



Innhold

Redaksjonelt	5
Vitenskapelige artikler	
Fredrik Gregorius: Att bekämpa Ragnarök: Nordisk animism och hednisk ekosofi	7
Jane Skjoldli: «Skål! Skål! Skål!»: <i>Assassin's Creed Valhalla</i> som spillramme for ludisk vikingidentitet	41
Tao Thykier Makeeff: Vikingeworkouts, vildmænd og vildmarksforestillinger	77
Forskningsnotat	
Jane Skjoldli og Fredrik Gregorius: Feltnotat om Midgardsblot	107
Bokmeldinger	
Oftestad, Eivor og Joar Haga (red.), 2021. <i>Tracing the Jerusalem Code, Volume. 2: The Chosen People. Christian Cultures in Early Modern Scandinavia (1536–ca. 1750)</i>	111
Anmeldt av Gina Dahl	
Døving, Cora Alexa (red.), 2022. <i>Jødisk: Identitet, praksis og minnekultur.</i>	116
Anmeldt av Kristoffer Løkken Økland	

Vindheim, Jan Bojer, 2022. *Påfuglengelens folk: Jesidienes historie, religion og politikk* 120
Anmeldt av Knut Vikør

Omtale av ny doktorgradsavhandling

Hannah Kristine Bjørke Lunde. 2022. *Pilgrimage Matters. Administrative and Semiotic Landscapes of Contemporary Pilgrimage. Realisations in Norway.*
Oslo: Universitetet i Oslo 123
Omtale av Susanne Österlund-Pöttsch

Om bidragsyterne

Gina Dahl
Førstebibliotekar, Universitetsbiblioteket i Bergen
gina.dahl@uib.no

Fredrik Gregorius
Dosent, Linköpings Universitet
fredrik.gregorius@liu.se

Tao Thykier Makeeff
Postdoktor, Universitetet i Stavanger
tao.makeeff@uis.no

Jane Skjoldli
Førsteamanuensis, Høgskulen på Vestlandet, Bergen, og Universitetet
i Stavanger
jane.skjoldli@hvl.no

Knut Vikør
Professor, Universitetet i Bergen
knut.vikor@uib.no

Kristoffer Løkken Økland
Stipendiat, Universitetet i Bergen og Universitetslektor, Universitetet
i Sørøst-Norge, Drammen
kristoffer.okland@usn.no

Susanne Österlund-Pöttsch
Dosent, Åbo Akademi
susanne.osterlund-potzsch@sls.fi



Redaksjonelt

Velkommen til et nytt nummer av *Dīn*! Nummeret du har foran deg nå er et sent født vårnummer. Det er også et temanummer for forskningsprosjektet *Back to Blood: Pursuing a Future from the Norse Past*, som er finansiert av Norges Forskningsråd (prosjektnr. 301273). *Back to Blood: Pursuing a Future from the Norse Past* ble tildelt midler i 2019 og startet opp med professor Anne Kalvig som prosjektleder i 2020. Ved Kalvigs utgang fra prosjektet i 2022 ble ledelsen overført til undertegnede.

Prosjektet inneholder flere arbeidspakker. Her finner dere forskningsresultater fra noen av dem. Tao Thykier Makeeffs artikkel er knyttet til hans forskning på vikingtematikk knyttet til kampsport og krigeridentiteter. Han benytter begrepet *atavisme* i en analyse av fitnessindustriens bruk av ordet *viking* og beslektet terminologi.. Fredrik Gregorius' artikkel i dette nummeret gir en analyse av idéhistorien til nordisk (ny)animisme. Undertegnedes artikkel handler om forholdet mellom religion og populærkultur med det populære dataspillet *Assassin's Creed Valhalla* som eksempel og utgangspunkt for diskusjon. I tillegg til allerede utgitte artikler er flere andre arbeider også på ulike stadier i publikasjonsprosessen, blant annet et annet temanummer i *Journal for the Study of Religion, Nature, and Culture* med artikler fra Gregorius, Thykier Makeeff og undertegnede. Det forventes å se dagens lys i 2024. Samme år vil en digital utstilling bli tilgjengelig, designet og kurert av Kine E. B. Haugmåne. Gregorius og undertegnede arbeider også med viking- og metalfestivalen Midgardsblot. Dette arbeidet finner dere et kort forskningsnotat om her. Ikke minst er vår stipendiat Anna Økstra i innspurtsfasen med ph.d.-avhandlingen og vi gleder oss til å heie henne helt i mål! Følg med oss videre på www.backtoblood.no.

Til slutt foreligger tre bokmeldinger og en omtale av en doktorgradsavhandling. Gina Dahl har tatt for seg *Tracing the Jerusalem Code Volume 2*. Kristoffer Løkken Økland har anmeldt antologien *Jødisk: Identitet, praksis og minnekultur*. Knut Vikør har anmeldt *Påfuglengens folk: Jesidienes historie, religion og politikk*, og Susanne Österlund-Pötzsch har skrevet en omtale av Hannah Kristine Bjørke Lundes avhandling.

Redaksjonen takker alle som har bidratt til temanummeret og ønsker riktig god lesning!

Jane Skjoldli

Bergen, 15. august 2023



Att bekämpa Ragnarök

Nordisk animism och hednisk ekosofi¹

AV FREDRIK GREGORIUS

LINKÖPINGS UNIVERSITET

Nordisk animism har på senare år blivit en av de mer framträdande och innovativa formerna av modern nordisk hedendom. Baserat på en ekosofisk kritik av vad som tolkas som ett för antropocentriskt synsätt menar nordiska animister att vi måste förändra vårt sätt att se på omvärlden och erkänna andra värden och medvetanden än det mänskliga, även sådana som kommer från icke-fysiska väsen som gudar, naturväsen och landskap. Syftet med denna artikel är att presentera den idéhistoriska grunden som nordisk animism vuxit fram ur, och vilka tolkningar av förkristna religioner man tagit fasta på. Artikeln bygger på studier av tryckta källor och det material som har publicerats av den lilla ideologiproducerande kärnan inom nordisk animism som primärt består av personer med högre akademisk bakgrund. Nordisk animism representerar en tolkningsform av förkristen nordisk religion som idag blivit alltmer populär bland etablerade nordiska hedniska samfund. Detta bör studeras för att ge en klarare bild av de teologiska debatter och synsätt som existerar inom modern hedendom. Nordisk animism är även ett exempel på en hednisk teologi som utvecklats inom den icke-rasistiska formen av hedendom som, på grund av det fokus som legat på rasistiska och etniska tolkningar, oftast studerats mer utifrån vad den inte är. Den ekosofiska formen av hedendom har dock sin egen idéhistoriska utveckling vilket den här artikeln kommer att behandla.

¹ Artikeln är en del av projektet *Back to Blood: Pursuing a Future from the Norse Past*, finansierat av Norges forskningsråd, projektnummer 301273.

ATT NÄRMA SIG FÖRKRISTNA RELIGIONER

Den andliga och religiösa värld som nordisk animism relaterar till är den förkristna nordiska hedendomen, även om man inte ser sig som vikingaromantiker eller vill återskapa järnålderns religioner. Dagens animister står inför samma problem som andra former av hedendom när det gäller vilken kunskap vi egentligen har om olika förkristna religioner. Den brittiske historikern Ronald Hutton avslutar sin studie om förkristna hedniska religioner på de brittiska öarna med den lätt deprimerande slutsatsen att kunskapen om dem är väldigt begränsad, och fastslår att ”partly because of our ignorance of them and partly because of our different needs and circumstances, they are lost to us forever” (Hutton 1996, 341). Vi har olika nivåer av kunskap om de olika formerna av hedniska kulturer. En del, som de grekiska och romerska, har vi skrivna primärkällor från, medan exempelvis de keltiska inte lämnade några egna skrifter alls. Även när det gäller den fornnordiska världen konfronteras vi med problemet med bristande källor. Med undantag av ett begränsat antal runinskriptioner har vi inga texter producerade av anhängare av fornnordisk religion innan kristendomens ankomst. Någon nordisk Homeros står därmed inte att finna utan det viktigaste textmaterial vi har är skrivet på Island efter att kristendomen blivit den dominerande religionen. Även om det på goda grunder går att argumentera att en del av de texter som skrevs ned efter kristendomens ankomst (som Edda-texterna, både den poetiska och Snorre Sturlassons) i kombination med olika arkeologiska brottstycken onekligen ger viss inblick i en förkristen syn på världen, är det bara en begränsad bild. Vidare är det material vi har begränsat till en kort period i Skandinavien historia, då särskilt den period under den yngre järnålderns senare del som i allmänhet refereras till som vikingatiden. Förutom arkeologiska fynd som öppnar för mer eller mindre kvalificerade tolkningar är vår kunskap om hur världen såg ut för en människa under bronsåldern i det närmaste obefintlig. Vår bristande kunskap om forntidens religioner, eller att vi har att göra med samhällen som såg radikalt annorlunda ut, gör dock inte att idén om dem saknar betydelse. Den kulturella receptionen av dem har påverkat konstruktionen av bilden av

nordisk kultur i allt från nationalistiska till ekosofiska projekt som nordisk animism. Just för att kunskapen om forntiden fortfarande är så begränsad är det lätt att tillskriva forntida kulturer samtida värderingar och föreställningar och behandla dem som en spegel av vår egen tid. Ser vi på hur den fornnordiska världen presenteras idag är detta tydligt, särskilt när det gäller vikingatiden.

Vikingatiden har använts för att lyfta fram bland annat hypermaskulinitet, jämlikhet, rasrenhet, mångkultur, demokrati och monarki som urnordiska värden som alltid existerat i Skandinavien (Gregorius 2020). När man studerar receptionen av det fornnordiska i modern tid blir det tydligt att det inte enbart rör sig om arbiträra tolkningar, utan att de har sina grunder i samtida debatter och problemformuleringar. Under 1800-talets politiska och militära kris i Sverige växte bilden av vikingen fram som ett alternativ till samtiden. Denna bild tog inte bara formen av en nostalgisk längtan utan presenterades även som ett ideal och en lösning på hur man skulle ta sig ur krisen och var starkt sammankopplad med föreställningar om maskulinitet (Gregorius 2022, Tjeder 2003, 57). Idag ser vi mer eller mindre romantiska och kritiska sätt att förhålla sig till det fornnordiska som behandlar samtida frågor från höger till vänster på den politiska skalan – från drömmar om ett etniskt homogent Norden till ett jämlikt och mångkulturellt samhälle som även det kopplas ihop med föreställningar om det fornnordiska.

Oberoende av vilket förlorat ideal det handlar om representerar receptionen av det fornnordiska det den polske sociologen Zygmunt Bauman kallar ”retrotopi”. I likhet med begreppet utopi framhåller retrotopin föreställningen om ett paradislignande tillstånd som inte existerar annat än som ideal eller dröm. Det centrala här blir att svaret på vår tids frågor eller problem nås genom att blicka tillbaka på det förgångna (Bauman 2017, 6–12). Medan vi tydligt ser detta i nationalistiska drömmar om nationens pånyttfödelse dyker det inte enbart upp i sådana sammanhang utan färgar politiska strävanden från höger till vänster, som formas av föreställningar om att något gått förlorat eller att en relation som existerade i det förflutna har brutits. Hos den nordiska animismen handlar det om en bruten relation till vår omvärld och

vårt icke-mänskliga medvetande snarare än till maskulinitet eller nationen.

ANIMISM, ANDLIGHET OCH DEN EKOLOGISKA KRISEN

I likhet med hur den yngre göticismens föreställningar om vikingar måste förstås utifrån den politiska kris som uppkom efter Sveriges förlust av Finland till Ryssland 1809 behöver vi förstå dagens ekosofiska tolkning av fornnordisk kultur utifrån den pågående ekologiska kris som blir alltmer närvarande och synligare genom rekordvarma somrar, skogsbränder och ökenspridning. Där det för medlemmarna i Götiska Förbundet under 1800-talet handlade om att lösningen på krisen var att återvända till en heroisk och hjältemodig manlighet som förlorats i Sverige, handlar det för den ekosofiska hedendomen om att återvända till eller återetablera en förlorad relation med sin omgivning (Gregorius 2022, Harvey 2006, 26–29).

