

# TOTEM

Tidsskrift ved Religionsvidenskab,  
Institut for Kultur og Samfund, Aarhus Universitet  
Nummer 37, forår 2016  
© Tidsskriftet og forfatterne, 2016

## **Originalsprogsopgave, Norrønt**

*Det komplekse blodsbroderskab: Loki og Óðinn i det førkristne Norden*

Af stud. mag.  
Marianne S. Daugaard

# Indhold

<b>1. Indledning</b> .....	2
<b>2. Oversættelse</b> .....	2
2.1. Lokasenna .....	2
2.2. Baldrs draumar .....	3
<b>3. Kommenterende gennemgang</b> .....	4
<b>4. Metodiske overvejelser i forståelsen af den norrøne kultur og religion</b> .....	6
<b>5. Loki's og Óðinn's roller i det førkristne Norden</b> .....	8
5.1. Loki.....	8
5.2. Óðinn .....	11
<b>6. Óðinn's og Loki's indbyrdes relation</b> .....	15
<b>7. Konklusion</b> .....	18
<b>8. Litteratur</b> .....	19
8.1. Primærkilder .....	19
8.2. Sekundære kilder .....	20

## 1. Indledning

Når man sætter sig for at arbejde med den førkristne norrøne religion, støder man på en række problemstillinger. En af disse er, om vi reelt kan bruge kildematerialet til andet, end at sige noget om den kristne samtid de blev skrevet i. Et andet problem er at definere de mytiske karakterer man støder på. Der har igennem forskningen været mange teorier om, hvordan guderne og deres indbyrdes relationer skulle tolkes. Især Loki og Óðinn har været sat under forskningens lup, og resultaterne stemmer ikke altid overens. Jeg har i den forbindelse valgt at besvare spørgsmål 1, hvor netop de to omdiskuterede guder vil være i fokus. Opgaven vil indeholde en oversættelse af *Lokasenna* 9 og 23-24 samt *Baldrs draumar* 12-14. Derefter en kommenterende gennemgang efterfulgt af analysen, hvor fokus vil være Loki's og Óðinn's roller samt indbyrdes forhold. Opgaven kommer også ind på nogle metodiske overvejelser omkring kildematerialet, og hvilke andre faktorer man må forholde sig til i studiet af den førkristne nordiske religion. Opgaven afsluttes med en opsamlende konklusion.

## 2. Oversættelse

### 2.1. Lokasenna

9. Loki sagde

”Husker du<sup>1</sup> det Óðinn,  
da vi i urtiden  
blandede blod sammen;  
Øl ville du ikke lade dig smage,  
medmindre det for os begge var båret”

23. Óðinn sagde

”ved du, om jeg give  
dem som jeg ej skulle give sejr,  
de sløvere,  
i otte vintre  
var du under jorden,

---

<sup>1</sup> *Man[tu]*: Husker du; verber på norrønt sammensmeltet ofte med deres personlige pronomener.

som mælkegivende ko<sup>2</sup> og kone  
og har du der børn  
båret,  
og syntes jeg det umandig natur”

24. Loki sagde

”Men du bedrev sejd  
på Samsø  
og gav du dig i kast med at trylle<sup>3</sup> som  
vølver  
troldmand lig  
fór du blandt mennesker  
og det syntes jeg umandig natur”

## 2.2. Baldrs draumar

12 ”Ti du ej<sup>4</sup>, vølv!

Dig vil jeg spørge,  
indtil alkyndig,  
vil jeg endnu vide:  
Hvilke er de møer,  
som for den elskede græder,  
og på himlen slænger  
halsens firkantede klæder<sup>5</sup>?”

13 ”Er ej du Vegtam<sup>6</sup>,

som jeg syntes,  
snarere er du Óðinn,  
den gamle goter<sup>7</sup>.”  
”Er ej du vølv

---

<sup>2</sup> *kýr mól candi*; *mól candi* kan både være transitivt og intransitivt, dermed kan Loki både have været den, der malkede koen eller koen selv.

<sup>3</sup> *draptu á vétt*; *Drapt[tu]* kan også oversættes til at slå på, og *vétt* som kan betyde kistelåg er i nogle oversættelser blevet tolket, som om at Óðinn slog på kistelågene som på trommer. Denne tolkning er blevet brugt til at underbygge tesen om Óðinn som shaman.

<sup>4</sup> Þegjattu: Sammesmeltning af personligt pronomen, negation og verbum.

<sup>5</sup> Halstørklæder.

<sup>6</sup> Óðinsnavn.

<sup>7</sup> *gautr*: Endnu et navn for Óðinn.

eller vis kone,  
snarere er du tre  
thursers moder”  
14 ”Hjem rid du Óðinn  
og vær stolt!  
Mand kommer ej sådan  
Efter mere viden,  
da Loki  
slider løs fra lænker  
og Ragnarok  
ødelæggende kommer”

### 3. Kommenterende gennemgang

*Lokasenna* er i forskningen et af de mest berømte eddadigte, dels fordi det indeholder mange henvisninger til andre myter, både kendte som ukendte, der giver indblik i den mytiske forestillingsverden<sup>8</sup>. Det kan siges at være ”gudeverdenens skandaleopslag” (Steinsland, 2005, 233), da digtet er en smuk parade på 65 strofer af grove fornærmelser mellem Loki og de andre guder. Omdrejningspunktet for mange af Loki’s fornærmelser har at gøre med begrebet *ergi*, som oversættes nogenlunde til umandighed. Betegnelsen er uvægerligt bundet til både Loki og Óðinn<sup>9</sup>. Der er i forskningen uenighed om digtets alder. Nogle vil mene, at det er et ret sent digt, da de grove kommentarer og hånen mod guderne kan ses som en kristen påvirkning. Andre vil mene, at digtet netop må stamme fra den førkristne samtid, da den spottende tone, og humoren den tilfører digtet, kan have været typisk for kulturen og vigtig for digtets overlevelse i en mundtlig fortælletradition (ibid.).

*Lokasenna* 9 indledes med Loki, som spørger Óðinn, om han kan huske, da de dengang i urtiden blandede blod. Det indikerer, at de engang har været meget tætte, og at deres loyalitet ifølge blodsbroderskabets ed burde ligge hos hinanden, understreget af Loki’s næste kommentar om, at Óðinn ikke ville drikke, medmindre de begge blev budt. Blod

---

<sup>8</sup> Et argument for digtets alder handler netop om, at i og med, der bliver henvist til myter, vi ikke har kendskab til i dag, så må de have været kendt af samfundet på digtets forfatningstidspunkt.

<sup>9</sup> Opgaven kommer ind på det senere.

og blodblanding er elementer, som går igen mange steder i den nordiske forestillingsverden<sup>10</sup>. Tidsangivelsen *í árdaga* er en reference til den mytiske fortid<sup>11</sup>.

