

## Óðinn's rolle og funktion i den nordiske mytologi.

For et par år siden skrev jeg en artikel (Schjødt 2001), der diskuterede Óðinn's rolle i nordisk religion med særligt henblik på den diskussion, der har stået om, hvorvidt man ville kunne nå en øget forståelse af denne gud, hvis man opfattede ham som shaman. Min pointe var, at, om end der hos Óðinn-skikkelsen kan findes en del træk, som givetvis også kan findes hos shamaner i arktiske og subarktiske egne, så kan disse ligheder dog ikke forstås som konstituerende for Óðinn, som vi møder ham i de nordiske kilder fra middelalderen. Óðinn er først og fremmest en fyrstegud, som varetager sin funktion gennem en særlig kunnen, der som regel kan klassificeres som magi. Da shamanerne også i høj grad kan siges at være magikere<sup>1</sup>, er det ikke overraskende, at der må dukke en række lighedspunkter op mellem shamanerne på den ene side og Óðinn på den anden side, så meget mere som der ikke kan herske nogen tvivl om, at shamanismen i sin samiske udgave givetvis har været kendt og både beundret og frygtet af nordboerne. Det er derfor nærliggende at antage, at Óðinn og de magiske teknikker, han behersker, i et eller andet omfang har været påvirket af samernes trolddom. Ikke desto mindre er der to afgørende indvendinger at rette mod opfattelsen af og argumenterne for at se Óðinn som shaman, nemlig for det første, at han som netop nævnt først og fremmest er karakteriseret som guden for fyrsterne og fyrsten blandt guderne, samt som særligt knyttet til krigerne. Dette er en afgørende forskel i forhold til opfattelsen af shamanen hos samerne. Det hænger bl.a. sammen med, at det samiske og det nordiske samfund siden langt tilbage i jernalderen har været forskellige, og at det sidste har været karakteriseret ved en langt højere grad af hierarkisering end det første. Og for det andet, at selve begrebet shamanisme er uklart, ikke mindst sådan som det fremstilles af arkæologer, der beskæftiger sig med Óðinn-skikkelsen<sup>2</sup>, idet der er en tendens til, at alle magiske træk, der kan findes hos shamaner rundt omkring i verden, gøres til konstituerende for shamaner som sådan – også selv om de i vid udstrækning er så generelle, at de kan findes i ethvert samfund, der har et magisk-religiøst verdensbillede (world-view), og det gælder som bekendt stort set alle samfund, når bortses fra de sidste par århundreders sækularisering i vor del af verden. Det er ikke hensigten i det følgende i detaljer at gå ind på denne definitionsproblematik, men det vil dog være nødvendigt, kort at påpege et par punkter, der har betydning for vores opfattelse af Óðinn's rolle i det nordiske pantheon, og som vi skal vende tilbage til nedenfor.

Hensigten med denne artikel er imidlertid at gå et skridt videre end blot at kritisere "shamanisme"-teorien, idet det synes positivt at forsøge, at sætte Óðinn ind i en større sammenhæng i stedet for blot at se ham som en unik skikkelse i et unikt pantheon. Enhver religion er selvfølgelig i et eller andet omfang unik, men samtidig indebærer det, at vi overhovedet kan identificere den som religion, at vi må have en forestilling om en

<sup>1</sup> Shamaner kan inden for et religionshistorisk begrebsapparat siges at udgøre en særlig form for "religiøse specialister", som både ligner og er forskellig fra en lang række andre typer af religiøse specialister (jf. Malefijt 1968, XXXff.). Et af lighedspunkterne er, at de alle formodes at sidde inde med en særlig evne til at have kontakt med "en anden verden", hvad enten denne nu er en decideret gudeverden eller beherskes af en mere ubestemmelig gruppe af væsener, som det kræver særlige forudsætninger at kunne manipulere med.

<sup>2</sup> Siden publiceringen af den ovennævnte artikel, er der udkommet to væsentlige værker, der forfægtter synspunktet, at Óðinn bør opfattes som shaman, nemlig Price 2002 og Solli 2002. Begge er skrevet af arkæologer og begge har store kvaliteter i deres analyser af såvel arkæologiske som skriftlige kilder. Ikke desto mindre lider de efter min bedste overbevisning begge af en fundamental mangel, når det kommer til spørgsmålet om hvad der egentlig er konstituerende for shamanismen, hvad vi skal vende tilbage til i det følgende.