Föreställningar om att hedniska religioner har en mer harmonisk relation till naturen är inte ny, som vi kommer att se nedan, och det finns olika tolkningar kring vad det innebär att relatera till naturen inom moderna hedniska rörelser och ideologier. I den animistiska formen av modern hedendom som behandlas här är det relationella centralt, och brottet mellan människa och omgivning anses gå så djupt att det handlar om ett nytt sätt att se på personskap (Harvey 2006, xi-xxiv). Lösningen på den ekologiska krisen baseras därmed på en radikal förändring i hela vårt sätt att relatera till världen. Grön teknik eller ekonomiska omställningar är inte nog, utan grunden till problemet handlar om hur vi relaterar till vår omvärld på ett djupare och mer andligt plan och vår kulturs antropocentriska sätt att se på tillvaron, där etiska principer, även de som berör ekologiska frågor, baseras på att människan står i centrum. Människan bör istället lära sig att relatera med respekt och vördnad till naturen (Chamel 2022, 146–148). Här går det även att se modern hednisk animism som en version av det som Bron Taylor definierar som ”dark green religion” eftersom naturen i sig själv ses som helig (Taylor 2010). Animism blir då en form av djup eco-andlighet där målet med

ekologisk kamp inte enbart handlar om pragmatiska politiska mål (Ohlsson 2022, 37f).

Det är ett sådant perspektiv vi finner hos den form av modern nordisk hedendom som presenterar sig som nordisk animism (Rasmussen 2019). Nordisk animism är ett fenomen eller ideologisk strömning som börjar växa fram i Skandinavien runt 2019, grundad just i att mänsklighetens relation till omvärlden är i behov av radikal förändring. Även om begreppet nordisk animism populariseras runt 2019 är idéerna inte nya. Föreställningar om att hedniska religioner, inklusive den fornnordiska, skulle vara en form av animism går tillbaka till åtminstone början av 1900-talet och animism som självdefinition bland moderna hedningar går att se från början av 2000-talet, om inte ännu tidigare. Hur utbrett just nordisk animism är bland moderna hedningar är svårt att få grepp om och framtida kvantitativa studier behövs för att ge svar på det. I en artikel av Jane Skjoldli om religiös identifikation bland nordiska hedningar var det en betydande minoritet (36 %) som identifierade sig som animister (Skjoldli kommande). Antalet deltagare i studien var 407. Om det existerar en spridning av nordisk animism utanför den hedniska miljön går inte att svara på idag, då sådana studier saknas. Några exakta siffror existerar inte för hur många som är del i denna miljö, och det är svårt att avgöra. Nordisk animism har en stark närvaro på sociala medier: Facebook-sidan har 17 000 följare, YouTube över 11 000 och Instagram över 19 000. Det är dock svårt att avgöra vilken betydelse detta har då vi inte vet varför alla dessa personer valt att följa dessa konton. Enligt Skjoldli kan ett av skälen till den ökade identifikationen med animism som begrepp hänga ihop med populariseringen av band som Wardruna (Skjoldli kommande). Vi kan därför inte utesluta att det existerar en större mängd som inte syns i de fåtal studier som gjorts men som kan komma fram i framtida studier.

Förutom en relation till förkristna kulturer är ett framträdande drag inom dagens hedniska animism en identifikation med andra samtida animistiska kulturer, från så kallade ursprungsbefolkningar till synkretistiska religioner som candomblé och vodou. Detta är inte heller nytt, även under framväxten av en modern nordisk hednisk miljö existerade

inspiration från och identifikation med exempelvis amerikanska urin-vånare och hinduism (Lindqvist 1997, 47, Gregorius 2008, 95). Även om ideologer för nordisk animism, som Rasmussen, försöker undvika en romantisering av dessa kulturer presenteras lösningen på den ekologiska krisen utifrån behovet av en andlig och relationell dimension där animistiska och hedniska kulturer föreställs vara bärare av en mer holistisk och icke-antropocentrisk syn på världen som vi kan inspireras av idag. Detta perspektiv är inte unikt för nordisk animism utan går att se även i den bredare nyanimismen som representeras av författare som Graham Harvey (Harvey 2006, Rasmussen 2023) och är inte samma sak som att dessa kulturer presenteras som perfekta eller oproblematiska. Som redan nämnts finns det problem med att få överblick över den nordiska animismen och få en bild av hur utbredd den är. Då det mer handlar om en ideologisk överbyggnad än att organisationer tagit form och utvecklats till formella samfund går den heller inte att se som en rörelse i någon egentlig mening. Snarare erbjuder nordisk animism ett ideologiskt ramverk som har spridit sig till olika hedniska samfund och individer, och som har en mindre ideologiproducerande kärna. Nordisk animism har formulerat och strukturerat en ideologisk överbyggnad som anammats av personer i flera aktiva hedniska samfund. För att förstå dagens moderna hedniska miljö är en förståelse av nordisk animism därför central, trots att inga av de större hedniska samfunden i Skandinavien har antagit nordisk animism som officiell doktrin.² I följande text kommer nordisk animism att presenteras, liksom hur den kan ses som en utveckling av den bredare moderna receptionen av hedniska religioner tolkade som naturreligioner.

² De flesta tidigare studier kring modern nordisk hedendom har exempelvis oftast fokuserat på synen på etnicitet, ras och kultur. Se exempelvis Gregorius 2008, Gardell 2003, von Schnurbein 2016, Snook 2015, där frågan om kulturell identitet och frågan om etnicitet framhålls som central i utvecklingen av modern hedendom. Ekologi lyfts fram av Gregorius 2008 och von Schnurbein 2016 men i båda fallen kopplat till den bredare frågan om identitet. Ingen av studierna tar upp nordisk animism, som då inte var en formulerad ideologi. Därmed går det att argumentera att det behövs en uppdatering av framför allt de ideologiska ramverk som formar den moderna hedendomen.

HEDENDOM SOM NATURERELIGION

Föreställningen om att förkristna religioner har en annan relation till naturen och även ett mindre antropocentriskt universum än kristendomen är inte ny. Det går att finna argument för att uppfattningen om ”hedendomen” som en form av naturreligion har rötter som sträcker sig tillbaka till kristendomens etablering i Europa och var ett narrativ som existerade inom kristendomen. Då sågs det dock snarare som något negativt. Hedendomen tillbad det skapade i stället för skaparen och kristendomen lyfte därmed fram en starkare tvådelning av världen, särskilt mellan det heliga och det profana (Thurfjell 2020, 84ff). Som redan nämnts är våra källor till flera hedniska religioner ytterst begränsade, så i vilken mån ett så radikalt skifte ägde rum går att diskutera. Det som är mer intressant är att föreställningen om det hedniska som mer naturligt är så stark att det även påverkar mer populärvetenskapliga akademiska verk. David Thurfjell beskriver exempelvis i *Granskogsfolket* (2022) hur skiftet från det hedniska till det kristna resulterade i en förändring i synen på människans relation till naturen (Thurfjell 2020, 85). Om det hedniska såg naturen som levande och fylld av andliga väsen som både kunde vara hjälpande och hotfulla blev världen med kristendomen alltmer dualistisk argumenterar Thurfjell. Det var inte så att naturväsen försvann, men de ändrade form och blev alltmer representanter för Djävulen snarare än något gudomligt. Samtidigt var det långt ifrån ett enkelt skifte, kristendomen hade flera olika tolkningar av naturen och förkristna religioner hade knappast heller en gemensam syn. Som vi kommer se nedan skapas det dock senare ett narrativ kring kristendomen som negativ till naturen. Ytterligare skiften sker enligt Thurfjell med protestantismen och den senare industrialiseringen som leder till en syn där naturen endast existerar för att tjäna människan och världen blir kvantifierbar och mätbar, något som bland annat romantiken reagerar emot (Thurfjell 2020, 167).

HEDNISK EKOSOFI

Föreställningar om att förkristna kulturer har en närmare och mindre alienerad relation till naturen har därmed en egen receptionshistoria.

Inom den av kristendomen dominerade kultursfären presenterades historiskt sett naturreligioner oftast som exempel på lägre kulturell utveckling, som tillbad det skapade och inte skaparen. Det är med liknande synsätt på kulturell utveckling animismbegreppet blir en del av antropologiska diskurser, vilket vi kommer se senare. Under 1800-talet, och då särskilt inom romantiken, börjar alternativa perspektiv presenteras där förlusten av den hedniska världen snarare sörjs. Ett tydligt exempel på detta kan ses i bruket av den grekiske guden Pan av de brittiska romantikerna (Hutton 2019, 45f). Den halvt djuriske Pan blev en återkommande symbol för romantikens herdelyrik och romantiska bild av naturen och landskapet. Romantikens dikters nostalgiska längtan till en förtrollad värld där naturen var levande blev en källa till inspiration för senare författare och tänkare som skulle gå längre och skapa faktiska nya religioner, som wicca och druidism, baserat på en romantisk bild av det förkristna Europa (Hutton 2019).

I den romantiske poeten Lord Byrons lyrik finner vi exempel på hur han nostalgiskt drömmer sig tillbaka till de gamla grekiska gudarnas värld, vilket binds samman med en naturromantisk längtan:

The Gods of old are silent on their shore,
 Since the great Pan expired, and through the roar
 Of the Ionian waters broke a dread
 Voice which proclaimed "the Mighty Pan is dead."
 How much died with him! false or true—the dream
 Was beautiful
 (Byron citerad i Robichaud 2021, 89)

Varken Byron eller andra romantiker var vad vi idag skulle definiera som anhängare av en hednisk livsåskådning, även om de stundtals kom nära. Percy Bysshe Shelley beskriver bland annat ritualer till Pan (Merviale 1969, 64). En återkommande känsla av alienation och förlust präglade romantiken. Snarare än att se med beundran på den framväxande industrialismen såg man hur något oersättligt hade gått förlorat. Detta återfinns även i en mer kristen inramning i William Blakes dikt "And

did those feet in ancient time”, som idag är mest känd under titeln ”Jerusalem”:

And did those feet in ancient time
Walk upon England’s mountains green?
And was the holy Lamb of God
On England’s pleasant pastures seen?

And did the Countenance Devine
Shine forth upon our clouded hills?
And was Jerusalem builded here
Among these dark Satanic mills?³

Även om Blakes dikt tydligt anknyter till kristendomen blir kontrasten mellan det gamla England och det nya industriella landskapet en ny dualism som lätt kan översättas till kristendom (stad) kontra hedendom (landsbygd). När vi senare under 1900-talet finner en framväxande nyhedendomen blir det denna uppdelning tydlig, även om landsbygden främst existerar som en romantisk dröm hos den primärt urbana miljö som modern hedendom växer fram ur. Det var dock egentligen inte kristendomen man vände sig emot utan den avförtrollning av naturen som det moderna samhället stod för och som kristendomen blev en representant för eftersom den ansågs ha skapat separationen mellan människa och natur.