*Lokasenna* 23 er Óðinn's svar på Loki's fornærmelse af hans evne til at dømme hvem, der skal have sejr på slagmarken. Óðinn minder Loki om, at han har tilbragt otte vintre i underverdenen, hvor han har været mælkegivende ko, kvinde og har født børn. Det er en anklage om *ergi*, der viser Loki's evner til ham- og kønsskifte<sup>12</sup>. I *Lokasenna* 24 beskylder Loki Óðinn for at have bedrevet *seiðr* på Samsø og sammenligner ham med en vølv. Strofe 23 og 24 centrerer sig omkring *ergi*-begrebet, og de afsluttes begge med sætningen: *ok hugða ek þat argrs aðal*. Det næste Loki kommer ind på er, at Óðinn har optrådt som troldmand, og ændret sit udseende. Ud fra det kan vi se, at *ergi* og *seiðr* er noget, som både Loki og Óðinn er i berøring med på den ene eller anden facon. Denne strofe bruges, sammen med *Ynglingasaga* 7, ofte i forbindelse med shamanismetesen, hvor oversættelsen af *draptu á vétt* er blevet tolket, som om at Óðinn slog på kistelåg, som på trommer, og dermed mindede om en shamanistisk guddom<sup>13</sup>.

*Baldrs draumar*, også kaldet *Vegtamskviða*, er ligesom *Lokasenna* et eddadigt. Det er 14 strofer langt og omhandler Óðinn's rejse til underverdenen, og hans samtale dér med en død vølv, der består af fire spørgsmål omhandlende Baldr's drømme. I den første del af strofe 12 ses en henvisning til Óðinn's magiske evner, idet vølven synes at være under Óðinn's kontrol og tvunget til at tale, når hun reelt hellere ville tie. Det samme motiv ser vi i *völospá* 28, hvor vølven hentyder til, at Óðinn har bundet hende med blikket. Ordet *alkunna*, her oversat til alkyndig eller alt vidende, henviser til et helt fundamentalt træk ved Óðinn, nemlig videnstilegnelsen<sup>14</sup>. Den sidste del af strofen er meget omdiskuteret i forskningen, da den umiddelbart ikke giver megen mening. Frog argumenterer dog for, at de grædende møer, der kaster deres halstørklæder op mod himlen, må være et metonymisk billede på *ragnarøk*, som samtidens publikum ville have forstået<sup>15</sup> (Frog, 2006).

---

<sup>10</sup> Blodbroderskabet mellem Óðinn og Loki undersøges nærmere i analysen af deres indbyrdes relation.

<sup>11</sup> Schjødt foreslår en intern kronologi i forhold til verdens og Loki's kvalitet, og den kommer opgaven nærmere ind på i analysen af Loki.

<sup>12</sup> Egenskaber, som normalt forbindes med *seiðr*, der hænger sammen med det feminine og har konnotationer til den penetrerede mand. Det er derfor socialt uacceptabelt for mænd at udføre den (Schnurbein, 2000, 121).

<sup>13</sup> Opgaven kommer tilbage til det i gennemgangen af Óðinn.

<sup>14</sup> Det er et tema, der går igen i mange af de mytiske forestillinger omkring Óðinn, og er en drivkraft bag mange af hans rejser til den anden verden. Opgaven vender tilbage til det.

<sup>15</sup> Frogs teori og dette sproglige billede vil jeg komme ind på igen i min analyse af Loki's og Óðinn's indbyrdes relation i forhold til deres roller i *ragnarøk*.

Strofe 13 er delt i to. Den første halvdel handler om vølven, som afslører Óðinn's forklædning. At Óðinn rejser forklædt er ikke noget nyt motiv. Vi ser i flere kilder, at han viser sig som en gammel mand, der er ekstraordinært vis. Det er da også Óðinn's visdom, som afslører ham, da han er den eneste, der har indsigt nok i verdens orden til at kunne stille det spørgsmål (Frog. 2006, 3). Vølven kalder Óðinn for *aldinn gaufr*, som her er oversat til "den gamle goter". Det kan henvise til idéen om Óðinn som stamfader til goterne (Steinsland, 2005, 174).

Den anden halvdel af strofe 13 er Óðinn's svar. Han siger, at vølven hverken er vølve eller vis kone, men hellere tre thursers moder. Udsagnet kan se ud som en lettere splejset fornærmelse fra Óðinn's side, idet han bliver afsløret i sit sprogspil. Og det kan tænkes, at han identificerer vølven som Angrboða, moder til Loki's tre monstrøse afkom. Frog har en anden teori, der afslører Loki som volve-efterligner<sup>16</sup>.

I den sidste strofe bekræfter vølven Loki's rolle i *ragnarøk*. At han kommer fri af de lænker, han blev lagt i som straf for Baldr's drab, synes at hænge sammen med, at verdens undergang er nært forestående. Sætningen *svá komit manna meirr aptr á vit* kan da også tolkes til, at gudernes skæbne er beseglet i det øjeblik, Loki slipper fri. For på det punkt i mytologien er der ikke flere råd at komme efter.

#### 4. Metodiske overvejelser i forståelsen af den norrøne kultur og religion

Når man beskæftiger sig med den norrøne religion må man holde sig for øje, at man har med en folkereligion at gøre, altså en religion baseret i kult, ritualer og den mundtlige overlevering snarere end baseret på et dogmatisk skrift. Ved kristendommens indtog forbydes de norrøne ritualer, og derved uddøde kulten med tiden, hvilket i dag gør det svært at rekonstruere den norrøne forestillingsverdens egentlige udformning. Derfor må vi forlade os på kilder skrevet af både historisk og religionsmæssigt fremmede. En af disse er Snorri Sturluson, som i 1220 skrev værket kendt som den yngre Edda, hvori han genfortæller mange af de nordiske myter (Steinsland, 2005, 32). Snorri var kristen, og den verden han beskrev lå flere hundrede år før ham selv. Derfor må vi i arbejdet med kilderne være forberedt på, at de er gengivet i et kristent lys (Schjødt, 2012, 264). På trods af det er værket sammen med håndskriftet Codex Regius, nedskrevet i 1200-tallet, anset for at være de vigtigste grundlag til vores viden om norrøn religion (Stefánsson 2009, 292-293). Både *Lokasenna* og *Baldrs draumar* er gudedigte fra Codex

---

<sup>16</sup> Det kræver dog en længere analyse, som jeg vil komme ind på i Óðinn's og Loki's indbyrdes forhold i forbindelse med deres roller i *ragnarøk*.

Regius, og da de kommer fra en mundtlig fortælletradition, er der usikkerhed om hvornår, og i hvilken sammenhæng de er opstået. De må derfor bruges i en forståelse af det norrøne verdensbillede under den betingelse (ibid., 47-48).