“prototype” af religion. Og det samme gælder en række af de fænomener, vi forbinder med religion, fx ofre, guder, magikere, ritualer, myter osv. Der er her tale om fænomener, som i deres grundsubstans kan findes i alle religioner, men som selvfølgelig udformes på en særlig måde i hver enkelt religion. I mellem det unikke og det generelle har vi en række fænomener, som findes i nogenlunde samme udformning i en række forskellige kulturer, og som dermed kan karakterisere sådanne kulturer. Og et sådant fænomen er shamanismen; men den er på sin side blot en manifestation af det helt generelle fænomen, som består i at man forsøger at manipulere med den anden verden, hvortil der kræves en særlig viden, som nogle medlemmer af samfundet har mere af end andre. Og det er disse figurer, vi kalder magikere eller blot religiøse specialister.

Det at sætte de fænomener, vi møder i de nordiske kilder, ind i en forklaringsmodel, der er hentet fra den almene religionshistorie vil således aldrig kunne udgøre en udtømmende beskrivelse af de nordiske fænomener, som sagt fordi hver enkelt kultur (og for den sags skyld enhver undergruppering inden for en kultur) altid vil være “speciel” (det er derfor, at vi overhovedet opererer med forskellige religioner). På den anden side, er der, ikke mindst i en religion som den nordiske, primært på grund af den problematiske kildesituation, en lang række religiøse fænomener, fx opfattelsen af guderne, der ikke, ud fra kilderne selv, lader sig forstå i sin helhed. Der er lakuner i kildematerialet, der er uklarheder og selvmodsigelser, som vi på den ene eller den anden måde må søge at komme bagom, for at få et helhedsbillede af den enkelte gud, det enkelte ritual, og også hele religiøse komplekser. For at kunne det er det en indlysende hjælp at inddrage andre religioners måde at håndtere de forskellige fænomener på. Ikke forstået sådan, at man uden videre kan antage, at forestillinger eller rituelle komplekser fra en kultur kan findes i identiske form i en anden, men hvis man kan sandsynliggøre, at der har eksisteret en eller anden kulturel forbindelse mellem to kulturer, er det i hvert fald hensigtsmæssigt, at ens spørgehorisont lader sig lede af det kendskab, vi har til fænomenet i den kultur, hvor kildesituationen er bedst for ad den vej at undersøge, i hvilken udstrækning dette sammenlignende materiale kan forklare de kildeudsagn, vi har fra den anden kultur. Så vidt er der ingen problemer med at afprøve shamanismen som en model for sejdkomplekset og Óðinn’s relation til dette i den nordiske religion. Problemet kommer imidlertid, når det viser sig, at en række af de elementer, der konstituerer Óðinn-skikkelsen ikke lader sig forklare ud fra den shamanistiske model<sup>3</sup>. I den situation må man spørge, om der evt. kan findes andre modeller, som i højere grad og mere adækvat er i stand til at kaste lys over Óðinn. Det er det, jeg skal forsøge i det følgende.

Det fænomen, som jeg vil trække frem som forklaringsmodel er endnu mere udbredt end shamanismen, nemlig initiationen, altså den handlingssekvens, der er forbundet med afgørende overgange i et individs liv, og som i religiøse kulturer har en forholdsvis fast struktur. Jeg har tidligere redegjort for denne struktur (fx Schjødtt 1986 og 1992), men skal nedenfor ganske kort opsummere de konstituerende elementer med henblik på en anskueliggørelse af initiationsmodellens anvendelighed.

<sup>3</sup> I øvrigt er det karakteristisk, at man kun sjældent har gjort sig den ulejlighed faktisk at karakterisere shamanismen på modelplan, hvilket er en forudsætning for overhovedet at kunne bruge den i et komparativt perspektiv. Det er naturligvis ikke nok at sige, at en shaman kan rejse til en anden verden, at han kan skifte køn og skikkelse osv. For at vi overhovedet skal kunne inddrage shamanismen som forklaringsmodel, er det afgørende, at man analyserer strukturen i komplekset, dvs. hvordan de enkelte elementer forholder sig til hinanden, idet der næppe er et eneste enkeltelement i komplekset, som ikke isoleret set kan findes i en mængde andre kulturer over hele verden, også sådanne, man normalt ikke forbinder med shamanisme.

Det vil naturligvis af omfangsmæssige hensyn ikke være muligt hverken at gå i dybden med analyserne af Óðinn i kildematerialet, endside at komme omkring alle de kilder, hvori han optræder. Jeg skal derfor i det følgende blot skitsere et par analyser af nogle af de mere karakteristiske mytekomplekser, hvori han spiller en rolle.