När moderna hedniska rörelser långsamt börjar växa fram under 1900-talet bygger idén om vad som är det naturliga och vad man förlorat inte bara på en föreställning om ett förlorat Arkadien, utan även på romantiska föreställningar som tankar om ursprung och ett autentiskt ”vara”, ofta baserat på föreställningar om kulturella rötter kopplat till ras och etnicitet (Schnurbein 2016, 18ff). I det återfunna intresset för folketro, folkmusik och folkseder fanns en tanke om att det inom det gick att finna det autentiska i ett folks essens, dess *Volksgeist* (Schnurbein 2016, 21–26). Även om detta betonades olika beroende på land, rörelse

³ Citerat från https://hymnary.org/text/and_did_those_feet_in_ancient_time (7 augusti 2023)

eller tid var frågan om ras återkommande i den tidiga hedniska diskursen om ursprung. Det kan vara värt att notera att vi även finner det i England och inte enbart Tyskland. Läser man den wiccanska religionens grundare Gerald Gardners böcker finner vi referenser och diskussioner om olika folkslag och deras egenskaper och även hur gudarna lever i det specifika landskapet och inom olika folk (Gardner 1954 & 1959). Även om föreställningar om ras aldrig fick den betydelse det kom att få inom de nordiskt inspirerade rörelserna i Tyskland, bland annat hos anhängarna av Guido List, byggde även den tidiga brittiska ny-hedendomen på tanken att det existerade en mer autentisk och genuin form av kultur som bar på något ursprungligt som den moderna människan förlorat (Gregorius 2008). Här kommer vi även in på en av de stora utmaningarna för modern hedendom och därmed även nordisk animism. De flesta former av modern hedendom och i synnerhet nordisk animism tar avstånd från etnocentrism och rasism, men går det att helt frigöra sig från ett arv och en idétradition som är starkt grundad i föreställningar om det naturliga, när det inte enbart har handlat om landskap och skog utan även om etniskt ursprung? Här har olika forskare nått olika slutsatser. Den tyska forskaren Stephanie von Schnurbein argumenterar att det i slutändan inte går, resterna av det rasbaserade arvet från en ideologi byggd på jakt efter ursprung går aldrig ur (Schnurbein 2016, 360). En kritik mot von Schnurbein är att hon ser ideologier som för predestinerade och att de alltid måste gå mot en bestämd slutsats, i det här fallet ett etnocentriskt synsätt, medan receptionen av fornnordisk religion, särskilt i praktiken som levd religion, är mer nyanserad och öppen för flera olika slutsatser (Gregorius 2020).

UTVECKLINGEN AV BEGREPPET *ANIMISM*

Modern hednisk animism bygger vidare på en etablerad syn på hedendom som kopplad till naturen, men lägger till att hedniska religioner är grundade i en animistisk livsåskådning. Liksom vi inte kan förstå det moderna hedendomens utveckling utan att titta på hur den formades utifrån 1800-talets komparativa religionsvetenskap kan vi inte heller förstå

modern animism utan att först förstå hur begreppet uppstått och använts och därefter hur det kommit att få en ny betydelse för samtida animister. Därmed behöver vi titta på hur begreppet *animism* har utvecklats.

Animism dyker upp som ett sätt att beskriva ett stadie i människans religiösa utveckling under 1800-talet och var i likhet med hedendom ett begrepp som användes negativt, eller sågs som en mer primitiv form av andlighet. Begreppet populariserades av Sir Edward Burnett Tylor i hans *Primitive Culture*, 1871. Tylor hämtade begreppet från den tyske vitalistiske författaren Georg Ernst Stahl som 1708 presenterat en teori om att själen, *animus*, var den vitala principen i materien som gav den liv (Harvey 2006, 3). Tylor presenterar animism i kapitel IX, som en lösning på frågan: ”Are there, or have there been, tribes of men so low in culture as to have no religious concepts whatever?” (Tylor 1920, 417). Efter en genomgång av olika ”primitiva” folk som tycks sakna en teologisk världsbild (vilket Tylor definierar som tron på en högre gud eller gudar) kommer han fram till att snarare än att definiera dem som gudlösa kan begreppet animism användas, då det lägger fokus på tron på andar snarare än gudar. Detta som ett alternativ till begreppet ”Spiritualism”:

I propose here, under the name of Animism, to investigate the deep-lying doctrine of Spiritual Beings, which embodies the very essence of Spiritualistic as opposed to Materialistic Philosophy. Animism is not a new technical term, though now seldom used. From its special relation to the doctrine of the soul, it will be seen to have a peculiar appropriateness to the view here taken of the mode in which theological ideas have been developed among mankind. The word Spiritualism, though it may be, and sometimes is, used in general sense, has this obvious defect to us, that it has come the designation of a particular modern sect, who indeed hold extreme spiritualistic views, but cannot be taken typical representatives of these views in the world at large. The sense of Spiritualism in its wider acceptance, the general belief in spiritual beings, is here given to Animism. (Tylor 1920, 426)

Även om Tylor använde sig av Stahls begrepp blir inte animism en biologisk eller filosofisk princip utan ett specifikt stadie i en kulturell och religiös utveckling. Animism beskrivs som en primitiv förståelse av världen där objekt anses inhysa andliga väsen och krafter. Tylors text är onekligen formad av samtidens koloniala och kulturevolutionistiska syn på andra kulturer, men den bild av animism som presenteras är inte enbart negativ, då den även anses vara grunden för de mer utvecklade religionerna:

Animism characterises tribes very low in the scale of humanity, and thence ascends, deeply modified in its transmission, but from first to last preserving an unbroken continuity, into the midst of high modern culture. (...) Animism is, in fact, the groundwork of the Philosophy of Religion, from that of savages up to that of civilised men. And although it may at first sight seem to afford but a bare and meagre definition of a minimum of religion, it will be found practically sufficient; for where the root is, the branches will generally be produced (Tylor 1920, 426).

Tylor beskriver alltså animism som det första stadiet i en kulturs utveckling, innan den går vidare till mer sofistikerade religiösa stadier som polyteism och senare monoteism, för att slutligen resultera i en värld där mänskligheten helt överger religion och den tillhörande vidskepelsen för vetenskap och rationalism. Enligt Tylor är animism ett felaktigt sätt att se på världen och ett uttryck för en naivitet som saknar vetenskaplig grund, men det har likväl ett värde då det bildar grunden för senare former av religion och vetenskap.

Tylor var inte den enda som spekulerade om kulturell utveckling och olika stadier. Tylors animism ligger nära Auguste Comtes ”fetishism”, som presenterades i hans *Cours de Philosophie Positive* (publicerad mellan 1830–1842) där det är det första utvecklingsstadiet i en kultur och ett primitivt sätt att ordna världen.

Föreställningar om kulturell evolution var heller inte unikt för Tylor eller Comte. Under den senare delen av 1800-talet presenterades ett fler-

tal teorier som på olika sätt beskrev hur kultururs utveckling följde ett fast mönster som alla kulturer gick igenom. Hur man idag ska bedöma dessa teorier och vad de gav uttryck för är komplext. Föreställningar om kulturell evolution användes för att legitimera kolonialism, grundat i en uppfattning om att på ett teoretiskt plan var mänskligheten en och samma – primitiva folk hade bara inte nått till samma stadie som Europa. Det fanns dock en hypotetisk möjlighet att de skulle kunna göra det, särskilt under ledning av koloniala makter som England, vilket i kontrast till den biologiska rasismen innebar att folk inte var determinerade till det kulturella stadie de befann sig i. Det bör dock lyftas fram att det var teorier som blev populära i samma kulturella kontext där den biologiska rasismen blev etablerad som vetenskap (Fredrickson 2002, 53–91).

Ovanstående skiljer sig från den romantiska synen, där kulturer och folk anses vara eviga och bundna till jorden. Eftersom skälet till att studera animism eller fetischism var att det uppfattades som tidiga men felaktiga försök att förstå världen hade animistiska perspektiv inte ett värde i sig själva annat än som antropologisk kuriositet för att förstå människans utveckling, som hur de första kluddiga försöken att skriva ner det som senare blir *Hamlet* ger insikter i Shakespeares intellektuella utveckling, men inte är något man skulle sätta upp som pjäs. Trots, eller kanske på grund av, denna paternaliserade syn ledde det dock till ett ökat intresse för de så kallade primitiva folkens religioner.

En av de mest kända som utvecklade de tankar vi möter hos Comte och Taylor var James Frazer, vars bok *The Golden Bough*, som ursprungligen publicerades 1890, blev ett av de mest betydande verken inom komparativ religionsantropologi. I boken lägger Frazer fokus på ritualer och magi, vilket han ser som en form av falsk vetenskap som långsamt leder fram till den moderna tidens upplysta vetenskap, där exempelvis alkemi har blivit till kemi. Frazer menar dock att utvecklingen inte är helt linjär utan att det även i de mest civiliserade länder finns rester av en primitiv forntid, vilket han kallar för ”survivals”. Frazer följer det evolutionära tankemönstret att kulturer har nått olika långt och anser att man genom att studera så kallade primitiva folk, men även

genom folkseder i den egna kulturen, kan lära känna sin egen äldre historia (Frazer 1947, 5). Bakom detta sätt att tänka låg ett synsätt att skriftlösa kulturer var frusna i tiden och inte hade genomgått några direkta förändringar. Vad som räknades som primitiva kulturer sågs oftast genom en samtida, ofta rasbaserad, lins, där icke-vita kulturer var på en lägre nivå. Jämförelsen mellan olika kulturer skedde därmed utifrån ett perspektiv att kulturer kommit olika långt i sin utveckling. De mer primitiva kulturerna var stagnerade och oförändrade, och därför kunde man studera dem för att förstå sin egen primitiva historia. Senare kommer både den evolutionära synen på kultur och även animismbegreppet att starkt kritiseras för att bygga på en kolonial och simplificerad bild av andra kulturer (Harvey 2006, 28f). För att förtydliga skillnaden mellan det äldre bruket av animism och det nyare använder författare som Graham Harvey en uppdelning av äldre och ny animism, där en central skillnad är att den förra kommer utifrån medan ny animism utgår från ett inifrån-perspektiv (Harvey 2014, 2–3).

MOTLÄSNINGAR OCH MAGI

Förutsättningen för den nya animismen var att den äldre kunde vändas upp och ner och att det gick att göra alternativa läsningar, något som inte påbörjades inom akademien. Samtidigt som Comte, Tylor och Frazer såg företeelser som fetischism, animism eller magi som något primitivt som människan behövde frigöra sig från fanns det i deras samtida personer – ofta tillhörandes den esoteriska eller ockulta miljön – som läste deras verk konträrt och snarare såg de äldre kulturella stadierna som bärare av något som hade gått förlorat i det alltmer industriella Europa och menade att det i dessa äldre stadier fanns en potentiell lösning eller hopp. Den brittiske ockultisten Aleister Crowley (1875–1947) hänvisade vid ett flertal tillfällen till Frazer. Han rekommenderade *The Golden Bough* för medlemmar i hans magiska order A.∴A.∴ och sa att den var ”invaluable to all students” (Crowley 2008, 453). Hos Frazer hittade han en legitimering av sin egen andliga världsåskådning, som baserade sig på att världen gick igenom olika tidsåldrar som formades av olika

andliga lagar. Bland annat baserade Crowley sin teori om den tidigare tidsåldern Osiris, vars kult var centrerad på den döende och återuppstående guden, på Frazer. Crowley gjorde alltså en motläsning av Frazer och hittade därigenom argument för sin egen magiska praktik. Den avgörande skillnaden var dock att för Crowley var magi snarare den san- naste vetenskapen, vilket var tvärtemot Frazers uppfattning.

Även andra läste Frazer och Tylor med en nostalgisk längtan till en tid innan industrialismen och dess avförtrollning av världen. För både Tylor och Frazer existerade animistiska eller primitiva drag i den europeiska kulturen som ”survivals” och det var framför allt i folkseder och folktro som dessa kvarlevor gick att finna.

Det är i den kontexten vi möter en ny religiös rörelse, den ny-hedniska. I den ser man förkristna traditioner som något med ett stort andligt värde som vår tid borde återvända till. Mest framträdande var den tidigare nämnde brittiske författaren Gerald Gardner, som inspirerad av föreställningar om att det existerade en förkristen hednisk kult i Europa skapade den moderna häxreligionen wicca. Wicca byggde på en tolkning av beskrivningar av europeisk häxkonst där de som anklagades för att vara häxor egentligen var anhängare av en förkristen fruktbarhetskult (Hutton 2019). Gardner fann belägg för sina teorier hos folkloristen Margret Murray, vars kontroversiella böcker *Witch cult in Western Europe* (1921) och *God of the Witches* (1931) drev hypotesen att de som anklagades för att vara häxor egentligen var anhängare till en uråldrig kult orienterad kring den döende och återuppståndne guden som personifierades av kungen som återkommande var tvungen att offras, eller hitta ett offersubstitut, för samhällets välstånd och fruktbarhet. Murray baserade sig direkt på Frazer och såg i likhet med Frazer detta som en rest av ett primitivt kulturellt stadie (Murray 1921), men för Gerald Gardner var det en väg att återförtrolla världen, även om han lät offerdelen bli rent symbolisk. Gardner använde inte ordet animism och hans teologiska ramverk hämtade sin primära inspiration från nyplatoniska modeller som var populära inom den samtida esoteriska miljön, men han skrev om hur gudarna och andarna levde i landet och landskapet. I den rituella praktiken var även målet en direkt upplevelse av gudarna

och ritualerna baserades på årets växlingar, vilket påminner starkt om dagens animistiska praktiker (Gardner 1959, 156–170).