Kildesituationen har resulteret i forskellige holdninger om den viden, vi kan have om den norrøne forestillingsverden. På den ene side vil nogle mene, at kilderne intet kan fortælle os om norrøn religion, men at de kun er en afspejling af middelalderens egne forestillinger (Steinsland 2005, 36). Denne holdning er ofte fremsat af filologer, der tager et meget kildekritisk standpunkt (Schjødt 2012, 281, 269). En anden holdning baserer sig på den religionsvidenskabelige metode. Selvom kilderne ikke i sig selv er i stand til at give et fuldt billede af den norrøne forestillingsverden, kan forskeren, på baggrund af modeller lavet ud fra sammenligninger med andre kulturer, trække linjer mellem kilderne og derved skabe en struktur, som kan give os et billede af, hvordan den førkristne kultur kan have set ud. Vi finder aldrig en endegyldig sandhed omkring det norrøne verdensbillede. Det er noget, vi bliver nødt til at acceptere i arbejdet med denne religionstype (Ibid., 280-281). Vi må også forholde os til det, som Schjødt kalder diversitet. I den norrøne kultur var der ikke tale om ét samlet dogmatisk verdensbillede men snarere om flere diskursive rum, hvoraf hvert har haft en intern logik. Diversiteten kan skyldes påvirkning fra andre kulturer, de sociale faktorer man var påvirket af, og hvor i landet man var bosat (Schjødt, 2012). Geografisk set ændredes gudernes roller i kulten alt efter hvilke omgivelser og betingelser, de lokale var underlagt. De af bønderne, der boede ved kysterne, tilbød typisk Þórr og Njörðr med fokus på fiskeri og godt vejr på havet, mens de samme guder i indlandet typisk blev tilbedt med fokus på høsten. Sociale betingelser spillede også ind på kultens udformning, og mens bønder tilbød Þórr, var Óðinn tilbedt af herskermagten, da han som guddom repræsenterer de egenskaber, en god hersker ville have besiddet (Steinsland, 2005, 32). Schjødt påpeger også, at vi ofte er bedre informeret omkring det høje sociale lags religion, da det er her fra, kilderne er kommet (Schjødt, 2007, 39). Mytologien har derudover været påvirket af andre kulturer og religioner. For eksempel kan man forestille sig, at de dele af den norrøne verden, der har ligget op ad samernes område, har været påvirket af den shamanistiske religionstype. Kristendommen har også haft indvirkning på den norrøne kultur i takt med dens overtagelse af Norden<sup>17</sup>. I religionens verden findes der ikke ”vandtætte skodder” kulturer imellem. Dette

---

<sup>17</sup> Der er fortalere for, at Óðinn er en sen guddom, der er opstået i mødet med kristendommen og samfundets overgang fra polyteisme til monoteisme. Se f.eks. Gunnell (2013).



må man forholde sig til, når man arbejder med en forståelse af den norrøne forestillingsverden (Schjødt, 2012, 268, Steinsland, 421-432). Problemet i forskningen bunder i tendensen til at se bort fra diversiteten, og anse alle kilder som beskrivelser af én religion, mens mange af trækkene nok har været specifikke for et bestemt diskursivt rum (Schjødt, 2007, 39).

## **5. Loki's og Óðinn's roller i det førkristne norden**

### **5.1. Loki**

Loki kan siges at være en af de mest debatterede guder i det nordiske pantheon. Langt de fleste er enige om, at Loki ikke har haft en kult, men hans rolle i mytologien er en anden sag. Gennem forskningshistorien har man anlagt forskellige vinkler på undersøgelsen af Loki. Én af dem er forsøget på at finde frem til en slags ur-Loki. Blandt dem er A.B. Rooth, der gennem sin analyse kommer frem til, at Loki dybest set stammer fra edderkoppen, Jan de Vries karakteriserer Loki som en trickster<sup>18</sup>, mens Folke Ström vurderer ham som en hypostase af Óðinn (Schjødt, 1981, 49-50). Schjødt (1981) kritiserer denne måde at arbejde på og fastslår, at spørgsmålet om Loki's oprindelse aldrig vil kunne besvares, fordi vi ud fra kilderne ikke kan sige noget om den oprindelse, som den historiske tilgang søger (Ibid.). Én grund til, at der er så mange forskellige definitioner på Loki kan være, at der i forskningen altid er blevet taget udgangspunkt i forskellige dele af kildematerialet, og derfor i forskellige dele af karakteren. Schjødt anvender i sin undersøgelse hele kildematerialet, der omhandler Loki, i forsøget på at lave én samlet definition af ham og kommer frem til en intern kronologi, som skal vise Loki's og verdens gradvise parallelle forfald (Ibid., 77). Han arbejder på baggrund af Dumézils komparative metode og hans fortolkning af Loki som "vor kosmiske alders ærkedæmon" (Ibid., 50; 76). Frakes (2002) tager også sit udgangspunkt i Dumézil og er langt hen ad vejen enig med Schjødt, men kommer frem til, at Loki's rolle må være antifunktionen, der står i komplet modsætning til gudernes varetagelse af de dumézilske funktioner og derved definerer dem (Frakes, 2002, 171). Schnurbein (2000), der har baggrund i litteraturvidenskaben, antager en anden vinkel på Loki og mener modsat Schjødt ikke, at kilderne kan give os noget sammenhængende billede af ham (Schnurbein, 2000, 110).

---

<sup>18</sup> Indvendinger mod tesen om Loki som trickster eller kulturbringer går på, at han ikke som sådan skaber noget ud over fiskenettet. Steinsland påpeger, at han snarere er knyttet til krisesituationen, som han løser efter selv at have forvoldt den (Steinsland, 2005, 234).

Hun kommer frem til tre hypotetiske svar på hans rolle, hvoraf det, der omhandler hans relation til den ambivalente seksualitet, vil blive inddraget her.

De træk som kan siges at konstituere Loki drejer sig i høj grad om hans forhold til den anden verden. Han medierer mellem mange oppositioner, og hans rolle som mediator fører både gode og dårlige ting med sig<sup>19</sup>. Den argskab, som følger af Loki's evner til *seiðr*, danner grundlag for den bizarre seksualitet, vi ser ham udvise i mytekorpuset, bl.a. da han er en mælkende ko i urtiden<sup>20</sup>, en svanger hoppe<sup>21</sup> i den mytiske fortid, og idet hans tre børn med Angrboða er komplette monstrøsiteter<sup>22</sup>. Det er også denne argskab, som Schnurbein (2000) tager sit udgangspunkt i. Hun er som sagt litteraturvidenskabelig og arbejder derfor med en anden metode end Schjødt, da hun ser kilderne som et produkt af samtiden<sup>23</sup>. Hun kommer frem til, at Loki må inkarnere begrebet *ragr*, den penetrede mand (Schnurbein, 2000, 121) og på den måde repræsenterer tidens stramt definerede kønsroller. Hun argumenterer for, at Loki's medierende funktion bliver tolket som en trussel mod samfundets orden, og at det er det, der afspejles i hans rolle i *ragnarøk* (Ibid., 124). Et væsentligt begreb, som Schjødt kommer frem til i sin analyse, er Loki-paradokset. Han er den, som skaffer gudernes redskaber, der gør dem i stand til at fylde deres dumézilske poster. Men samtidig er han billedet på verdens forfald, og således også gudernes forfald. Hans tilstedeværelse munder uvægerligt ud i verdens ende, hvor han står som ultimativ opposition til dem (Schjødt, 1981, 61-64; 83-84). Men hvordan kan det lade sig gøre for Loki at være både hjælperen og den ultimative antagonist? Schjødt mener, at vi skal finde svaret i den interne kronologi, hvor Loki gennemgår et forløb fra urtid til *ragnarøk*, som også svarer til verdens forløb (ibid., 79).