Man kan groft sagt hævde, at Óðinn-myterne fordeler sig på to typer, nemlig dem, hvori han tilegner sig viden, og dem, hvori han giver viden fra sig. Som det vil fremgå, er de to typer nært forbundne, og den ene type kan ikke forstås uden den anden. Eksempler på den første type udgøres for det første af selvhængningen i *Háv* 138 ff. og af tilegnelsen af videns- og digtermjøden i *Háv* 104-110 og *Sksm* 4-6 og for det andet af hans møder med vælver i *Bdr* og *Vsp*. Der er her tale om to undergrupper, som på et centralt punkt er forskellige, nemlig i og med, at han i den første kategori tilegner sig en viden, der ikke skal bruges i en konkret situation, men som snarere drejer sig om redskaber, der helt generelt giver ham indsigter, medens han i den anden kategori søger (og får) svar på konkrete spørgsmål, der ganske vist har enorm rækkevidde og betydning, men som dog ikke desto mindre er svar på konkrete huller i hans viden. Denne skelnen har en vis betydning for den model, vi må forstå Óðinn ud fra, idet han i den første af disse undergrupper opnår en irreversibelt højere status, medens han i den anden ikke ændrer status som det vil fremgå. Eksempler på den anden type, hvor han giver viden fra sig, finder vi i *Grm* og *Vm*<sup>4</sup> samt, på en helt anden måde, i beretningen om den unge Sigurdør (*Rm*, *Fm* og *Sd*, og i *Vǫlsunga saga*) og i flere tilfælde hos Saxo og i fornaldarsagaerne, hvor Óðinn beredvilligt belærer konger om slagopstillinger og andet, der kan være til nytte, når man er konge og kriger<sup>5</sup>. I denne sidstnævnte kategori er det aldrig Óðinn, der er den primære aktør, idet han her naturligt har status som hjælper. Der findes herudover beskrivelser, der ikke uden videre kan rubriceres under en af de to hovedtyper, men i så fald vil der typisk være tale om, at de stadig karakteriserer de numinøse egenskaber hos Óðinn, eller at hans rolle kan genereres af den viden, han nu engang sidder inde med.

De par analyseeksempler, der skal gives, er hentet fra hver sin overordnede gruppe og udgør altså eksempler på den måde, som Óðinn tilegner sig viden på og den måde, han giver den fra sig på. Den første myte har jeg helt tilbage i 1983 analyseret (Schjødt 1983), men dog uden at lægge vægt på initiationsaspektet ved den, hvilket selv sagt er afgørende i nærværende sammenhæng. På den anden side må jeg for en række detaildiskussioner henviser til denne artikel. Som et eksempel på den anden type af initiationsmyter, vil jeg fremhæve Óðinn's rolle i Saxo's beretning om Hadingus, der analytisk viser os Óðinn i rollen som initiator, altså som hjælper for det subjekt, der skal initieres til en højere værdighed.

### Kvasir/Gunnlod

Af omfangsmæssige hensyn vil det følgende udelukkende blive en skitse, som vil lægge vægten på de træk, som accentuerer Óðinn's rolle som initiand, og der vil således ikke blive tale om nogen parafrase af myten, som jeg formoder kendt af de fleste. Alligevel skal hovedpunkterne, som har betydning for initiationstemaet kort opsummeres som følger:

<sup>4</sup> Det kan hævdes, at Óðinn i *Vm* også tilegner sig viden, idet Vafþrúðnir besvarer en lang række spørgsmål, som guden stiller. Det er imidlertid en misforståelse af digtet, at se det på den måde. Da der er tale om en videnskabskonkurrence, er det klart, at de to deltagere hver især kender svarene på de spørgsmål, de selv stiller. Det giver altså ingen mening at hævde, at Óðinn får noget a vide, som han ikke vidste i forvejen. Tværtimod indebærer spørgsmålene såvel som svarene, at det er overordentlig vidende væsener, vi har at gøre med.

<sup>5</sup> I forhold til shamanismen som forklaringsmodel, kan man i øvrigt notere sig, at der i alle tilfælde er tale om, at Óðinn giver individuelle råd til folk, der netop er hans protegé'er. Shamaner derimod har som oftest et kollektivt målgruppe (det er ganske vist ikke konsekvent, men bør dog ses som en markant tendens).

