicitte – høj vs. lav og liv vs. død (ibid., 204).

Óðinn modtager desuden noget, udover det primære vidensobjekt: *Oc ec drycc of gat ins dýra miaðar,/ ausinn Óðreri (Hávamál 140)*. Vi har tidligere set, at Óðrerir, hvad enten der er tale om et kar eller selve drikken, har klar forbindelse med skjaldemjøden. At der er tale om den samme mjød understreges også af, at verset benytter den samme vending, som bruges i *Hávamál 105*, hvor Óðinn får skænket mjød af Gunnlōð. At det skulle være skjaldemjøden, ”Den der sætter sindet i bevægelse”, stemmer også godt overens med, at Óðinn herefter begynder at spire og blive vis: *orð mér af orði orðz leitaði,/verc mér af verki vercs leitaði (Hávamál 141)*. Jeg har kort nævnt Óðinn's tilknytning til magien som konstituerende træk og vi har i skjaldemjødsmyten set, hvordan han benytter magi til at nå sine mål og hvordan han med magi konserverer Mímir's hoved, så han kan drage nytte af dets visdom. Det er dette aspekt, som kommer til udtryk i erhvervelsen af runerne og modtagelsen af de ni kraftsange af Bölþórr, som af Drobin identificeres med Mímir (Drobin 1991, 110), hvilket ville stemme fint overens med hans tilknytning til Óðinn og vidensaspektet. Desuden passer dette ind i det kompleks vi så omkring Mímir, som knyttet til mjøden, runer og den vise tale, her i form af magiske sange.

I forhold til de ovenfor gennemgåede myter, har myten om selvhængningen, som vi har set, en del ligheder, men også et par forskelle. I selvhængningen er det, modsat myterne om Kvasir og Mímir, Óðinn selv, der har kontakt med Den Anden Verden. Runerne, der er det numinøse objekt, behøver ikke gennemgå en transformation, da de allerede er i underverdenen og der her er tale om stadfæstelsen af Óðinn's basale

numinøse viden, der gør ham i stand til at tilegne sig mere og udnytte de transformerede objekter vi så i de andre myter (Schjødts 2008, 205). Til trods for disse forskelle, passer hele dette kompleks af myter ind i Schjødts ovennævnte Óðinn-typologi med den initiationsstruktur, som centrerer sig om Óðinn's tilegnelse af viden og mjøden som visdomsvæske. Det er denne semantiske struktur, der gives antydningen af i *Hávamál* 104 – 110, hvor Óðinn tilegner sig skjaldemjøden.

6. Konklusion

Jeg har i denne opgave, med udgangspunkt i *Hávamál* 104 -110, gennemgået nogle aspekter af Óðinn's karakter i den norrøne forestillingsverden. Óðinn er den videnssøgende gud, hvilket træder frem i mytekomplekset om skjaldemjøden, der spiller en afgørende rolle som visdomsvæske.

Ud fra Jens Peter Schjødts teori om Óðinn's videnstilegnelse, er det muligt at argumentere for, at mjøden indtager en rolle som numinøst vidensobjekt for Óðinn og initiationen er det middel, hvorigennem han tilegner sig det. Denne myte er en funderingsmyte, som forklarer, at objekter må have kontakt med døden og underverdenen og således cirkulere mellem Denne Verden og Den Anden Verden, for at opnå karakter af numinøsitet. Óðinn indtager i myten også rollen som transformator der, ofte ved udnyttelse af sin egenskab som magiker, formår at realisere det iboende passive potentiale og udnytte det aktivt til sin fordel i den mytiske nutid, hvilket vi også har set i myten om Mímir i *Ynglinga saga*.

Mjøden som visdomsvæske har derudover en forbindelse til Mímir, der har en tilknytning til det mytiske verdenscentrum. Den gennemgående initiationssemantik viser sig også i myten om Óðinn's selvhængning, hvor Óðinn som initiand tilegner sig runerne, som danner en basis for hans videre tilegnelse af viden.

Man kan dermed konkludere, at viden er en del af både Óðinn's og mjødens semantiske centrum i norrøn religion.

7. Litteraturliste

7.1 Sekundær litteratur

Backhausen, Kirsten

1999 *Det frugtbare Ord - Om Odin og Ordet i den Norrøne Mytologi*, Hovedfagsspeciale, Aarhus Universitet, Institut for Nordisk Sprog og Litteratur.

Clunies Ross, Margaret

1994 *Prolonged Echoes. Old Norse myths in medieval Northern society. Volume 1: The myths*, Odense University Press, Odense

Drobin, Ulf

1991 "Mjødet och offersymbolikken i fornordisk religion", in: Louise Bäckman et al., eds., *Studier i religionshistorie* Bokförlaget Plus Ultra, Löberöd, 97 - 141.

Evans, David A. H., ed.

1986 *Hávamál*, Viking Society for Northern Research, Vol. VII, Viking Society for Northern Research, University College, London.

Jensen, Hans Jørgen Lundager & Jens Peter Schjødt

1994 *Suveræniteten, kampen og frugtbarheden. Georges Dumézil og den indoeuropæiske ideologi*, Aarhus Universitetsforlag, Århus.

Jónsson, Finnur

1932 *De gamle Eddadigte*, Gads forlag, København

1966 "láta", *Lexicon Poeticum. Antiquæ Linguae Septentrionalis*, Atlas Bogtryk, København, 362.

1966 "Rati", *Lexicon Poeticum. Antiquæ Linguae Septentrionalis*, Atlas Bogtryk, København, 456.

Kure, Henning

2010 *I begyndelsen var skriget – vikingetidens myter om skabelsen*, Gyldendal, København.

Lassen, Annette

2011 *Odin på kristent pergament – En teksthistorisk studie*, Museum Tusulanums Forlag, København.

Price, Neil S.

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

Schjødt, Jens Peter

1983 "Livsdrik og vidensdrik", *Religionsvidenskabeligt tidsskrift*, 2, 85 – 101.

1995 "Odin på træet – initiation eller ofring" *Religionsvidenskabeligt tidsskrift*, 27, 5 – 20

2004 "Odins viden – dens funktion og betydning", *Religionsvidenskabeligt tidsskrift*, 44, 43 – 56.

2007 "Hvad er det I grunden, vi rekonstruerer?", *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.

2012 "Reflections on Aims and Methods in the Study of Old Norse Religion", in Catharina Raudvere and Jens Peter Schjødt eds., *More than Mythology. Narratives, Ritual Practices and Regional Distribution on Pre-Christian Scandinavian Religions*, Nordic Academic Press, Lund.

Simek, Rudolf

1993 "Mead of poetry", *Dictionary of Northern Mythology*, D.S. Brewer, Cambridge, 208 – 209.

”Kvasir”, *Dictionary of Northern Mythology*, D.S. Brewer, Cambridge,
184 – 185.

Steinsland, Gro

2005 *Norrøn religion*, Pax Forlag, Oslo.

7.2 Tekstudgaver

Faulkes, Anthony

1998 *Snorri Sturluson. Edda. Skáldskaparmál 1. Introduction, Text and Notes*,
Viking Society for Northern Research, University College London,
London, 2 – 5

Jónsson, Finnur

1911 *Snorri Sturluson. Heimskringla. Nóregs Konunga Sögur*, G.E.C. Gads
Forlag, København, 6 – 8.

Kuhn, Hans

1962 *Edda. Die Lieder Des Codex Regius Nebst Verwandten Denkmälern*, Carl
Winter, Universitätsverlag, Heidelberg, 7; 19; 33-34; 40; 100; 192.