I urtiden, mens både verdens og Loki's kvalitet var god, lærer Loki *seiðr* i underverdenen<sup>24</sup>, blander blod med Óðinn, som derved får overført *seiðr*, og Loki får en plads i gudflokket. Her er det første gang, at Loki skifter køn og ham (Ibid., 79). Schjødt argumenterer for, at der allerede her træder en ustabilitet ind i mytens verden, idet Loki ved at skifte ham og især køn, repræsenterer det, der ellers ikke burde kunne

---

<sup>19</sup> Loki som mediator er et emne opgaven kommer ind på senere.

<sup>20</sup> Ls 23.

<sup>21</sup> Gylf 25.

<sup>22</sup> Gylf 33.

<sup>23</sup> Kilderne afspejler således et billede på det middelalderlige samfund snarere end det førkristne.

<sup>24</sup> Det kan diskuteres, hvorvidt det er Freya selv, der har lært Loki *seiðr* i underverdenen. Vanerne er chthoniske væsner i mytologien, og da Loki's ophold foregår i urtiden, er gidseludvekslingen mellem aser og vaner ikke endnu sket, så det vil ikke være en utænkelig linje at trække. Der er dog ingen kilder, der direkte understøtter dette. Ud over at Schjødt (1981, 58) selv nævner det, så det må klassificeres som ren spekulation.

forenes. Schnurbein (2000) argumenterer også for den ustabilitet, som Loki's ambivalente seksualitet bringer ind verden. Hendes fokus er dog på Snorri's motivation bag. Forskellen mellem dem er den metodiske, hvor Schnurbein ikke mener, at der kan drages linjer til en helstøbt figur kilderne imellem, går Schjødt videre og gør Loki til den ultimative mediator, der danner bro mellem aser og jætter, og dermed spiller en stor rolle i interaktionen mellem denne og den anden verden. Det er dog også denne bro, der bliver gudernes hæmsko i det lange løb, for den betyder, at forskellen mellem kosmos og kaos viskes ud (Ibid., 83).

I den mytiske fortid får Loki rodet guderne ud i problemer, men som han til sidst selv løser ved brug af sin snedighed og sin evne til ham- og kønsskifte. Herigennem skaffer han desuden guderne de redskaber, som hjælper dem med at udfylde deres dumézilske funktioner. Et eksempel ser vi i Snorris bygmestermyste<sup>25</sup>. Da aserne står til at miste Freya, redder Loki situationen ved at skifte ham til en hoppe, og forføre bygmesterens hest, hvilket Sleipnir er resultatet af. Guderne får her både en uigennemtrængelig mur, og Óðinn får Sleipnir, som gør det muligt for ham at ride til underverdenen. At Loki kan bringe guderne disse ting, er det, der underbygger grunden til, at han blev indlemmet i gudeflokket til at begynde med (Ibid., 61). Loki's tendens til at rode aserne ud i problemer kan tolkes som en ond vilje, og at han er billedet på den onde dæmon. En fortæller for dette er Sophus Bugge, der i forsøget på at presse det nordiske ned i en kristen model, kommer frem til, at Baldr må være den nordiske kristusskikkelse og Loki derfor den nordiske udgave af den kristne djævel (Steinsland, 2005, 75-76). Her argumenterer Schjødt for det modsatte, idet han mener, at Loki handler nærmest "mekanisk". Han er hermed ikke drevet af et ondt sindelag, men er et billede på skæbnen<sup>26</sup>, og at alting må have en begyndelse og en ende (Schjødt, 1981, 84).

Senere i det mytiske forløb gør Loki ikke længere op for de negative handlinger. Et eksempel er drabet på Baldr, hvor Loki endda sørger for, at Baldr ikke kan komme tilbage fra Hel<sup>27</sup>. Ved Loki's fængsling er han helt gledet ud af rollen som gudernes hjælper, og han står som komplet opposition til de magter, der opretholder kosmos (Ibid., 77-80; 73). Situationen i *Lokasenna* sker umiddelbart før dette tidspunkt, og her kommer

---

<sup>25</sup> Gylf 25.

<sup>26</sup> Det norrøne livssyn var i høj grad præget af synet på skæbnen, som noget selv ikke guder kunne undgå (Schjødt, 1981, 84).

<sup>27</sup> Gylf 33.

Frakes pointe om Loki som antifunktion frem. Loki's angreb centrerer sig omkring gudernes dumézilske funktioner. Han fremtræder her som den essentielle anden, der ved at stå i kontrast til funktionerne definerer dem (Frakes, 2002, 165-167; 172). Óðinn be- driver *seiðr*, Týr sværger falskt<sup>28</sup>, og Þórr<sup>29</sup> bryder en aftale, der sætter kosmos over styr. Schjødt baserer sig igen på Dumézil, da han forholder sig til de guder, der repræsenterer den dumézilske trefunktionsmodel. Deres svigt af netop disse funktioner og dermed den orden, der opretholder kosmos. Ved drabet på Baldr forsvinder den af guderne, som i sit væsen stod for den kosmiske orden. Verdens kvalitet tager altså et langt dyk nedad med Loki ved styrepinden (Schjødt, 1981, 81; Frakes, 2002, 170). Den mytiske nutid om- handler tiden mellem Loki's fængsling og selve *ragnarøk*, som ligger i den mytiske fremtid, hvor han slipper fri af sine lænker og står som den ultimative ærkedæmon og antagonist i angrebet på guderne<sup>30</sup> (Schjødt, 1981, 78-80). Loki står således som en re- præsentation for skæbnens ufravigelige bevægelse mod undergangen. Han agerer ikke ud af en ond vilje, snarere er hans handlinger blot en del af skæbnens årsagskæde.

## 5.2. Óðinn

Óðinn er en vidtspændende guddom, og der er flere teorier om hans funktion. Nogle mener, at hans primære funktionsområde ligger i magien, og han dermed er en shamangud, andre vil mene, at han er en senere kult, mens andre igen argumenterer for, at Óðinn's primære rolle ligger i hans varetagelse af rollen som hersker.