Gardner skapade en ny hednisk religion, men tanken att landskapet och naturen var en magisk plats var en del av den bredare kulturen Gardner levde i. Under 1900-talet populariserades nya esoteriska trender som teosofi och spiritism, vilket öppnade upp för existensen av icke-mänskliga väsen som kunde vara närvarande i vår omgivning. I kontrast till Blakes ”dark Satanic mills”, som fortsatte att breda ut sig över det brittiska landskapet, sökte sig under 1900-talet människor, som oftast kom från en urban medelklass, till en värld där naturen ännu var levande och befolkad av älvor och småfolk (Hutton 2019). Här hittar vi ursprunget till presentationen av kristendomen som en manifestation, eller snarare representation, av det moderna. Kristendomen blir i den framväxande moderna hedendomen den religion som separerat människan från naturen, som demoniserade sexualitet och hävdade att allt naturligt var syndigt. Även i Tyskland frodades liknande tankar, särskilt inom den Nietzsche-inspirerade Lebensphilosophin. Hos en av dess mest framträdande företrädare, Ludvig Klages, sattes två livsåskådningar emot varandra. Den ena var den mekaniska, som inte såg något andligt i världen (Gud och själen förnekades alltså inte, men fanns inte i världen), och den andra var den vitalistiska, som menade att världen var animerad av en vital kraft som gjorde att världen var levande. Klages skrev redan 1915 *Mensch und Erde* som kan ses som en tidig föregångare till den ekosofiska rörelsen (Alknis 2015, 15). För Klages var kristendomen en logicentrisk religion, baserad på *geist* (intellekt) i kontrast till *seele* (själ), och därmed livsförnekande (Klages 2022).

Det är mot ovanstående bakgrund som man måste förstå hur kristendomen föreställdes. Kristendomen fick i de här diskurserna rollen som den religiösa legitimeringen av kapitalismens rovdraft mot naturen. 1967 publicerades Lynn White Juniors ”The Historical Roorts of Our Ecological Crisis”. Artikeln argumenterar för att den ideologiska grunden för den ekologiska krisen går att finna inom kristendomen, särskilt så som den utvecklats i Europa, med dess fixering vid framsteg. White

menar att trots att vi lever i en post-kristen tid är arvet från kristendomen fortfarande med oss:

The victory of Christianity over paganism was the greatest psychic revolution in the history of our culture. It has become fashionable today to say that, for better or worse, we live in the “post-Christian age.” Certainly the forms of our thinking and language have largely ceased to be Christian, but to my eye the substance often remains amazingly akin to that of the past. Our daily habits of action, for example, are dominated by an implicit faith in perpetual progress which was unknown either to Greco-Roman antiquity or to the Orient (White 1967).

Enligt White Jr har kristendomen skapat en världsbild där människan är separerad från naturen, som endast ses som ett medel för människans behov. Han skriver: “Especially in its Western form, Christianity is the most anthropocentric religion the world has seen” (White Jr 1967). Återigen ser vi hur ett centralt argument är separation, att vi har blivit främmande inför världen. Oberoende av huruvida White gav en korrekt och rättvis bild av kristendomen fick artikeln ett stort inflytande även utanför religiösa kretsar och befäste tanken om kristendomen som en i grunden miljöfientlig religion. Whites åsikt var alltså att den ekologiska krisen var kopplad till religion och andlighet:

Both our present science and our present technology are so tinctured with orthodox Christian arrogance toward nature that no solution for our ecologic crisis can be expected from them alone. Since the roots of our trouble are so largely religious, the remedy must also be essentially religious, whether we call it that or not (White 1967).

Även om White i förkristna religioner ser en alternativ syn på världen är hans lösning alltså inte direkt att återvända till hedendom utan snarare en alternativ form av kristendom, särskilt den han finner hos Franciscus av Assisi, som enligt honom är en kristendom som blivit nedtryckt av den kristna hegemonin. För andra, som i övrigt delade Whites Jr analys,

var lösningen att skippa alla försök att skapa en alternativ kristendom och i stället blicka direkt till det förkristna Europa och de fortfarande levande kulturer som av tidiga antropologer avfärdats som animistiska.

Enligt Chas S. Cliftons historik över modern hedendom i USA skedde det under 1960- och 70-talet ett politiskt skifte i den hedniska miljön, framför allt i USA, där fokuset alltmer hamnar på miljöfrågor och en identifikation mellan det hedniska och ekologiska. Detta i kontrast till tidigare former av bland annat wicca, som var mer inriktad mot fruktbarhet och saknade ett direkt politiskt ekologiskt engagemang. Det är även under denna period som miljöfrågan blir mer politiskt framträdande, vilket kan exemplifieras med att ”Earth Day” instiftades den 22 april 1970 av den sittande presidenten Richard Nixon (Clifton 2006, 42–43).

ANIMISMENS ÅTERKOMST

Begreppet animism blev på grund av dess koppling till koloniala diskurser alltmer kritiserat och ifrågasatt som ett användbart akademiskt begrepp. Det var dock inte enbart på grund av den koloniala kopplingen som kritik riktades mot begreppet. Animism skapade en bild av så kallade naturreligioner som framställde dem som mer homogena och naturorienterade än modernare studier gör gällande. Begreppet började dock tas upp av anhängare till moderna hedniska religioner själva, som ett sätt att göra sin tro begriplig för utomstående och få en position på den religiösa marknaden (Harvey 2014, 1–8). Därmed började begreppet animism omvärderas och en ny form av animism har även kommit att bli en del av det akademiska studiet av dessa religioner. Där det tidigare bruket av begreppet animism, som vi finner hos Tylor, beskriver begreppet från ett utifrån-perspektiv, präglas den nya formen av forskning kring animism av ett starkt inifrån-perspektiv och tenderar att närma sig mer teologiska resonemang (Harvey 2014, 1–8).

En av de mest framträdande representanterna för den nya formen av animism är Graham Harvey som publicerade boken *Animism* 2005. Harvey har tidigare skrivit ett flertal verk och artiklar om europeisk he-

dendom och man kan förvänta sig att han därmed har en etablerad läsekrets inom den hedniska miljön. Harvey lyfter fram att det centrala inom animismen är det relationella mellan subjekt, men att alla dessa subjekt inte är mänskliga eller ens personer som har en fysisk form.

In the philosophical language of many religious cultures ‘person’ is applicable not only to humans but to various significant other-than-human beings (e.g. deities and angels). Animists recognise a much wider variety of persons (Harvey 2005, xvii).

Människan är inte det enda exemplet på personskap menar Harvey, även om vi tenderar att relatera till andra människor mer än andra personer. Harvey skriver att sten-personer kanske pratar om ”andra än sten-personer” på samma sätt som vi pratar om ”andra än människor” (Harvey 2005, xix). I den nya animismen måste människan förstå att hon inte är den enda med personskap eller medvetande (Harvey 2005, xviii). Det handlar dock inte primärt om gudar, som Harvey beskriver som medvetanden som föreställs vara över andra, utan här handlar det om en mer horisontell relation. En animistisk syn på världen innebär att man flyttar sitt fokus från ett antropocentriskt perspektiv till ett där människan ses som en del av en större mosaik av medvetande. Med en liknande analys som White menar Harvey att det stora problemet med det västerländska, särskilt det han förstår som ”den kristna kulturen,” är att det skapat en separation mellan människan och andra medvetanden, vilket gjort oss till främlingar inför världen och fast i en bild av att vi är helt unika. Men alla har inte förlorat ett holistiskt perspektiv. Denna kontakt med icke-mänskliga personer finns kvar i så kallade naturreligioner enligt Harvey. Det finns dock inget skäl att bara imitera dessa och därmed riskera kulturell appropriering, utan ett animistiskt perspektiv går även att finna i den egna europeiska kulturen, man behöver bara gräva lite djupare (Harvey 2005, 82). Den bild av animism som Harvey presenterar är starkt kritisk mot den tidigare formen av animism som presenterades av författare som Tylor. Harvey skriver:

The term [‘animism’] clearly began as an expression of a nest of insulting approaches to indigenous peoples and the earliest putatively religious humans. It was and sometimes remains, a colonialist slur. (Harvey 2005, xx)

Att ändå ta till sig begreppet animism kan därmed ses som en form av motläsning, liknande Crowley och Gardners tidigare läsning av Frazer, som medvetet går emot den konventionella bilden av vad som är civilisation och utveckling. Animismen vänder upp och ner på begrepp kring utveckling och menar att det inte alls är så att de större monoteistiska religionerna är mer utvecklade, utan att de snarare har tappat något centralt på vägen (Harvey 2005). Samtidigt finns det risker även med denna omvärdering av animism, bland annat när det gäller synen på ekonomisk utveckling. Finns det i romantiseringen av så kallade naturfolk en tendens att motsätta sig teknologiska innovationer i utvecklingsländer för att det skulle kunna förstöra det traditionella sättet att leva? Överlag tenderar moderna animistiska författare som Harvey och Rasmussen att vara medvetna om detta och försöker navigera igenom de problem som uppstått på grund av kolonialismen och risken med att skapa en modern version av ”den ädle vilden”.

ATT OMSÄTTA ANIMISM I PRAKTIKEN

För Harvey handlar animism inte bara om ontologi utan även om att vi genom att ändra vårt synsätt till ett mindre antropocentriskt kan relatera till omvärlden och naturen på ett mer relationellt och därmed omhändertagande sätt. Frågan är hur detta ska omsättas i en mer konkret form. Ett av de mer intressanta och utvecklade sätten, där man medvetet har försökt att bygga på animistiska teorier och göra dem meningsfulla för vår tid och kultur, är just nordisk animism.

Begreppet *nordisk animism* har populariserats av Rune Rasmussen, men tanken att jämställa fornnordisk religion med animism inte är ny utan har existerat länge inom modern hedendom. Rasmussen är teologie doktor vid Uppsala universitet och doktorerade i religionshistoria 2019

med avhandlingen *The Stick and the Calabash; Building gods in Baháian Candomblé*. Avhandlingen, som bygger på ett omfattande fältarbete i Brasilien med utövare av candomblé, lyfter redan här fram teoretiska ramar som återkommer i utvecklingen av nordisk animism, exempelvis det centrala begreppet ”a *relational cosmology*” (Rasmussen 2019, 19). Även i analysen av candomblé går det att se det animistiska som något som relaterar till ett levande kosmos idag, inte som ett sökande efter det gudomliga i det förflutna. I afro-brasilianska traditioner som candomblé blir detta tydligt då de omformas efter rådande omständigheter. Relationen till andar och gudar ses som en relation till levande krafter som man kan kommunicera med, inte enbart gestalter som förmedlas genom traditioner. Där kan alltså relationen till det gudomliga ändras, i likhet med sociala relationer människor emellan (Rasmussen 2019, 19). Denna bild av en levande relation till gudar, väsen och andar för Rasmussen med sig in i nordisk animism. Även om det vore fel att se nordisk animism som direkt påverkad av, eller som en nordisk version av candomblé, så går det tydligt att se att det finns ett inflytande från afro-karibiska religioner, mycket beroende på Rasmussens egen bakgrund i candomblé, särskilt när det gäller att se universum som fyllt av levande subjekt som det går att interagera och relatera till här och nu. Gudar och gudinnor presenteras inte som kulturella minnen från forntiden utan som levande krafter som det går att få kontakt med. I linje med en animistisk logik går det att hävda att om de afrikanska gudarna lever än idag så borde även de nordiska göra det. Snarare än att fokusera på religioner med rötter i Sydamerika eller Västafrika blir därför fokuset för Rasmussens teologiska projekt att återknyta kontakten med de krafter som han menar existerar i det skandinaviska landskapet. Rasmussen, inspirerad av Harvey, skriver:

Animism is the practice of building and maintaining relationships with other than-human beings. Those beings can be animals, plants, rocks, and landscapes, as well as ancestors, spirits, and deities. (—) However, the different ways in which people throughout the world respectfully engage with each other and the animate world are always culturally spe-

cific. *Nordic* Animism refers to those practices as they are found in a specifically Northern European context (Rasmussen 2020, 18).