- 1) Aser og vaner slutter fred ved i fællesskab at frembringe en væske af spyt<sup>6</sup>.
- 2) Guderne transformerer væsken til en mand, Kvasir.
- 3) Kvasir kommer til nogle dværge, hvor han bliver slået ihjel og transformeres til en væske (= videns- eller skjaldemjøden).
- 4) Væsken overgives til jættten Suttungr, som lader sin datter Gunnlōð vogte over den inde i et bjerg.
- 5) Óðinn kommer, efter at have gennemgået prøver og været i fare til Gunnlōð som orm og har samleje med hende.
- 6) Óðinn får derved mjøden og flyver derfra som en ørn.
- 7) Hjemme i Asgård spyttes mjøden ud og kan gives til guder og mennesker.

Det gennemgående element er således væsken i sine forskellige fremtoninger samt de aktører, der i kortere eller længere perioder ejer den. Væsken kan vi (jf. slutsekvensen) betegne som et vidensobjekt, der i sidste ende bliver Óðinn's ejendom. I forhold til 1) bemærker vi, at væsken skabes i det øjeblik gudesamfundet konstitueres (Dumézil 1959,3 ff.), hvilket i sig selv siger noget om den vigtighed, som den tilskrives i forestillingsverdenen, hvad vi også får bekræftet gennem talrige myter og ritualbeskrivelser. Det er altså denne væskes historie, fra at være spyt til at blive – spyt (men nu Óðinn's spyt), vi her får fortalt. Kvasir er primært karakteriseret som vidende, men han kan ikke bruge sin viden (det hævder dværgene i hvert fald, og deri har de måske ret). En forudsætning for, at væsken bliver intellektuelt livgivende, er, at den transformeres tilbage til en væske, nemlig den mjød, som den herefter manifesteres som i resten af den mytiske historie. Det er imidlertid bemærkelsesværdigt, at det transformerende drab finder sted hos nogle dværge. Dværgene har nemlig generelt gennem hele den nordiske mytologi to karakteristika, nemlig for det første at de besidder håndværksmæssig snilde (de skaber objekter som fx mjøden her) og de er chthoniske. Nu ved vi fra en lang række andre myter, at underverdenen er et sted, hvorfra viden kan hentes, og det er derfor heller ikke overraskende, at det er her, det mest magtfulde af alle vidensobjekter befinder sig. Vidensobjektet har altså foreløbig bevæget sig fra oververden (gudernes verden) til underverdenen, hvor det er blevet transformeret til dets blivende form. Indtil videre forbliver det i underverdenen, for det overgives nu til Suttungr, hvis rolle i myten er perifer, i og med han overgiver det i sin datters varetægt. Hun ruger over det, og det forbliver dermed passivt, indtil vores hovedaktør, Óðinn, træder ind på scenen. Óðinn kommer i første omgang til Baugi, hvor han udfører ni mands arbejde, og som løn forlanger en del af mjøden. I første omgang forekommer Baugi at være ganske loyal og prøver at overholde den aftale, som han og Óðinn har indgået. Da Suttungr imidlertid nægter dem en eneste dråbe af mjøden, beslutter de sig for at prøve at stjæle den, og her viser Baugi sig mindre loyal, idet han først forsøger at dræbe Óðinn, da denne kravler ind gennem det hul, de har boret i en orms skikkelse. Og den fare, Óðinn befinder sig i er tilsyneladende endnu større, når man tager navnet på det bjerg, hvor Gunnlōð vogter mjøden, i betragtning. Hnitbiorg hedder det, hvilket bedst kan

<sup>6</sup> Der er ingen grund til her at komme ind på forholdet mellem de to varianter af myten om fredsslutningen mellem aser og vaner. Den anden version, som vi kender fra *Ynglinga saga* kap. 4 er umådelig interessant, og udgør i en række henseender en transformation i forhold til den foreliggende version. Jeg skal heller ikke gå nærmere ind på forholdet mellem Snorri's version, af tyveriet, og den version, der kendes fra *Hávamál* 104-110. Helt kort er der efter min bedste opfattelse ikke tale om egentlige varianter, men blot om, at konteksten i de to tekster er ganske forskellig, hvilket fuldt ud forklarer alle væsentlige forskelle. (jf. Meulengracht Sørensen 1991,223).

oversættes med "sammenstødsklipperne", altså en mytisk lokalitet, som antyder, at den færde, Óðinn har bevæget sig ud på, er risikabel.