Han antager mange roller i den norrøne forestillingsverden og optræder både som magiker, døds-, krigs- og digtergud. Men ifølge Schjødt (2004) må alle aspekterne af ham nødvendigvis ses ud fra hans funktion som hersker. Han var tilbedt af herskere og krigere, altså den øverste strata i samfundet, og havde reelt ikke meget at byde bon- delivet (Schjødt, 2004, 43-44, 54). Han repræsenterer herskeren i krigstider, hvor han er den kølige strateg, der giver råd til konger, og magikeren, der kan indgyde frygt i sine fjender og frådende vildskab hos sine krigere. Han er dog ikke altid fair, og som Loki påpeger i Ls 22, går sejren ikke altid til dem, der fortjener det<sup>31</sup> (Steinsland, 2005, 177).

---

<sup>28</sup> Gylf 25 (Ifølge Heimskringla.no).

<sup>29</sup> Gylf 25 (Ifølge Schjødt, 1981).

<sup>30</sup> Det står formuleret i Bdr 14, at Loki slider sig løs fra sine lænker, og *ragnarøk* ødelæggende kommer. Dette står i parallel til formuleringen i Vsp 45, hvor Fenrir slider sig fri af sine lænker, og *ragnarøk*/gudernes skæbne kommer. Loki er på det her tidspunkt altså blevet en kaosmagt på linje med fenrisulven.

<sup>31</sup> Noget, der muligvis har givet ham tilnavnet *Bølverkr*.

Eksempler finder vi bl.a. i *Ynglingasaga* 6<sup>32</sup>, hvor Óðinn siges at kunne gøre sine fjender blinde, døve eller bange, mens hans egne krigere var brynjeløse og vilde som ulve. Magien er dog ikke uden konsekvenser. *Seiðr* er uløseligt bundet til femininiteten og begrebet *ergi*. Schjødt påpeger, at *ergi* var en nødvendig omkostning for Óðinn, da det fulgte med de evner, han fik af Loki i blodblandingen (Schjødt, 1981, 81). Han argumenterer desuden for, at det at Óðinn kan indeholde det andet-verdslige og det feminine, samt bruge det til sine egne formål, er noget af det, der forklarer hans rolle som en af de mest magtfulde guder i det nordiske pantheon (Ibid., 2008, 453).

Et gennemgående træk ved Óðinn er hans relation til viden. Schjødt (2004) argumenterer ud fra sin teori om initiation<sup>33</sup> i forklaringen af, hvilken overordnet rolle han spiller i de myter, hvor henholdsvis søgen efter eller afgivelsen af viden spiller ind. I artiklen modsvarer Schjødt teorien om Óðinn som shamangud ved at fokusere på de træk ved Óðinn, der ikke indgår i rollen som shaman. En problematik, som opgaven vender tilbage til. Omdrejningspunktet for de myter vi har om Óðinn er viden, enten hans jagt efter viden i form af kundskaber, besvarelser af specifikke spørgsmål, afprøvning af viden igennem visdomskonkurrencer eller hans afgivelse af viden til konger eller krigere (Schjødt, 2004, 46). Myter, hvor Óðinn tilegner sig generel viden eller kundskaber, indebærer ofte en initieringssekvens, hvor intianden, her Óðinn selv, rejser igennem det liminale rum og kommer ud med en forhøjet status i form af de nye egenskaber, han har tilegnet sig. Et eksempel på dette kunne være selvhængningen i *Hávámál* 138-141, hvor Óðinn får numinøse kundskaber om runer gennem en ofring af sig selv til sig selv og en rejse til den anden verden<sup>34</sup> (Ibid.). En anden gren af Óðinn's videnstilegnelse er den, hvor han har behov for svar på spørgsmål, som han ikke selv kan besvare. Eksempler ser vi i *Völuspá* og *Baldurs draumar*, hvor han i begge tilfælde maner en død vølv fra graven for at stille hende spørgsmål om fremtiden. I disse tilfælde opnår han ikke en højere status, og der er således ikke tale om en initieringssekvens, dog må den numinøse viden igen komme fra det liminale rum. I tilfælde, hvor Óðinn afgiver noget af sin viden, er han ikke selv den primære aktør, men optræder snarere som initiator eller hjælper.

---

<sup>32</sup> Óðinn kunnir svá gera, at í orrostum urðu óvinir hans blindir eða daufir eða óttafullir, en vápn þeirra bitu eigheldr en vendir; en hans menn fóru brynjulausir ok váru galnir sem hundar eða vargar, bitu í skjöldu sína, váru sterkir sem birkir eða gríðungar; þeir drápu mannfólkit, en hvártí eldr né járn orti á þá. Þat er kallaðr berserksgangr.

<sup>33</sup> Se kapitel 3.3 i "initiation between two worlds" af J.P. Schjødt (2008) for indføring i hans kriterier for initiationsritualer.

<sup>34</sup> Selvhængningen menes at have dannet baggrund for kongeininitiationer til Óðinn, hvor myten genskabes i ritualer. Se *Gautreks saga* 7, om ofringen af kong Vikarr.

Eksempler finder vi i *Vølsunga saga* 13, hvor guden optræder som en gammel mand med langt skæg, der hjælper Sigurðr med at vælge hesten Grani, og som senere hjælper ham med at overvinde dragen Fafnir. I *Gautreks saga* 7, spiller Óðinn rollen som fosterfar og skytsgud til Starkaðr<sup>35</sup>, som ender med at få del i nogle af Óðinn's egne egenskaber. I begge tilfælde er Óðinn giveren af den numinøse viden, og det er hans viden om den anden verden, der gør ham i stand til at fungere som initiativ og hjælper (Ibid., 2008, 454). Den sidste slags myte omhandler visdomskonkurrencer, hvor Óðinn ikke er ude på at tilegne sig viden, men snarere er ude på at teste den. Karakteristisk for visdomskonkurrencer er Óðinn's ubesvarlige spørgsmål, som vi hører det i *Vafþrúðnismál: Hvat mælti Óðinn, áðr á bál stigi, sjalfr í eyra syni?* Her opdager modstanderen, at det er Óðinn, han kæmper imod og overgiver sig. Frog (2006) argumenterer for, at aserne må teste deres overlegenhed i forhold til jætter og andre kaosvæsner for at sikre sig, at verdens orden stadig står, og at der er balance i kaos og kosmos. Eksempler på disse konkurrencer indebærer *Vafþrúðnismál* og delvist også *Baldrs draumar*<sup>36</sup> (Frog, 2006, 3). Undtagen i visdomskonkurrencer ser vi, at den numinøse viden nødvendigvis må komme i forbindelse med det chthoniske. Det ser vi også i myten om Mímir i *Ynglingasaga* 4, der fungerer som en funderingsmyte for netop denne nødvendighed (Schjødt, 2008, 222). Selve myten vil ikke blive gennemgået her. Det væsentlige er, at Mímir bliver et hoved kortere hos vanerne, hans hoved sendes til Óðinn, som galdrer over det, hvorefter Mímir's hoved nu kan agere numinøs rådgiver for ham. Både Óðinn og Mímir opnår en højere status, og Mímir vækkes intellektuelt til live igen (Ibid., 2004, 49-50). Det samme forhold mellem intellektuelt liv og fysisk død optræder i myten om Kvasir i *Skáldskaparmál* s. 3-5. Her gennemgår såvel Óðinn som Kvasir et initiationsforløb. Det er gennem rejsen til den anden verden, at de numinøse egenskaber, som Kvasir besidder, aktiveres i hans transformering fra mand til mjød, og ligesom i tilfældet hos Mímir bliver de numinøse egenskaber til gavn for Óðinn. Schjødt fastslår, at Óðinn nødvendigvis må være besidderen af den numinøse viden, da han er den eneste af guderne, der kan indeholde det liminale og det numinøse fra den anden verden og bruge det til bestemte formål. Dermed mener han at have forklaret Óðinn's position som hersker blandt aserne (Ibid., 2008, 453). Óðinn's rolle som hersker gud afspejles også i forestillingen om hans relation til royale slægter som for eksempel *vølsungerne* (Byock, 1990,

<sup>35</sup> Se Boll (1986) om Starkaðr som Óðinn's helt.