Gudarna presenteras som subjekt som befinner sig i en viss ekologisk och kulturell kontext och det är därigenom de kan bli kända för människor. Även om fokus ligger på gudar från en förkristen kultur är målet inte direkt att rekonstruera järnåldern. Rasmussen menar att det animistiska levde kvar även efter kristendomens intåg och går att finna i folktrö och folkseder. Även om Rasmussen inte argumenterar för ”survivals” som Frazer finns det en viss likhet i att han presenterar en bild av nord-europeisk kultur som en hybrid där det kristna i Skandinavien är ytligare än vad det verkar. I kontrast till de tidigare teoretikerna som argumenterat för att Europa inte kan ses som rakt igenom kristet handlar argumentationen snarare om existensen av subjekt och väsen som manifesterar sig i olika former. Därmed behöver det inte existera en direkt genealogisk koppling mellan St. Erik och Tor för att man ska kunna anse att båda representerar samma sak, och därmed blir St. Erik den form varigenom människor efter kristendomen relaterar till det subjekt som tidigare gick under namnet Tor. Vi skulle kunna säga att båda är av samma essens. Det finns alltså inget som hindrar att man även hämtar inspiration från folkseder som existerat efter att kristendomen blivit den dominerande religionen. Nordisk animism är därmed bredare än de former av nordisk hedendom som främst hämtar inspiration från järnåldern (Rasmussen 2020).

Rasmussen motsätter sig alltså att nordisk animism handlar om att återskapa en äldre tids religiösa världsbild. Han kritiserar särskilt vikingaromantik, som han menar baserar sig på en etnocentrisk och hypermaskulin tolkning av det fornnordiska. Syftet är snarare att återknyta till en kunskap som gått förlorad i vår kultur men som fortfarande är levande:

The development of contemporary Nordic Animism reengages in dialogue with—rejected animist knowledge. As animists, we explore revalorizing traditional animist knowledge of sustainability sensitization,

comparable to what Hahnegraaf calls the “restoration of cultural memory”. This approach enables us as Euro-descendants to engage our traditional knowledge through open and organic dialogue. We must release our culturally-construction self-image from the confines of nationalist nostalgia for brutality, such as the notion of the colonizing “Viking” as an essential ‘whiteness of whiteness’, and free ourselves from the confines of specific scientific projects (such as understanding religiosity inside defined historical contexts). (Nordic Animism 2023)

För att öka intresset för animism i Skandinavien har Rasmussen ett flertal projekt. Han är aktivt närvarande på sociala medier, särskilt på YouTube där ett flertal föreläsningar lagts upp på kanalen *Nordic Animism*. Ett av de mest ambitiösa är *The Nordic Animist Year* – en rituell kalender. Ser man på *The Nordic Animist Year* blir det tydligt att flera projekt handlar om att återetablera för dagens människor ett sätt att relatera till världen som förskjutits av det moderna industriella samhället. Även om Rasmussen inte refererar till Klages går det att se paralleller till den tyska Lebensphilosophins kritik mot den logocentriska kulturen som relaterar till naturen som mekanisk och död. Genom att återvända till en modernt anpassad form av hedendom där tiden är cyklisk och där gudar även lever i städerna, kan världen återförtrollas och ett mer relationellt förhållande etableras till naturen.

Nordisk animism sprids inte genom etablerade organisationer eller samfund. Snarare sker det genom ett löst nätverk, oftast på sociala medier, och idéerna sprids till dem som vill ta till sig dem. Centralt för spridandet har varit skapandet av en kalender med olika teman genom åren och en bok, den ovan nämnda *The Nordic Animist Year*. Nyligen producerades även en flagga som kallas ”the raven flag” som ofta används vid olika politiska manifestationer och även vid konserter och festivaler som Midgårdsblot, som ett sätt att visa på närvaron av personer som stöder nordisk animism. Det främsta sättet som nordisk animism har spridits har alltså varit genom att ideologin har tagits upp av enskilda individer och organisationer som i nordisk animism ser ett sätt att fördjupa den egna religiösa förståelsen av tillvaron, och även få till-

gång till en symbol som saknar problematiska politiska kopplingar som andra nordiska symboler fått. Denna frånvaro av organisation gör dock att det kan vara svårt att komma in i miljön, och att det finns frågor om vad det innebär i den vardagliga praktiken och om hur man kan engagera sig, vilket kanske blir ett av de största problemen som nordisk animism måste hantera i framtiden.

Bristen på praktiska instruktioner kompenseras delvis av att ideologin tas upp av mer etablerade hedniska rörelser. Vi kan se detta i samfund som Åsatrufelleskapet Bifrost i Norge eller Samfundet Forn Sed Sverige. I båda fallen handlar det om uttalat icke-rasistiska samfund. Samtidigt bör det noteras att det är mycket inom nordisk animism som redan tidigare varit etablerade aspekter av hednisk praktik i Skandinavien.

NORDISK NATURERELIGION

Moderna hedniska rörelser etableras i Skandinavien under 1970-talet. I Sverige sker det framför allt med inspiration från ny-shamanism, som dominerar innan etableringen av mer nationella samfund under 1990-talet (Gregorius 2008, 83). Tidigt i uppkomsten av en hednisk rörelse i Skandinavien lyfts det ekosofiska draget upp och särskilt hos de tidiga schamanistiskt inspirerade grupperna, som Yggdrasil, finns det en orientering mot natur och även en orientering mot ursprungsbefolkningar (Lindqvist 1997, 29–32). I kontrast till de former av nordisk hedendom som vi ser mer av i USA under samma tid är det inte etnicitet eller kultur som lyfts fram utan naturen (Gregorius 2008, 159). Det går att se tydligare likheter med gröna vågen under 70-talet än med ett nationalistiskt vikingavurmande. Miljön är inte befriad från etniska eller kulturessentialistiska aspekter av asatron eller den nordiska hedendomen, men detta tonas ner och bilden som presenteras baserar sig mer på att hedendomen är en holistisk världsbild där separationen mellan människa och natur inte existerar. Hedendomen presenteras som en form av naturreligion och tidigt börjar man även använda begreppet animism i koppling till detta. Henrik Hallgren, tidigare ordförande för Samfundet Forn Sed beskriver det som:

Naturreligion är en form av andlighet som kan sägas ha tre utmärkande drag:

Det är en religion som ser jorden och naturen som helig och alla var-
elser som värda hänsyn och respekt.

Det är en religion där människan inte ses som separerad från resten
av naturen eller som härskare över naturen, utan som en del av den
ekologiska helheten.

Det är en religion där naturen inte ses som ett hinder för ett andligt
liv, utan tvärtom som en källa till visdom, kraft och tillit.

Inom naturreligion upplevs naturen som ett heligt rum. En naturreligiös
upplevelse kan bestå i att du sitter på en klippa vid havet och erfar en
känsla av helhet och vördnad. Under ett ögonblick tycks livet djupna
och nyanserna i världen blir rikare och mer skimrande. Du fylls av fö-
rundran, en rusig eller stillsam extas över att vara levande (Hallgren
2017, 45).

I en annan text beskriver Hallgren detta som ett animistiskt universum:

Såvitt vi känner till har alla de tidigaste mänskliga kulturerna varit ani-
mistiska. Men att animismen är en tidig kulturform innebär inte att den
måste vara omogen eller överspelad. Tvärtom. Jag tror att människan
som art är utvecklad för att leva i ett animistiskt universum där vi rituellt
och symboliskt kommunicerar med bäverfolket och älgfolket, med
gudar, trädväsen och förfädersandar. Vi är utvecklade för att förhålla
oss till ett levande, samtalande kosmos, besjälade av krafter och inten-
tioner (Hallgren 2017, 45).

Behovet av en återkoppling till en animistisk syn på världen har inte
enbart andliga motiv utan ses även som ett sätt att konfrontera den rå-
dande ekologiska krisen. Rasmussen refererar till fornnordiska myter
som berättelsen om Ragnarök som en symbol för kampen mot den stun-
dande klimatkatastrofen. I stället för att presentera detta som en fatalis-

tisk vision av en kamp som inte går att vinna ses Ragnarök som en stundande katastrof som alla måste gå samman för att bekämpa. Ett animistiskt sätt att leva är att skapa ett alternativt sätt att vara som ska gå emot den konsumtionsbaserade kapitalism som skapat dagens kris:

We are working to recover this traditional knowledge of creating and maintaining relationships with the Nordic space as a wider community of beings. Therefore uncovering and renewing Nordic Animism offers a new environmentalist way of engaging with the northern European cultural history . With Nordic animism we can focus on traditional animist knowledge as embedded in traditional Euro-descendant culture and thereby promote its inherent potential for sustainable way of being in the world. Ways that offer an alternative to the omniscidal consumerism that is driving the present eco-Ragnarok (Nordic Animism, “Nordic Animism”).

Rasmussen är själv aktiv i miljörörelsen och har kopplingar till det aktivistiska nätverket Extinction Rebellion, som grundades 2018. Det går att se likheter i retoriken med hur Extinction Rebellion formulerar ett motstånd mot vad man tolkar som ett hot mot mänsklighetens existens med referenserna till det stundande Ragnarök.

AUN-ÅRET

2023 har deklarerats som Auns år. Eftersom Aun inte representerar en positiv karaktär innebär detta ett firande som på många sätt är speciellt. I Snorre Sturalsons *Heimskringla* berättas hur den svenske kungen Aun gjorde en pakt med Oden om evigt liv, men glömde att även be om evig ungdom. För att fortsätta leva behövde en av hans söner var nionde år offras i kungens ställe (Sturlason 1994, 47–50). I firandet av Aun-året binder moderna utövare samman detta med beskrivningar om det stora blotet i Uppsala, som enligt Adam av Bremen firades vart nionde år (Bremen 1984, 224). Att det finns en historisk koppling mellan myten om Aun och firandet av det stora blotet i Uppsala vart nionde år är tvek-

samt, våra källor är i det närmaste obefintliga, men genom att idag binda samman dessa har nordisk animism skapat en ny mytologi och cykel som blir meningsfull för hedningar i vår tid. Aun tolkas som en representation eller symbol för vårt samhälle och kultur som skärt av sig från livets naturliga cykel och istället försöker att artificiellt bevara sitt liv:

The myth tells how Aun sacrificed his sons to Odin in order to prolong his own life. He sacrificed one son every ninth year in order to live eight more years. Aun kept up this horrifying practice, extending his life into a state of such paralysis that he could only lie in his bed and drink out of a horn (a medieval baby bottle).

Even in an iron-age reality, where human sacrifice was common, this is still a deeply pathological and destructive behavior. Kings were supposed to be icons of vitality, connectors between human communities and the powers. They were certainly not supposed to snuff out the lives of their descendants in order to egotistically extend their own. The story of Aun is a cautionary tale. He is the best example of the worst imaginable ancestor. Aun's murder of his sons is part of a general theme in Nordic Animism: violation of kinship resulting in cosmic collapse. The best-known example is Hödr killing Baldr, that cosmic fratricide which causes the entirety of the interconnected Nordic cosmos to unravel. The gods and giants, who used to be entangled in various kinds of social bonds and dependencies, fall into absolute confrontation, a kind of cosmic total war that seems reminiscent the apocalyptic conflict between angels and demons in Christianity.

Aun's murder of his children, his descendants, is that same kind of cosmic violation of kinship, violence on the ordering principle in the interconnected world. It is akin to the worms gnawing at the roots of Yggdrasil. Hence, Aun is a very appropriate image of our contemporary society, a society that rests on camouflaged forms of violence, rupture from connectedness and paralyzing consumerism. *We are Aun!* (Nordic Animism, "Aun 2023").