Imidlertid lykkes det Óðinn at komme ind til Gunnlóð, hvor han i tre nætter har samleje med hende<sup>7</sup>. Der er nærmest tale om en handel, hvor han mod at give fysisk kærlighed til gengæld modtager mjøden, der som nævnt er intellektuelt livgivende. Herefter sluger han al mjøden og flyver fra underverdenen som ørn. Parret orm og ørn er veletableret i kosmologien og forekommer bla. i *Gylf* kap. 5, hvor de er tematiseret som væsener, der befinder sig i henholdsvis toppen af Yggdrasil og ved roden. Der er således tale om et jord/himmel-symbolik, hvor Óðinn, før han har mjøden, må tage skikkelse af et typisk chthonisk væsen, og efter han har tilegnet sig den tager skikkelse af et lige så typisk celestiale væsen. Herefter når han til asernes boliger, hvor han giver mjøden til aserne og de mænd, som kan digte, og hvor han fremover besidder mjøden og råder over den.

Der er altså tale om, at Óðinn har opnået en irreversibelt højere status, men det afgørende er den måde, han har opnået den på. Det er for det første gennem tilegnelsen af et vidensobjekt, nemlig mjøden. Det er for det andet ved at bevæge sig til en verden, der først og fremmest er karakteriseret som underverden, og som i øvrigt konnoterer en række elementer, der etablerer den som modsætning til den verden, hvor subjektet, Óðinn, kommer fra, således, at man kan karakterisere relationen mellem de to verdener som en række af binære oppositioner. Det gælder eksempelvis parrerne feminin (Gunnlóð) vs. maskulin (Óðinn), passiv (mjøden bruges ikke) vs. aktiv (mjøden kan tjene den funktion, den indtager i resten af den mytiske historie), død (Kvasir dræbes hos dværgene) vs. liv (mjøden er i Óðinn's varetægt intellektuelt livgivende). Endelig for det tredje kan vi se, at myten etablerer sig i en treleddet sekvens, hvor Óðinn bevæger sig til en anden verden, og at denne bevægelse er præget af forskellige farer, som han må gennemleve, at han derefter kommer til et rum, der uden videre kan betegnes som liminalt, idet det er karakteriseret via den første af de poler, der er noteret ovenfor<sup>8</sup>. Efter af have haft samleje med Gunnlóð vender han tilbage til sin egen verden, men altså med en ny status, som skyldes det tilegnede objekt, der konnoterer intellekt<sup>9</sup>. Der er altså tale om en bevægelse mellem to verdener, der er hinandens modsætninger.

## Hadingus

Vi skal nedenfor sammenholde dette forløb med de elementer, vi må anse for konstituerende ved initiation som generelt fænomen, men inden da skal vi kort se på nogle elementer i det forløb, som Hadingus gennemløber *Gesta Danorum's* første bog. Det drejer sig selvfølgelig primært om de elementer, hvor Óðinn spiller en rolle<sup>10</sup>, og som tidligere har været erkendt som en initiation (Dumézil 1970,49 ff.). Det drejer sig om to hændelser i Hadingus' liv (vi, 7 og 8 samt viii, 16). I den første af episoderne fortælles det, at Hadingus, efter allerede én gang

<sup>7</sup> Måske er der endog tale om en egentlig ægteskabsed (jf. *baugæiðr* i *Háv* 110), hvorved det kontraktlige i affæren bliver accentueret.

<sup>8</sup> Denne karakteristik kan genfindes i en lang række myter, hvor guder og mennesker konfronteres med en verden, der er hinsides den, hvori mennesket normalt befinder sig.

<sup>9</sup> Det er karakteristisk, at prædikaterne fysisk og intellektuel trænger sig på. Eksempelvis kan Óðinn's fremdragelse af mjøden ses som en "intellektuel fødsel": Han "føder" fra munden og det, der fødes er intellektualitet. Selvom denne fødsel er beredt gennem et samleje, er det netop ikke den kvindelige part i seksualakten, der føder et fysisk objekt fra underlivet.

<sup>10</sup> En mere tilbunds gående analyse af Hadingusberetningen vil blive fremført i forbindelse med den mundtlige præsentation på sagakonferencen 2003.

at have mødt den gamle enøjede<sup>11</sup>, møder ham igen og på hans hest bliver ført til hans hus (*ad penates suos*), hvor han modtager en meget sød drik (*suovissima potio*). Han får at vide, at han vil få stor styrke, hvorefter Óðinn på vers giver ham en række forudsigelser, der også har karakter af rådgivning. Bl.a. får han at vide, at han skal dræbe en løve og drikke dens blod. Derpå sættes Hadingus op på hesten, og det går op for ham, at de flyver hen over havet. Han er hermed tilbage i sin egen verden.