<sup>36</sup> Opgaven kommer ind på visdomskonkurrencen igen i forhold til Óðinn's og Loki's indbyrdes relation

8). Den euhemeristiske tankegang bunder i en forestilling om menneskets tilbliven, ikke som hos Snorri skabt af Óðinn, Vili og Vé, men snarere som i dele af *Fornaldersögur*, hvor mennesket genealogisk nedstammer fra guderne (Schjødt, 2009, 571).

Óðinn's forbindelse til magi et af de mere omdiskuterede aspekter af ham. Opgaven har taget udgangspunkt i Schjødts teori om, at Óðinn "er først og fremmest en fyrstegud, som varetager sin funktion gennem en særlig kunnen, der som regel klassificeres som magi". (Schjødt, 2004, 43) Som nævnt tidligere i kapitlet er Schjødts tekst et mod-svar på shamanismetesen, og det er denne diskussion opgaven tager hul på nu. Óðinn's magiske evner bruges generelt som et redskab til videnstilegnelse og de rejser og implikationer, der følger af det. I *Skáldskaparmál* s. 3-5 måtte Óðinn flere gange forvandle sig til dyr i jagten efter mjøden. I *Ynglingasaga* 4 galdrer han over Mímir's afhuggede hoved, og i *Hávámál* 138-141 hænger han sig selv. I forhold til krig bruger Óðinn magi til at give sine egne krigere styrke og tage modet fra sine fjender. I alle tilfælde er magien brugt som middel til at opnå noget og ikke for magiens egen skyld. Schjødt medgiver, at Óðinn's magiske kræfter i et eller andet omfang kan have været påvirket af den samiske shamanisme, men at det dog ikke skal forstås som konstituerende for karakteren Óðinn. I fremsættelsen af shamanismetesen udelades Óðinn's forhold til herskermagten ofte, hvilket da også er tilfældet hos Hedeager (1999) og Price (2002). De har begge fokus på Óðinn's magiske egenskaber, og ser de dyr han omgiver sig med som shamanistiske hjælpeånder. Hedeager<sup>37</sup> konkluderer ud fra ligheder mellem Óðinn's kundskaber og shamanismen, at hans primære funktion må være i rollen som shaman. Price er enig, da han med udgangspunkt i *Ynglingasaga* 7, konkluderer, at magien er til stede i næsten alle aspekter af Óðinn, og at det derfor må være det konstituerende træk ved ham (Hedeager, 1999, 136-137; Price, 2002, 97). Schjødt (2004) problematiserer dette, og hans modargumenter centrerer sig omkring to emner, hvoraf det ene er Óðinn's tilknytning til krigeren, herskeren og samfundet og det andet er rent metodisk. Defineringsmæssigt mener Schjødt, at begrebet om shamanisme er blevet udvandet og brugt i flæng om al magisk kult eller myte, der kunne minde om det, hvilket, som han siger, gør sig gældende for ethvert samfund, der har et magisk-religiøst verdensbillede (Schjødt, 2004, 44). Dernæst problematiserer Schjødt Óðinn's tilknytning til aristokratiet i forhold til shamanens rolle. Shamanen hæver sig ikke op over den almindelige befolkning og har

---

<sup>37</sup> Lotte Hedeager er arkæolog, og hun baserer meget af sin teori om Óðinn's shamanisme på brakteater med afbildning af det, der kunne minde om en shaman på.

ikke en højere status efter at have udført ritualer. Han tager med andre ord ikke noget med sig fra sine mentale rejser. Dette danner et begrebsligt gab mellem shamanen og Óðinn, da, som sagt, mange af de myter, vi har om Óðinn, handler om de kundskaber og den dermed forhøjede status, han tager med sig fra sine rejser. Alle egenskaber, han har, kan relateres til hans forbindelse til de konger og krigere, som i det hierarkiske samfund skal kunne varetage de højere poster, som reelt ikke findes på samme måde i de småsamfund, hvori vi finder shamanen. Magien er altså for Óðinn altid et middel, som gør det muligt for ham at kunne varetage rollen som hersker snarere end det konstituerende ved ham (Ibid.,53).

## 6. Óðinn's og Loki's indbyrdes relation

Som vi hører i *Lokasenna* 9, blandede Loki og Óðinn blod i urtiden og blev derved fosterbrødre. Fosterbroderskabet indebærer en ændring af slægtskabet, da parterne forpligter sig på livslang loyalitet. Blodblandingen mellem Óðinn og Loki er ifølge Steinsland, allerede fra begyndelsen af, problematisk for aserne, da forbindelsen mellem dem selv og jætterne forstærkes (Steinsland, 2005, 332-334; 230;233). Schjødt (1981) har næsten samme logik, idet han mener, at Loki udvisker grænserne mellem kaos og kosmos, og således bringer verdensbalancen i uorden<sup>38</sup> (Schjødt, 1981, 83). Blodblandingen er tolket på forskellig vis i forskningen. Wanner (2009) tager sit udgangspunkt i forskningen af den græske mytologi og begrebet *mēti*. Noget man vil kunne oversætte til ”snu intelligens”. Det er ifølge Wanner et fundamentalt træk for at bevare suveræniteten, og et ultimativt våben, da indehaveren af det ikke kan overvindes. En guds overlegenhed afhænger da af at kunne tøjle den snu intelligens (Wanner, 2009, 212-214; 220). I den græske mytologi indoptager Zeus fuldstændig personificeringen af *mēti* for at blive uovervindelig. Wanner argumenterer for, at blodblandingen og den tilhørende overførsel af egenskaber mellem Loki og Óðinn bunder i Óðinn's forsøg på at indoptage den snu intelligens og dermed gøre sit herredømme evigt (Ibid., 231-234). Schjødt er her delvist enig, idet motivet bag blodblandingen for Óðinn handler om de evner, han skal bruge i videnstilegnelsen og i udfyldelsen af sin dumézilske funktion. Wanner argumenterer videre for, at da Óðinn kun blandede blod med Loki og ikke indoptog ham fuldstændigt, har han karakteren af en fejlet Zeus. Han vil dø i den sidste krig, og hans herredømme

---

<sup>38</sup> Forskellen mellem dem bunder i, at det ifølge Steinsland er Loki's jættebaggrund, der bringer aser og jætter tættere sammen, mens Schjødt argumenterer for, at det er i selve Loki's væsen og rolle som ultimativ mediator, at grunden skal findes.



vil ikke være suveræn, fordi den primære indehaver af *mēti* stadig er autonom, og han selv kun er sekundær indehaver af det. Óðinn's manglende kontrol over Loki's *mēti* resulterer således ifølge Wanner i *ragnarøk* (Ibid.).