Firandet av Auns år är därmed inte ett firande av positiva aspekter av tillvaron utan ska mer fungera som en källa till introspektion och reflektion kring ens eget liv och hur man kan bryta sig ur den destruktiva livshållning som kan leda till en ekologisk kollaps:

The Aun year is about acknowledging that we are indeed Aun and calling on the healing of the pathological and abusive patterns on which our society and social is built. We want to sing and dance and chant and drink and swear against that curse of Aun that makes us participants in social systems that murder our descendants by destroying the world, filling the seas with plastic, inflicting omnicide on the biodiversity of the entire planet, burning the World Tree (Nordic Animism "Aun 2023").

Vi ser här tydligt hur myter omtolkas för att bli meningsfulla för hedningar i vår tid, särskilt satt i kontexten av ekologi. Om Aun blir ett återkommande eller framgångsrikt koncept inom den hedniska miljön återstår att se. Det har redan kritiserats för att vara för mörkt och pessimistiskt. Hednisk andlighet lyfter ofta fram det man ser som förebilder och gestalter att efterlikna, vilket Aun alltså avviker från. Att identifiera sig med en gestalt som presenteras som rakt igenom negativ kan bli svårt att sälja in.

Aun-året har inspirerat olika hedniska evenemang under 2023, och det har även integrerats i befintliga firanden. Under det årliga blotet vid påsk vid Gamla Uppsala hade flera medlemmar i Samfundet Forn Sed fått den så kallade aun-runan målad i ansiktet, men under större delen av resten av blotet var Aun inte betydande koncept.

Som ett mer positivt projekt kan nämnas "julbocken vänder åter". Baserat på en blandning av skandinaviska och tyska traditioner, som föreningen mellan den svenska julbocken, en i grunden positiv gestalt, och den tyska Krampus, har försök gjorts att skapa en ny tradition där jul blir en form av extatiskt firande, liknande en karneval. Julbocksfirandet har varit återkommande i Köpenhamn och verkar vara en av de mest framgångsrika publika formerna av nordisk animism.

AVSLUTNING

Nordisk animism är en produkt av en längre reception av att binda ihop hedendom med naturreligion och är i likhet med tidigare former av reception ett exempel på hur tolkningar av förkristna kulturer svarar mot samtida frågor och behov, här i formen av ett alternativt sätt att relatera till omvärlden snarare än som ett sökande efter nationella stordåd. Även om det inte är så mycket av tankarna i sig som är nya har begreppet blivit betydande i den moderna hedendomen genom att det på ett tydligare sätt fångar upp strömningar och ger dem en större koherens och legitimitet, delvis beroende på de akademiska meriter som Harvey och Rasmussen har. Som tidigare klargjorts i artikeln är kopplingen mellan ekologi och hedendom inget nytt, men särskilt inom moderna nordiska hedniska rörelser har den ekologiska dimensionen många gånger fått stå i bakgrunden medan fokus har riktats mot nationalism och synen på etnicitet. Det innebär bland annat att icke-rasistiska former av hedendom har bedömts utifrån vad de är emot snarare än vad de positivt står för. I nordisk animism och andra former av ekologisk hedendom går det att se hur referenser till hedendom används för en bredare kritik av det samtida västerländska konsumtionssamhället, liksom en återkomst av den romantiska kritiken av ett samhälle som ses som avförtrollat. För att förstå intresset för att använda begrepp som animism behövs det fler studier, men det går att se att det inte enbart handlar om politik utan att det primära även är den levande relationen till de hedniska makterna. På grund av bruket av nordiska symboler är dock frågan om kopplingen till potentiell högerextremism alltid närvarande. Därför måste frågor som berör risken för etnocentrism och kulturell essentialism fortsätta att bemötas, och det är likaledes viktigt att bemöta risken för att det här blir tankar som tas upp av det som idag kallas för ”grön fascism”. Inget tyder dock på en sådan utveckling och det finns i dagsläget heller inget empiriskt stöd för det. Så länge den nordiska animismen håller fast vid att vara självkritisk och öppen för introspektion och agerar med medvetenhet om de potentiella ideologiska farorna kan det därför vara möjligt för den att bli en viktig och betydande röst inom både miljörörelsen och på den skandinaviska religiösa marknaden. Just nu handlar det dock

om en mindre strömning. En av de stora utmaningarna blir också att föra ner begreppet från det abstrakta till den konkreta verkligheten, så att det blir lättare för troende hedningar att utöva nordisk animism som en del av sin religiösa praktik.

BIBLIOGRAFI

- Alksnis, Gunnar. 2015. *Chthonic Gnosis: Ludwig Klages and the Quest for the Pandaemonic All*. Munich: Theion Publishing.
- Bauman, Zygmunt. 2017. *Retrotopia*. Cambridge: Polity Press.
- Blake, William. 1808. "And did those feet in ancient times" (https://hymnary.org/text/and_did_those_feet_in_ancient_time) hämtad 2023-04-19
- Chamel, Jean. 2022. "Ritual animism: Indigenous Performances, Interbeings Ceremonies and Alternative Spiritualities in the Global Rights of Nature Networks" in Chamel, Jean & Dansac, Yael (ed). *Relating with More -than-Humans: Interbeing Rituality in a Living World*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Clifton, Chas S. 2006. *Her Hidden Children; The Rise of Wicca and Paganism in America*. Oxford: AltaMira Press.
- Crowley, Aleister. 2008. *Magick: Book 4 Parts I-IV*. San Francisco: Weiser.
- Fredrickson, George M. 2003. *Rasism; en historisk översikt*. Lund: Historiska media.
- Gardell, Mattias. 2003. *Gods of the Blood: The Pagan Revival and White Separatism*. Durham: Duke University Press.
- Gardner, Gerald. 1954. *Witchcraft Today*. London: Rider.
- Gardner, Gerald. 1959. *The Meaning of Witchcraft*. 1959. London: The Aquarian Press.
- Gregorius, Fredrik. 2008. *Modern Asatro: Att konstruera etnisk och kulturell identitet*. Lund: Lunds Universitet.
- Gregorius, Fredrik. 2020. "Feminist Vikings, Ecological Gods and National Warriors: The Reception of Old Norse Religion and Culture in Sweden." In *Old Norse Myths as Political Ideologies: Critical*

- Studies in the Appropriation of Medieval Narratives*. Red. Nicolas Meylan and Lukas Rösli. Turnhout: Breipols.
- Gregorius, Fredrik. 2022. "Children of Baldur: Understanding the Construction of Masculinity within Göthicism and the Manhem Society." *Correspondences* 10, no. 1.
- Hallgren, Henrik. 2017. *Jordens Ande: Om nordisk naturreligion*. Riga. Mimers Källa Förlag.
- Harvey, Graham. 2005. *Animism: Respecting the Living World*. New York. Colombia University Press.
- Harvey, Graham. 2014. "Introduction" i *The Handbook of Contemporary Animism*. Red. Harvey, Graham. London. Routledge.
- Hutton, Ronald. 1996. *The Pagan religions of the British Isles; Their Nature and Legacy*. Oxford: Blackwell.
- Hutton, Ronald. 2019. *The Triumph of the Moon: A History of Modern Pagan Witchcraft*. Oxford: Oxford University Press.
- Håkansson, Håkan. 2014. *Vid Tidens ände: Om stormaktstidens vidunderliga drömvärld och en profet vid dess yttersta rand*. Halmstad: Makadam.
- Lindquist, Galina. 1997. *Shamanic Performances on the Urban Scene; Neo-Shamanism in Contemporary Sweden*. Stockholm. Stockholm Studies in Social Anthropology.
- Klages, Ludwig. 2022. *Of Cosmogonic Eros*. Munich. Theion Publishing.
- Merivale, Patricia. 1969. *Pan the Goat-God; His myth in modern times*. Cambridge. Harvard University Press.
- Murray, Margaret. 1921. *The Witch-Cult in Western Europe*. Oxford. Clarendon Press.
- Nordic Animism. "Nordic Animism" (<https://nordicanimism.com/>) hämtad 2023-04-19
- Nordic Animism. "Aun 2023" (<https://nordicanimism.com/aun-2023>) hämtad 2023-04-19
- Ohlsson, Henrik. 2022.. *Facing Nature: Cultivating Experience in the Nature Connection Movement*. Stockholm. Södertörns Högskola.
- Rasmussen, Rune Hjarnø. 2019. *The Stick and the Calabash; Building*

- gods in Bahaiian Candomblé*. Uppsala: Uppsala University.
- Rasmussen, Rune Hjarnø. 2020. *The Nordic Animist Year*. Estonia. Nordic Animism.
- Rasmussen, Rune Hjarnø. 2023. *Viking Environmentalism! (Mimir talk from Midgårdsblot 2022)*. <https://www.youtube.com/watch?v=wUjJ6NtA9T0> hämtad 2023-04-19
- Robichaud, Paul. 2021. *Pan: The Great God's Modern Return*. London: Reaktion Books.
- Skjoldli, Jane. (kommande). "Heathens of Many Names: Multiplicity in Religious Self-Descriptors among Contemporary Norse-Oriented Pagans" i *Journal of Contemporary Religion*.
- Snook, Jennifer. 2015. *American Heathens: The Politics of Identity in a Pagan Religious Movement*. Philadelphia: Temple University Press.
- Stenroth, Ingmar. 2002. *Myten om Goterna; Från antiken till romantiken*. Stockholm. Atlantis.
- Sturluson, Snorre. 1994. *Nordiska Kungasagor: Från Yngligasagan till Olav Tryggvassons saga*. Stockholm: Fabel Förlag.
- Taylor, Bron. 2010. *Dark Green Religion: Nature Spirituality and the Planetary Future*. Berkeley, CA: University of California Press
- Thurfjell, David. 2020. *Granskogfolk: Hur naturen blev svenskarnas religion*. Stockholm: Norstedts.
- Tylor, Edward B. 1920. *Primitive Culture vol 1*. London: John "Murray".
- Schnurbein, Stefanie von. 2016. *Norse Revival: Transformations of Germanic Neopaganism*. Leiden: Brill.

ABSTRACT

Nordic Animism has become one of the more significant new theologies within the modern Pagan and Heathen community. Based on a counter-reading of earlier, often colonial, interpretations of religions that was perceived to belong to a more primitive form of religion, modern forms of Animism see in these religions a more holistic approach to existence

that it is argued is needed to counter the coming ecological crisis the world is facing. This article presents how Nordic Animism is based on a reception of Animism and Pagan religions that dates back to the 19th century and how this reception has been reimagined to create a meaningful spiritual narrative for the Heathens of the 21st century.

Keywords: Heathenism, Animism, Colonialism, Ecosophy, Norse Religion



«Skål! Skål! Skål!»

Assassin's Creed Valhalla som spillramme for ludisk vikingidentitet

AV JANE SKJOLDLI

HØGSKULEN PÅ VESTLANDET, BERGEN, OG UNIVERSITETET I STAVANGER

I oktober 2022 ble følgende kunngjort på dataspillserien *Assassin's Creeds* offisielle Twitter-konto: «Over 20 million Vikings have embarked on their epic journey to Valhalla. Standing strong by Eivor's side. From Norway to England. To Mythical Realms of the Gods. Thank you for taking this journey with us. SKAL! #AssassinsCreed» (Twitter-konto @assassinscreed 2022a). Det vikingtematiserte spillet i serien, *Assassin's Creed Valhalla* (ACV), hadde da vært tilgjengelig i nesten to år. Markedsføringskampanjen lovt spillere «den ultimate vikingfantasien» (Phillips 2020) – vel å merke etter å ha forsikret potensielle kunder om at vikingene historisk sett var bedre enn sitt rykte. Spilltraileren inviterte til å «tenke som en viking», «leve som en viking», «slåss som en viking» og «erobre som en viking» (IGN 2020). I den globale spillindustrien er AC en svært populær merkevare og Ubisoft en sentral aktør. Mottakelsen av ACV, som har vært overveldende positiv, har bidratt til å styrke selskapets posisjon også i vikingtematisert populærkultur. Med et omdømme som lover spillere «historisk autentisitet» i virtuelle gjengivelser av særskilte kulturer i spesifikke historiske epoker er AC-serien et interessant studiemateriale. Dette understrekes ytterligere av at serien delvis markedsføres til bruk i skoleundervisning. På samme tid er ACV kun ett i en lang og voksende rekke vikingrelaterte kulturelle produkter. I denne artikkelen spør jeg hva man kan lære dersom man studerer ACVs vikingbilde i et ludisk perspektiv og hvordan det kan bidra til forståelse av vikingers kontemporære popularitet. Ved bruk av begre-

pene *vikingkraft*, *vikingidentitet*, og *vikingspiritualitet* håper jeg å tilby noen verktøy for å forstå det komplekse feltet som gjelder bruk av vikinger og norrøn fortid i vår tid.