Hadingus får imidlertid mere at gøre med den gamle mand, idet han tager ham ombord på sit skib og modtager råd om hærstilling, hvorpå den gamle hjælper helten i kamp mod bjærnerne. Inden den gamle forlader Hadingus giver han ham flere råd (om hvem han bør føre krig imod) og spør ham, at han ikke skal falde for fjendehånd men få en frivillig død. Det går som bekendt i opfyldelse, ved at Hadingus hænger sig i folkets påsyn. Medens der i den sidste episode ikke er tale om, at Hadingus forlader sin egen verden, så er dette uden tvivl tilfældet i den første. Her bliver han fløjet til Óðinn's verden, der i et menneskeligt perspektiv bør opfattes som en parallel til underverdenen (der, som vi har set, er en lokalitet Óðinn kan frekventere). Hadingus bringes altså til den anden verden, hvor han modtager en drik, der sandsynligvis må opfattes som mjød, som i lyset af den tidligere analyse, må forbindes med viden eller intellektuel potens<sup>12</sup>. Herudover modtager han viden om fremtiden og råd om, hvad han bør gøre. Her får vi bl.a. at vide, at han skal blive taget til fange, men skal slippe og besejre en løve for så at opnå kæmpekræfter. Umiddelbart efter, at Hadingus er vendt tilbage til sin egen verden bliver han fanget af en konge og ser, at den gamle havde spået sandt, idet alt går, som han har sagt. Hadingus oplever altså faktisk de hændelser, der omtales i spådommen. Herefter har han stor succes, vinder store sejre og kan vende hjem og blive konge i Danmark.

Hvad Hadingus altså har fået af Óðinn, er de redskaber, der skal til for at være konge, og, som det fremgår af hans andet møde med den gamle, en mulighed for at kommunikere med sin "beskytter" og derved opretholde sit kongedømme. Hadingus har dermed gennem sit første møde med den gamle opnået en irreversibelt højere status. Denne er givetvis opnået gennem den viden, han har tilegnet sig, og forudsætningen herfor er rejsen til den anden verden. Den er som sagt karakteriseret ved at være en verden, som Óðinn i kraft af sin kunnen, kender og behersker, og den er, som vi så i forbindelse med Kvasir karakteriseret ved død (løven, der skal dræbes) og ved indtagelse af væske<sup>13</sup>. Derimod er den anden verden her ikke karakteriseret ved seksualitet, i hvert fald ikke tilsyneladende (men Hadingus kommer også en gang mere til underverdenen, og denne gang med en kvinde, hvilket skal uddybes i mit mundtlige oplæg på selve konferencen), og i det hele taget kan vi ikke umiddelbart finde en uddybet semantik, som i Kvasir/Gunnløð-myten. Dette er dog forståeligt, når genreforskellen tages i betragtning. Derimod er der tydeligvis tale om en treledssekvens, hvor helten bevæger sig fra den kendte verden til den anden verden og tilbage igen, medbringende en numinøs potens, han ikke havde i forvejen. Der er altså ingen tvivl om, at Hadingus her gennemgår et forløb, der har ligheder med det, Óðinn gennemgik, da han tilegnede sig mjøden.

<sup>11</sup> Saxo har tydeligvis ikke opfattet den gamle enøjede som Othinus, hvad digressionerne i Hadingus-sagaen viser. I og med Hadingus er en helt efter Saxos hovede, bliver den gamle også vurderet positivt, hvorfor troværdigheden her er større, end når Saxo bevidst arbejder med hedenske skikkelser.

<sup>12</sup> Det er vel endog sandsynligt, at der er tale om den selvsamme mjød, som Óðinn tilegnede sig hos Gunnløð.

<sup>13</sup> Der er her tale om både blod og mjød. Blodet var en vigtig ingrediens i mjøden, som vi har set, og på samme måde som blodet fra en vis mand giver den, der indtager mjøden, viden, giver blodet fra et vildt og farligt dyr, krigeregenskaber.

Det afgørende her er imidlertid Óðinn's rolle, hvor det synes tydeligt, at han fungerer som initiativ. Det er ham, der fører Hadingus, det er ham, der giver ham råd, og det er ham, der i sidste instans tager Hadingus til sig (ved selvhængningen). Hadingus er med andre ord blevet Óðinn's protegé, der i livet, såvel som i døden tilhører denne gud og er en af hans mænd.