Schjødt (2008) tager en anden tilgang. For ham leder blodblandingen mellem Loki og Óðinn til udvekslingen af egenskaber og et fosterbroderbånd, som i sidste ende leder guderne mod *ragnarøk*. Blodet optræder her som egenskabs- og identitetsoverførende middel (Schjødt, 1981, 55-56; Ibid., 2008, 209-217). Dets egenskaber ses også i *Vǫlsunga saga* 19, hvor Sigurðr indtager noget af dragen Fafnir's hjerteblod og bliver i stand til at forstå fuglesprog.

Spørgsmålet om hvordan de to guder hver får gavn af blodbroderskabet er delvist gennemgået: Óðinn og aserne får gavn af Loki, idet han tilvejebringer det, guderne skal bruge for at udfylde deres roller. Derfor var det nødvendigt for Óðinn at indgå fosterbroderskab med ham på trods af anklagen om *ergi* og Loki's gradvise antagonisme (Schjødt, 1981, 58;82). Derudover må *seiðr* ses som en forudsætning for Óðinn's mulighed for videnstilegnelse, hvilket også spiller en rolle i hans motiv for blodblandingen (Ibid., 2008, 214). Loki, som ellers står i udkanten af gudeflokken, får ved blodbroderskabet med Óðinn en billet ind i asernes verden<sup>39</sup>. Det må tænkes at være grunden til, at han i *Lokasenna* får lov at komme ind i Ægir's hal, selv efter at have slået en af hans tjenestefolk ihjel (Ibid.).

Blodets rolle i fosterbroderskabets oprettelse, gennem jarðarmenritualet, er beskrevet i detaljer i *Gísla saga Súrssonar 6*, *Fóstbræðra saga 2* og *Þorsteins saga Víkingssonar 21*<sup>40</sup>. I ritualet går de, der indgår blodbroderskab, ind under en opskåret rem af græstørv, holdt oppe med et spyd. Her blander de blod, tager guderne i ed og kommer ud som blodsbrødre (Schjødt, 2008, 211; Ibid., 372-373). Schjødt påpeger initiationen i ritualet<sup>41</sup>, og Steinsland argumenterer desuden for en genfødselssymbolik (Steinsland, 2005, 332-334).

---

<sup>39</sup> Det har i forskningen været overvejet, om Loki af ond vilje ville ind i gudeflokken og bringe uheld over dem som hævn over drabet på Ymir i urtiden (Schjødt, 1981, 56). Schjødts argument om Loki som billede på den uundgåelige skæbne modsiger dette.

<sup>40</sup> Der er variationer i udførelsen af ritualet teksterne imellem, men de giver et sammenstykket billede af, hvordan det er blevet udført i virkeligheden, hvilket er meget sjældent. Se Schjødt (2003) for gennemgang af 4 kriterier for, hvornår der kan have eksisteret et ritual bag en myte.

<sup>41</sup> Schjødt argumenterer for, at det er en initiationsrite, da blodblandingen finder sted i det liminale rum, idet de symbolsk befinder sig under jorden, hvilket giver oppositionsparret denne verden/den anden verden. Blodet agerer det numinøse vidensobjekt, da det indebærer overførelsen af viden, og parterne går til sidst ud med en fornyet status (Schjødt, 2008, 372-373).

Óðinn og Loki's relation ender som sagt, hvor de står som fjender i *ragnarøk* (Schjødts, 1981). At de i urtiden blandede blod og indgik fosterbroderskab står i klar modsætning til dette. Fosterbroderskabet er som sagt en livslang ed om loyalitet. I *Vǫluspá* 45 fortæller vølven, at det, der skal indvarsle *ragnarøk*, netop er nedbrydelsen af de moralske normer i form af, at broder vender sig mod broder, og slægtskab brydes. Spørgsmålet er, om slægtskabet mellem Loki og Óðinn ikke allerede er på gyngende grund i tiden før verdens ende. Vi ser en del af deres konflikt i *Lokasenna* 23 og 24, hvor de anklager hinanden for *ergi*, og Loki betvivler Óðinn's evner til at udfylde sin rolle som hersker. Tidligere i opgaven var jeg inde på Frogs analyse af strofe 12-14, hvor Óðinn undervejs i sin samtale med vølven mister kontrollen og bliver afsløret. Frog (2006) påpeger, at Óðinn's sidste spørgsmål<sup>42</sup> må være en bølgegåde, et metonymisk billede på *ragnarøk*, der skal oversættes til, om den hævnscyklus<sup>43</sup>, som sættes i gang ved Baldr's død, vil føre til verdens undergang (Frog, 2006, 1-2;4). Óðinn's brug af gåden afslører ham, idet han er den eneste, der vil kunne stille et spørgsmål med så meget indsigt i verdens orden. Det er samme tematik, vi ser i visdomskonkurrencer, hvor Óðinn stiller et ubesvarligt spørgsmål og afslører sig selv, hvorved hans modstander taber, og han bekræfter, at kosmos stadig hersker over kaos (Ibid.,3;6). Frog argumenterer for, at Óðinn's kommentar i strofe 13 ikke afslører vølven som Angrboða men som Loki i forklædning, og selvom situationen i *Baldrs draumar* ikke er en visdomskonkurrence, mener Frog, at idet Loki afsløres som vølven, taber Óðinn, og afsløringen skal da tjene til at vise, at Loki nu er Óðinn overlegen, og at kaos overtrumfer kosmos (Ibid.,7-9).

Hvis man skal følge Frogs og Schjødts analyse, gengiver Loki's og Óðinn's interne relation en linje, der løber parallelt med Schjødts interne kronologi. De starter ud som blodsbrødre, dog mest af forretningsmæssige hensyn, og derfra viser Loki's antagonisme sig mere og mere, indtil de står overfor hinanden som fjender i den sidste krig. I situationen i *Baldrs draumar* er Baldr endnu ikke dræbt, og vendepunktet for Loki i hans fængsling er ikke aktuelt. Men hvis Loki er vølven, og Óðinn således går derfra overvundet, så er det ikke bare et tegn på Loki's stigende antagonisme, men også på forværrelsen af blodsbroderskabet de to imellem.

---

<sup>42</sup> Óðinn stiller 4 spørgsmål til vølven: Hvem har fået plads til Hels hal, hvem vil blive Baldr's bane, hvem vil hævne Balder, og bølgegåden, der skal betyde, om det vil bane vejen for *ragnarök*.