INNLEDNING

Datspillet *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft 2020; heretter ACV) er fremdeles den siste hovedutgivelsen i spillserien *Assassin's Creed* (Ubisoft 2007–; heretter AC), selv om oppfølgeren *Assassin's Creed Mirage* antakelig vil være like om hjørnet når dette temanummeret blir publisert. Spillet står sentralt i et komplekst og stadig omskiftende diskursivt landskap hvor vikinger konstrueres, produseres, konsumeres, tolkes og forhandles om i stort monn. Forskningslitteratur på resepsjon og fremstilling av historiske epoker i dataspill vokser, men så langt er det hovedsakelig historikere og historiedidaktikere som bidratt til forskning på temaet (Chapman 2016; Houghton red. 2021; Lünen et al. red. 2020; Rollinger red. 2020), blant annet fordi noen lærere tar dataspill i bruk i historieundervisning (Houghton red. 2022; McCall 2023).

I forskningsprosjektet *Back to Blood: Pursuing a Future from the Norse Past*, som er finansiert av Norges Forskningsråd, studerer vi bruk av vikinger og referanser til norrøn fortid som et samtidskulturelt fenomen i primært religionsvitenskapelige, antropologiske og kulturhistoriske perspektiv. Min primære arbeidspakke dreier seg om bruk av norrøninspirerte populærkulturelle produkter blant selvidentifiserende hedninger. Mange vikingtematiserte og norrønassosierte populærkulturelle produkter er tilgjengelig globalt, men det finnes hittil ingen demografiske undersøkelser av vikingentusiasmen. Observasjon av gruppeformasjoner og -kanaler på sosiale medier siden prosjektets oppstart i 2020 indikerer imidlertid at fenomenet er flerkontinentalt og flerspråklig, med blant annet engelsk-, nordisk-, portugisisk-, spansk- og slaviskspråklige sfærer. Et tema som har utkrySTALLISERT seg i prosjektgruppens arbeid, er kulturelt konstruerte vikingidentiteter i global samtidskultur – et fenomen som har vokst eksponensielt de siste ti årene og som foreløpig ser ut til å vedvare. Moderne vikingidentiteter kan knyttes

til praksiser som innebærer selektiv resirkulering og kreativ gjenbruk av elementer som assosieres med vikinger og norrøn kultur (Skjoldli 2019, 30). ACV er en særlig interessant leverandør av slike elementer fordi Ubisoft har lyktes i å konstruere et omdømme for spillserien som lover høy grad av «autentisitet» i sine fremstillinger av historiske kulturer i bestemte epoker. Elementene kan også appellere til de deler av norrønorientert nypaganisme (heretter kalt nyhedendom) hvor søken etter det som anses som «autentisk» norrønt er et religiøst imperativ (Asprem 2008, 57; Nielsen 2022, 329; Roe 2019).¹

Denne artikkelen handler om ACVs variant av det jeg kaller *vikingpakken*² – et skiftende sett av konnotasjoner som knyttes til vikingbegrepet gjennom verbal, audiovisuell, og materiell-performativ diskurs i og rundt kulturelle produkter. *Vikingpakken* er i slekt med Roderick Dales *vikingmerkevare* og bygger videre på den (2019, 214). Dale skriver om bruk av vikinger som «en sterk, selvstendig, men [enda] viktigere, en smibar [*malleable*] identitet» og at denne «speiles i materialet som er sendt inn til the World-Tree Project» (2019, 215).³ Varianter av vikingpakken som opptrer i enkeltprodukter og produktserier kalles *vikingbilder* (jf. Haugmåne og Skjoldli, kommer) og brukes her om

¹ For en kritisk diskusjon av ACV i lys av autentisitetsbegrepet i historiefaglig kontekst, se Enseleit og Schade 2020. Det bør nevnes at Ubisofts omdømme ikke bare er konstruert av selskapets markedsføringsavdeling, men også av spillmagasiner og nyhetsmedier. Da Notre Dame de Paris brant i 2019, uttryktes håp om at en modell av kirken fra *AC Unity*, som foregår i Paris under Den franske revolusjonen, kunne være til hjelp i gjenoppbyggingsprosessen (Jackson 2019). Ubisoft kunngjorde at de ville donere 500.000 euro til restaureringsarbeidet og gjorde *AC Unity* gratis tilgjengelig for nedlasting til PC i en uke etter brannen (Ubisoft 2019). Ifølge Senior Video Producer ved Polygon, Simone de Rochefort, er imidlertid ikke den digitale kopien av katedralen helt tro mot originalen: «Ubisoft måtte gjøre endringer da de bygget Notre-Dame-katedralen for Assassin's Creed Unity [...] katedraler er ikke designet med mord i tankene», bemerket hun (Rochefort 2021). Underforstått stod dette i motsetning til AC-spillene, hvor snikmord er sentralt. Nylig ble det også utgitt et spill i utvikling som handler om å bekjempe brannen i Notre Dame (Ubisoft 2022).

² World-Tree Project er en åpen database som bruker nettdugnad for å dokumentere bruk av begrepet viking i mange forskjellige sammenhenger (World-Tree Project 2023). Dale vektlegger styrke og utholdenhet, utforskning og eventyrlyst, samt fest- og drikkekultur som hovedelementer i vikingmerkevaren (2019, 217–223)

³ Tidlige versjoner av argumentet i denne artikkelen er blitt presentert på ulike stadier ved Arkeologisk Museum – Universitetsmuseet i Stavanger, KUBEN Arendal, og EASR 2022 i Cork, Irland.

fremstillingen av vikinger i ACV. I artikkelen ser jeg nærmere på noen av de mest fremtredende elementene i spilllets vikingbilde – et nøkkel-element i ACVs *spillramme*. I spillforskningen defineres en spillramme oftest som et tidsrom avgrenset av regler som kun gjelder innenfor den. Grensene kan defineres verbalt, sosialt, spatialt, temporalt, materielt og/eller ideelt (jf. Calleja 2012; Goffman, 1986 [1974], 25–26; Huizinga, 1938, 10; Laycock 2015, 14). I ACVs markedsføring stod tilrettelegging for *ludisk vikingidentitet* sentralt, altså en vikingidentitet som tilrettelegges for og begrenses av regler som gjelder innenfor en spillramme, og som man dermed kan gå inn i og ut av. I dette tilfellet er spillrammen tilgjengelig i og mediert gjennom et dataspill. ACVs vikingbilde kroppsliggjøres i spilllets simulerte og animerte sosiale aktører og interaksjoner, fremfor alle hovedprotagonisten og spillavataren Eivor – en fiktiv norsk viking.⁴ Utenfor ACV ligger forholdene til rette for å gjenskape deler av spillrammen – og dermed også vikingidentiteten.

Artikkelen er basert på over 300 timer virtuelt feltarbeid i ACV, inkludert spillutvidelser utenom *Discovery Tour*-modulen.⁵ Artikkelen preges av å inngå i et større forskningsprosjekt, hvor spørreundersøkelser, oppfølgingsintervju, medieanalyse, og observasjon med varierende deltakelsesgrad inngår i et metodeapparat preget av fysisk og digitalt feltarbeid i nå tre år. Målet med artikkelen er todelt: Først ønsker jeg å belyse ACVs vikingbilde som et eksempel på bruk og resepsjon av vikinger og norrøn fortid i vår samtid. I tillegg ønsker jeg å introdusere et analytisk begrepsapparat som er under utvikling og som foreløpig består av følgende termer: *vikingpakken*, *vikingbilder*, *vikingkraft*, *vikingidentitet* og *vikingspiritualitet*. De to første trekker veksler på eksisterende analytiske begreper og brukes for å konseptualisere artikkelens utgangspunkt. De to siste gir form til artikkelens forskningsresultat. Før jeg kan si noe om ACVs vikingbilde er det nødvendig å beskrive spillrammen.

⁴ Tidlig i spillet må spilleren selv velge om hen vil spille Eivor som mannlig eller kvinnelig figur. Selv spiller jeg Eivor som kvinnelig figur og bruker derfor hunkjønnspromomen om figuren.

⁵ *Discovery Tour*-modulene i ACV og de to forgjengerne *Assassin's Creed Origins* og *Assassin's Creed Odyssey* er spilltillegg som er utviklet for undervisning og fortjener en egen artikkel.

ASSASSIN'S CREED VALHALLA SOM SPILLRAMME

Startskjermen i ACV fortjener en studie i seg selv. Svakt selvlýsende turkise runer fra den yngre futharken sirkulerer sakte rundt spilllets matchende logo med øksemotiv i flettemønster.⁶ Teksten er vers 77 fra Edda-diktet *Hávamál* gjengitt på norrønt to ganger. Knitrende lyder høres som fra et bål, mens glør flyr opp fra skjermens nedre kant. «Assassin's Creed Valhalla Main Theme (feat. Einar Selvik)» (Kyd, Schachner og Selvik 2020) spiller i bakgrunnen. Runene, teksten, lydene og musikken utgjør verbale, visuelle og lydmessige *kontaktelementer* mellom en hverdagsramme og en spillramme. Sammen utgjør de en multimodal kontakflate (Skjoldli 2021, 68) og spiller på konnotasjoner til vikinger og norrøn fortid som er blitt særlig utbredte i løpet av de siste ti årene, hjulpet av TV-serier som *Vikings* og *The Last Kingdom* (Skjoldli 2019). Kontaktflaten tilbyr en spillramme for et samtidens bilde av vikingtid formgitt i kontemporære filmer, musikk og dataspill, men også i kampsport, religion, museer og vikingmarkeder (Gregorius 2021; Thykier Makeeff 2023).

Kontaktflaten aktiveres på flere måter, blant annet gjennom narrativisering. Ved spilllets start lyder en eksplosjon. Et blendende lys oppløses i glør og snøflak mot en bakgrunn som ligner en stjernehimmel. Straks lyder en islands kyldende kvinnelig fortellerstemme som kalles *Seer*:

Silence, you children of gods. And heed my tale of time's beginning.
All was dark. There was no sand. There was no sea. No earth nor sky,
no grass nor wind. Til fire met ice in the gasping void. And from this
scream came the giant Ymir, first of all beings. Proud Ymir, cruelly killed.
Yet from whose bones and blood and brains the world was made.
The world you walk and war upon.⁷

⁶ For en studie av bruk av norrøne og norrøninspirerte runer i dataspill, se Bäckvall 2019.