Ud fra de ovenstående analyser er det klart, at de fire kriterier, som jeg i andre sammenhænge har argumenteret for som afgørende for at kunne tale om initiation (fx Schjødt 1992), her er til stede. De fire kriterier er:

- 1 Et subjekt opnår gennem initiationen en irreversibelt højere status.
- 2 Dette foregår gennem en tredssekvens, hvor man først forlader den almindelige verden og bevæger sig til en anden, hvor man opnår et eller andet, som man så kan bringe med tilbage til ens egen verden.
- 3 Relationen mellem de to verdener tematiseres gennem en række oppositioner, som tematiseres i en eller flere koder.
- 4 Det, der medbringes fra den anden verden kan altid associeres med viden, eller mere generelt: numinøs potens.

Som det er forventeligt, er de to analyserede komplekser ganske forskellige. Det skyldes bl.a., at i myten om vidensmjøden har vi udelukkende at gøre med guddommelige eller i hvert fald overnaturlige aktører, medens Hadingus, på trods af mange overnaturlige erfaringer, må betragtes som et menneske, om end af en særlig kaliber. Der er altså i første tilfælde tale om et guddommeligt subjekt (initianden), medens der i det andet er et menneskeligt subjekt. Dermed er også sagt, at det første eksempel er mere "mytisk", end det andet. Og det indebærer igen, at det i højere grad er "forklarende" – det viser nemlig, hvordan den numinøse viden er blevet numinøs - og paradigmatisk – således at det symbolske indhold, som her er til stede, også er det symbolske indhold, der, måske i mere eller mindre transformeret form, definerer den anden verden, som de menneskelige subjekter må tage kontakt med for at opnå numinøse evner. Vi står altså over for det – religionsfænomenologisk ganske trivielle – mønster, at myten kan give form og indhold til menneskelige aktiviteter, og herunder også ritualer.

### Konklusion

Når vi ser de to myter, der her er behandlet, samt mange flere af Óðinn-myterne i dette lys, forekommer det klart, at Óðinn ikke kan reduceres til shaman. Han er ikke den figur, man henvender sig til, hvis man som almindeligt menneske har problemer af den ene eller den anden art. Tværtimod er denne gud på én gang model for og hjælper for konger og krigere, der skal kunne varetage de højeste poster i et samfund, der som nævnt heller ikke kan sammenlignes med de småsamfund, som shamanerne normalt optræder i. Det er et træk, som ingen parallel har i shamanismen, hvor shamanen selv må have hjælpeånder. Alt tyder derfor på, at det religiøse fænomen, der bedst og mest adækvat kan bidrage til en forståelse af Óðinn, ikke er shamanismen, men derimod initiationen. Alle de træk, der karakteriserer Óðinn i kilderne, kan, som det allerede blev påvist af Renauld-Krantz for snart 30 siden, forklares med henvisning til enten hans rolle som magiker eller hans rolle som fyrstegud; og magien (eller det numinøse) er netop det middel, som fyrsterne bruger for at kunne fungere som fyrster (Renauld-Krantz 1976,208). Men for at være magiker eller sidde inde med den nødvendige numinøse viden, er der en forudsætning, der må være opfyldt, nemlig, at man har

undergået en fundamental forandring, at man har opnået en irreversibel højere status, end den almindelige mennesker har, en forandring, som kun en initiation er i stand til at bibringe.

Nu kan shamanismefortællingerne hertil hævde, at også shamanerne som oftest har gennemgået en initiation, og det er naturligvis sandt. Pointen her er blot, at såvel shamaner, som præster, konger, pubertetsdreng, munke osv. over hele verden, alle som regel har gennemgået initiationer, men det gør jo ikke Óðinn til munk eller pubertetsdreng, og heller ikke til shaman. Som jeg tidligere har været inde på (Schjødtt 2001, 575), skal det på ingen måde afvises, at de germansk-talende nordboer gennem årtusinders samkvem med samerne, hvis trolddomsevner var legendariske (og givetvis for en stor dels vedkommende shamanistiske) er blevet påvirket af dem (jf. DuBois 1999), og at deres trolddom eller magi er kommet til at indeholde træk, der har deres rod i shamanismen (Lindow 2003, 99). Men i selve samfundsstrukturen, der som sagt var meget forskellig fra de samfund, hvor det shamanistiske element er fremherskende, ligger der nogle helt andre krav til den gud, der er fyrsterne, og hvad enten den enkelte magiske teknik eller magiske forestilling er inspireret fra samfund, der med rette kan betegnes som shamanistiske, eller ej, så er disse teknikker og forestillinger ikke på nogen måde en tilstrækkelig forklaring på, at Óðinn primært var knyttet til fyrsterne, og ikke til magikerne, evt. sejdmænd, som, om end de eksisterede i et eller andet omfang, blev betragtet som marginaliserede i negativ forstand, og under ingen omstændigheder i social henseende kan paralleliseres med Óðinn's position i gudeverdenen.