<sup>43</sup> Høðr dræber Baldr, Vali hævner Baldr kun en nat gammel ved at dræbe Høðr. Den næste vil så skulle hævne Høðr, og sådan bliver det ved, indtil det kulminerer i *ragnarök*.

## 7. Konklusion

Med udgangspunkt i *Lokasenna* og *Baldrs draumar* har opgaven forsøgt at kaste lys over Loki's og Óðinn's roller i den førkristne nordiske religion samt over det blodsbroderskab, der fra starten har vist sig at være problematisk for aserne. Både Loki og Óðinn er komplekse guder, og selvom forskningen langt fra er enig, er denne opgave ud fra Schjødts teorier kommet frem til, at Óðinn først og fremmest må ses i lyset af sin rolle som hersker-gud, og at Loki som helstøbt figur er den ultimative mediator og personificeringen af verdens forfald. Deres relation starter allerede i urtiden, hvor de blander blod, og ender i *ragnarøk*, hvor Loki står som den ultimative antagonist. Blodblandingen gavner dog begge, idet en del af Loki's *seiðr* overføres til Óðinn, der har brug for de magiske evner til at opfylde sin rolle som hersker-gud, og Loki får en plads i asernes verden. Meningerne om den metodiske problematik angående kildematerialet er som sagt delte, og der er flere ting i arbejdet med de norrøne kilder, man skal være opmærksom på. Deriblandt at de kilder, vi har, er skrevet i kristen middelalder. Dog mener Schjødt, at selvom de er svære at datere, er der intet i vejen for, at de kan bruges til at afklare strukturer i det norrøne verdensbillede. Han påpeger, at vi aldrig finder en endegyldig sandhed omkring den norrøne kulturs verdenssyn. Noget vi bliver nødt til at acceptere i arbejdet med denne religionstype. Det nærmeste vi kommer er de modeller og strukturer, vi kan forske os frem til.

## 8. Litteratur

### 8.1. Primærkilder

*Baldrs draumar* se Eddadigtningen

Codex Regius se Eddadigtningen

Den yngre Edda se *Gylfaginning* og *Skáldskaparmál*

#### EDDADIGTNINGEN

Neckel, Gustav & Hans Kuhn

1962 *Edda. Die Lieder des Codex Regius Nebst Verwandten Denkmälern*. Herausgegeben von Gustav Neckel. I. Text, 3. udg., Carl Winter Universitätsverlag, Heidelberg

#### FORNALDARSÖGUR NORÐURLANDA

Fornaldarsögur Norðurlanda, 4 vols, red. Guðni Jónsson. Reykjavík: Íslendingasagnautgáfan. 1959 [1954].

Porolfsson, Björn K.

1925-27 *Fóstbræðra saga*, Udgivet for Samfund til udgivelse af gammel nordisk litteratur, København

*Gautreks saga* se Fornaldarsögur Norðurlanda

Jónsson, Finnur

1903 *Gísla saga Súrssonar*, Verlag von Max Niemeyer, Halle

#### GYLFAGINNING

Snorri Sturluson, *Edda: Prologue and Gylfaginning*, 2<sup>nd</sup> ed., red. Anthony Faulkes. London: Viking Society for Northern Research. 2005.

*Hávámál* se Eddadigtningen

#### HEIMSKRINGLA

Snorri Sturluson, *Heimskringla*, 3 vols, red. Bjarni Aðalbjarnarson. Íslensk Fornrit, 26-28. Reykjavík: Hið Íslenska Fornritafélag. 1979.

*Lokasenna* se Eddadigtningen

## SKÁLDSKAPARMÁL

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

Snorri Sturluson se *Gylfaginning* og *Skáldskaparmál*

*Vafþrúðnismál* se Eddadigtningen

*Völuspá* se Eddadigtningen

*Völsunga saga* se *Fornaldarsögur Norðurlanda*

*Ynglinga saga* se *Heimskringla*

*Þorsteins saga Víkingssonar* se *Fornaldarsögur Norðurlanda*

## 8.2. Sekundære kilder

Boll, Jens Kristian Lindhart

1986 "Starkad og Egil Skallagrímsson som Odinshelte", *Religionsvidenskabeligt tidsskrift* 9, 33-47

Byock, Jesse L.

1990 *The saga of the Volsungs. The Norse Epic of Sigurd the Dragon Slayer*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, California, 1-29

Frakes, Jerold C.

2002 "Loki's Mythological Function in the Tripartite System' [*Lokasenna*]", in: Paul Acker & Carolyne Larrington, eds., *The Poetic Edda. Essays on Old Norse Mythology*, Routledge, New York and London, 159-175

Frog

2006 "Recognizing Mythic Images in Fantastic Literature: reading *Baldur's draumar* 12-14"

Gunnell, Terry

- 2013 "From One High-One to Another: The Acceptance of Óðinn as Preparation for the Acceptance of God" in: Leszek Slupezki and Rudolf Simek, eds., *Conversions: Looking for the Ideological Change in the Early Middle Ages. Studia Mediaevalia Septentrionalia 23*, Fassbaender, Vienna, 153-178

Hedeager, Lotte

- 1999 "Skandinavisk dyreornamentik: Symbolsk repræsentation af en før-kristen kosmologi", Oslo Universitet.  
<http://sydney.edu.au/arts/medieval/saga/pdf/126-hedeager.pdf>

Price, Neil S.

- 2002 "The Viking Way. Religion and War in Late Iron Age Scandinavia", Uppsala, 91-100

Schjødt, Jens Peter

- 1981 "Om Loke endnu engang", *Arkiv for nordisk filologi*, 96, 49-86
- 2003 "Myths as Sources for Rituals – Theoretical and Practical Implications", in: Margaret Clunies Ross, ed., *Old Norse Myths, Literature and Society*, The Viking Collection 17, The University Press of Southern Denmark, Odense, 72-84
- 2004 "Odins viden – dens funktion og betydning", *Religionsvidenskabeligt tidsskrift*, 44, 42-56
- 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 17, University Press of Southern Denmark, Odense.
- 2012 "Reflection on Aims and Methods in the Study of Old Norse Religion" in: Catharina Raudvere og Jens Peter Schjødt, eds. *More than Mythology, Narratives Ritual Practices and Regional Distribution on Pre-Christian Scandinavian Religions*, Nordic academic Press, Lund, 263-287

Schnurbein, Stefanie von

2000 "The Function of Loki in Snorri Sturluson's 'Edda'", *History of Religions* 40:2, 109-124

Stefánsson, Finn

2009 *Gyldendals leksikon om nordisk mytologi*, Gyldendal, København (tr. i udl.)

Steinsland, Gro

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

Wanner, Kevin J.

2009 "Cunning Intelligence in Norse Myth: Loki, Óðinn and the Limits of Sovereignty", *History of Religions*, 48:3, 211-246