Dermed være også sagt, at de spor af shamanisme, som evt. kan findes i forbindelse med Óðinn, alene kan betragtes som en tynd fernis, der ikke forklarer denne guds unikke position i det nordiske pantheon. Hvis man derimod ser Óðinn som den skikkelse, der ved, hvordan man tilegner sig viden og derpå besidder den og kan give den fra sig, til de mennesker, som har en særlig tilknytning til ham via en initiation<sup>14</sup>, så bliver det for det første klart, hvorfor Óðinn som et af sine mange virkefelter har den form for magi, der utvivlsomt er influeret af samisk shamanisme. Når han er karakteriseret som "intellektuel" i alle henseender, må han selvfølgelig også besidde den magt, som shamanerne sidder inde med. For det andet bliver det dermed også forståeligt, hvorfor så mange forskere har villet se Óðinn som shaman. Han sidder faktisk inde med en viden, som også er kendt fra shamanismekomplekset. Til gengæld kan initiationsmodellen i modsætning til shamanismemodellen forklare en lang række andre træk hos Óðinn, som ikke falder ind under hans "shamanisme", nemlig træk såsom hans forkærlighed for konger og krigere, men ikke specielt for magikere. For for konger og krigere er magien, eller snarere den intellektuelle formåen generelt, et middel til at kunne varetage deres funktioner (jf. Schjødtt 1999): de skal være snu, de skal kunne forgøre fjender, de skal kunne organisere en slagorden, de skal være modige – altsammen træk, som tydeligt kommer frem i Óðinn-skikkelsen, og som skyldes både hans og hans udvalgte erfaringer med og evner til overskridelse, til at komme i kontakt med det "andet", det som ligger ud over den daglige erfarings verden – lige som shamaner og lige som alle andre religiøse mediatorer over hele verden. Men der er altså tale om et middel, som først og fremmest er bundet op på nogle relationer (til konger og krigere), som dybest set er shamanismen fremmed.

---

<sup>14</sup> Óðinn indgår således i en strukturel relation til først og fremmest Þórr, der gennem hele mytologien er karakteriseret ved fysik og fysisk formåen. De to guders forskellighed er mest udtalt netop i deres fælles relation til krigen, hvor de i enhver henseende fremstår som hinandens oppositioner (jf. Schjødtt 2003).



## Bibliografi

DuBois, T. A.

1999. *Nordic Religions in the Viking Age*. Philadelphia.

Dumézil, G.

1959. *Les Dieux des Germains. Essai de la Formation de la Religion Scandinave*. Paris.

1970. *Du Mythe au Roman. La Saga du Hadingus (Saxo Grammaticus I, v-viii) et Autre Essais*. Paris.

Lindow, J.

2003. "Cultures in Contact". *Old Norse Myths, Literature and Society* (ed. M. Clunies Ross). Odense, pp. 89-109.

Malefijt, A. de Waal

1968. *Religion and Culture. An Introduction to Anthropology of Religion*. London.

Meulengracht Sørensen, P.

1991. "Om eddadigtenes alder". *Nordisk Hedendom. Et Symposium* (ed. G. Steinsland). Odense, pp. 217-228.

Price, N.

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

Renauld-Krantz, P.

1976. "Odin". *Les Vikings et leur Civilisation* (ed. R. Boyer). Paris, pp. 191-208.

Schjødt, J. P.

1983. "Livsdrik og vidensdrik. Et problemkompleks i nordisk mytologi". *Religionsvidenskabeligt Tidsskrift* 2, pp. 85-102.

1986. "Initiation and the Classification of Rituals". *Temenos* 22, pp. 93-108.

1992. "Ritualstruktur og ritualklassifikation". *Religionsvidenskabeligt Tidsskrift* 20, pp. 5-23.

1999. "Krigeren i førkristen nordisk myte og ideologi". *Religion och samhälle i det förkristna Norden. Ett Symposium* (ed. U. Drobin). Odense, pp. 195-208.

2001. "Óðinn – shaman eller fyrstegud?". *Kontinuitäten und Brüche in der Religionsgeschichte. Festschrift für Anders Hultgård zu seinem 65. Geburtstag am 23. 12. 2001* (ed. M. Stausberg e.a.). Berlin, New York, pp. 562-577.

Solli, B.

2002. *Seid. Myter, sjamanisme og kjønn i vikingenes tid*. Oslo.