⁷ Lesere som kjenner ordlyden i norrøne skapelsesfortellinger, som dem man finner i *Völuspá* og *Gylvaginnging*, ser at teksten inneholder elementer fra disse, dog med flere omskrivninger: *barn* har erstattet *sønner*; *guder* har erstattet *Heimdall*; den kosmiske kuen Audhumbla er utelatt – hun opptrer kun som en forholdsvis vanlig kuffigur i spilllets versjon av Åsgård. Det er også verd å merke seg at spillere tiltales som «children of gods». Det spiller på det anglofone kristne idiomet *children of God* og snur det på hodet

Mens *Seer* formidler den norrøninspirerte kosmogonien, flyr spilllets kamera langs bakken gjennom en mørk og frossen skog, i retning et langhus hvor man trer inn i et varmt lys gjennom en sprekk i veggen. Inne i varmen møter man ni år gamle Eivor, som spilleren styrer. Eivor har fått i oppgave å gi kong Styrbjorn en armring på vegne av sin far, Varin. Armringen representerer at Eivors og kongens klan forenes og blir til Ravneklanen. De feirer med dans, drikk og musikk idet Varin synger sangen «When horns resound», skrevet av Einar Selvik (f. 1979) – musiker, frontfigur for musikkgruppen Wardruna, og selverklært animist.⁸ Under festen blir den nye klanen plutselig angrepet av Ulveklanen og overmannet. Varin tilbyr å la seg drepe i bytte mot at klanen blir spart. Ulveklanens leder Kjøtve går med på det, men straks Varin er drept, massakrerer Ravneklanen likevel. Krigeren Rosta, Eivors mor, sender datteren avgårde til hest med kongens sønn Sigurd. Under flukten faller Eivor av hesten og blir bitt i nakken av en ulv. Hun besvimer og ser seg selv løpe fra mørket som omgir henne mot en lysende port. To ravner kommer plutselig Eivor til unnsetning og angriper ulven. Ulveklanens angrep på Ravneklanen innleder et ledemotiv hvor kamp mellom ulv og ravn symboliserer spenningsforholdene mellom spilllets protagonister og antagonist.

Her stopper spillet filmsekvensen for å etablere et konspiratistisk *science-fiction*-nivå i spillverdenen. AC-serien knyttes nemlig sammen av en metafortelling hvor hvert spill fremstilles som en nåtidspersons simulerte besøk til fortiden ved bruk av maskiner som danner virtuell virkelighet av DNA-kodede minner. I løpet av metasekvensen må spilleren velge om hen vil spille som manns- eller kvinnefigur. Når kjønn er bestemt (det kan endres senere) returnerer man til Eivor.

Nå forteller spillet at man befinner seg i Rygjafylke (Ryfylke) i Norge og året er 872 e.v.t.⁹ Eivor er nå voksen og fange hos Ulveklanen etter et forsøk på å hevne sin familie. Idet hun blir satt i båt for å selges

ved å pluralisere de adresserte «barnas» guddommelige opphav. Omskrivningene er interessante og aktualiserer Ubisoft som teologisk leverandør.

⁸ For en studie av kontemporære nyhedningers selvbetegnelser, se (Skjoldli, kommer).

⁹ 872 e.v.t. er året det tradisjonelle og populærhistoriske norske nasjonalnarrativet knytter til slaget ved Hafrsfjord. Historisk sett er dateringen av et eventuelt slag i Hafrsfjord usikker (Opedal 2016, 118). Det foregår i skrivende stund et arkeologisk prosjekt med leting etter tegn på slaget i Hafrsfjord (Dale 2022, 1).

som trell, får hun øye på en ravn som flyr over henne. Synet gir henne nye krefter og hun dreper sine fangevoktere – selv om hendene hennes er i lenker. Imens lyder en melankolsk sang av Selvik. Ravnen, viser det seg, er hennes egen og heter Synin.¹⁰ Mens hun legger i vei for å frigjøre mannskapet, som også er fanget, ber hun Synin om å være øynene hennes. I likhet med flere tidligere protagonister i AC-universet kan hun nemlig se gjennom øynene til en fjærkledd følgesvenn. Det er imidlertid første gang fuglen er en ravn og ikke en ørn. Endringen er en tilpasning til vikingpakken, for, som vi skal se, utgjør ravner et nøkkelsymbol (jf. Ortner 1973) blant både vikingentusiaster og nyhedninger.

Det viser seg at mannskapet holdes fanget på Avaldsnes, en kort løpetur unna. Eivor finner sin fars øks, plukker den opp og utbryter: «Far, du skulle ha tviholdt på denne til siste sekund!» Da får hun et syn av en ulv og en skyggeaktig, kappekledd skikkelse som ligner både Odin og Eivor senere i spillet. Bak dem åpnes en lysende port og et stort tre. Mens Eivor følger dem gjennom porten høres Bragi, mannskapets skald, med Selviks stemme: «Er du forhekset? Frigjør oss!» Eivor kommer da til seg selv og frigjør mannskapet. På ferden hjemover viser det seg at andre fra Ravneklanen også fortsatt lever, deriblant kong Styrbjorn og Sigurd.

Sigurd kommer hjem fra vikingtokt og gjenforenes med Eivor. Han forteller henne om Miklagard (Konstantinopel), Roma, Afrika, og England. På reisen har han stiftet kjennskap med en organisasjon han kaller et «skyggebrorskap» (*a brotherhood of shadows*). Det dreier seg om *The Assassin Brotherhood* – den fiktive, hemmelige snikmordorganisasjonen som utgjør AC-spillenes narrative kjerne. Eivor blir ikke medlem i organisasjonen, men får deres gjenkjennelige håndleddsfestede springkniv i gave og bistår dem med å eliminere sitt nemesis – den like hem-

¹⁰ I utgangspunktet later navnet Synin til å være et åpenbart spill på navnene Hugin og Munin, ettersom man i utgangspunktet ikke får noen bakgrunnsfortelling for ravnen. I et spilltillegg blir det fortalt at Balder har gitt Odin (Eivor) Synin (tolket som «innsikt») som erstatning for Munin («minne») med den hensikt at Odin skal orientere seg mot en håpefull fremtid heller enn sørgelig fortid.

melige organisasjonen *Order of the Ancients*, som kjemper for verdensherredømme.¹¹

Eivor og Sigurd blir enige om at tiden er inne for å gjøre ende på Ulveklanen. Med hjelp fra Harald Hårfagres menn går Ravneklanen til angrep. En holmgang mellom Eivor og Kjøtve ender med at Eivor vinner. En ny Odin-visjon aktiveres idet Kjøtve dør, hvor guden stiller seg på Eivors side i tvekampen og samtaler med henne. Det blir starten på en lang rekke Odin-visjoner knyttet til visse personers utvidede liminaltilstand mellom liv og død.

Etter seieren godtar Styrbjorn Harald Hårfagre som konge, til arvingen Sigurds forargelse. Dermed drar Eivor, Sigurd og en gruppe fra Ravneklanen til England, hvor de bosetter seg på et sted de kaller Ravensthorpe. Her blir det spillerens oppgave å utvikle bosetningen fra vikingleir til blomstrende landsby. Nøklene til det ligger i å plyndre bosetninger og klostre langs elvene og å bygge vennskap innad i leiren og allianser med lokale konger og høvdinge. Med seg på ferden har Eivor fått en spådom av volven Valka (*Seer*) om at hun kommer til å svike Sigurd. Det blir opp til spilleren å håndtere muligheter for at spådommen realiseres. Valgene spilleren tar underveis påvirker Eivor/Sigurd-relasjonen ved spillets slutt.

Sent i spillets hovedfortelling befinner Eivor og Sigurd seg i en underjordisk ruin bygget av en høyteknologisk antropomorf-men-førmenneskelig fiktiv art kalt *isu*.¹² Her fanges søsknene i en VR-maskin (ikke ulik metafortellingens DNA-minnebaserte VR-maskiner) som simulerer et etterliv i Valhall for dem. Gjennom en lengre fortellingssekvens med gjentatte spise- og drikkesequenser fulgt av slåssing og død erkjenner Eivor at Valhall-opplevelsen er illusorisk. Hun vil ut av simulasjonen, men blir konfrontert av Odin som vil at hun blir værende i Valhall. Det utvikler seg til tvekamp mellom de to. Eivor vinner, ikke ved å nedkjempe Odin, men ved å legge bort våpnene og løpe fra ham – i retning

¹¹ Metafortellingen er et typisk eksempel på en konspirasjonsteori. For én nylig definisjon av konspirasjonsteorier, se Douglas et al. 2019, 4.

¹² I forgjengeren *AC Odysssey* (2018), knyttes isu-arten til Atlantis. Parallellene mellom AC-seriens metanarrativ og journalisten Graham Hancocks forestilling om en tapt høyteknologisk sivilisasjon som ble utslettet av en komet for 12.000 år siden (Shermer 2017) er til tider slående.

en lysende port. I porten står Eivors foreldre og venner med åpne armer. De vinker henne til seg, men Odin griper skulderen hennes og sier: «Forlater du meg nå er du ingenting. Med meg har du visdom! Ære! Makt! Hva mer trenger du?» Eivor snur seg og svarer: «Alt annet.» Vikingen, viser det seg, har erkjent at familie og vennskap er det viktige i livet – ikke makt og status. Senere viser det seg at Eivor er en slags inkarnasjon av Odin, Sigurd av Tyr, og brorskapsmedlemmet Basim av Loke. Alle er *isuer* fanget i DNA-minnemaskinen som nåtidspersonen Layla Hassan er tilkoblet i en hytte i USA. Når Hassan velger å bli i simulasjonen for alltid for å forhindre en kosmisk katastrofe, kommer Basim/Loke seg ut i spillets nåtidsverden.

Tross beskrivelsens lengde gir den kun et tynt omriss av ACVs narrativ og spillramme, fra norrøninspirert kosmogoni til guders og menneskers sammensmeltning i et spillunivers med én fot i en forestilt vikingtid, én i nytolket norrøn mytologi, og en tredje i en fiktiv nåtidsverden preget av *science-fiction*, konspirasjonsteorier og kaos/orden-dualisme. I løpet av innledningssekvensen i ACV-Norge blir spillets regler innlært, en primær fiktiv verden konstruert og en emosjonelt ladet fortelling satt i gang. Dermed er spillrammen etablert. Det er lagt til rette for innlevelse gjennom den generelle kontaktflaten mellom hverdagsramme og spillramme som alle dataspill har felles: skjerm, høyttalere/hodetelefoner, og kontrollere eller mus og tastatur, men også gjennom den sekundære, spillspesifikke, som inkluderer tastekart og spillavatar. Flere studier av spiller/avatar-relasjoner har vist at opplevd innlevelseshetsgrad i dataspill er knyttet til spilleres opplevelse av spillinterne faktorer (Banks et al. 2019; Christy og Fox 2016, 285), og spillleksterne faktorer (Green et al. 2021; You et al. 2017). Her fokuserer jeg på en faktor som ikke entydig kan plasseres utenfor eller innenfor, nemlig en spillspesifikk, ludisk vikingidentitet som er tilgjengelig i og gjennom spillavataren, men som nødvendigvis aktualiseres gjennom spillet og består av interaksjoner på kryss av og via kontaktflaten. Under går jeg gjennom seks elementer som er særlig fremtredende i ACVs vikingbilde – og typiske for vår tids vikingpakke.

FØRSTE ELEMENT: GEOMYTISK BOREALISME

Det første elementet handler om ACVs temporale og geografiske forankring av vikinger, primært kroppsliggjort i Eivor og Ravnklanen. ACV plasserer dem i et vinterlandskap som omtales som Rygjafylke i Norge på 800-tallet. Dermed plasseres spillrammen historisk, geografisk og kulturelt. Omgivelsene er imidlertid også innsprøytet med mytiske elementer: ACVs Rygjafylke bades i nordlys hver natt og omgis av spisse fjell som ligner dem Lofoten mer enn Rogaland. Midtvinters vokser store muldebær på busker i lavlandet. Bærene kan attpåtil lege Eivors skader. Rød fluesopp finnes også, og konsumpsjon av den starter oppgaver basert på forestillingen om at fluesoppen virker psykotropisk.¹³

Det permanente nordlyset, de magiske bærene og soppene kan sammen sies å prege ACV-Norge med *geomytisk borealisme*, en fortrylling av nordlige mennesker som eksotifiseres med utgangspunkt i nordlige klima – en forestilling som kan spores til Aristoteles (Larrington 2023, 19).¹⁴ Geomytiske boreale landskap medieres i vikingtematisert populærkultur, men utpreges i varierende grad. I ACV gjøres dette blant annet ved bruk av adjektivet *norrøn* (*Norse*), som knytter Eivor og Ravnklanen til et fortryllet «nord». Geomytiske konstruksjoner av Norge og norrøne mennesker har paralleller til nasjonalromantisk norsk selvforståelse på 1800-tallet. Det har også mye til felles med det nyroman-

¹³ Norrønfilolog Roderick Dale, som sammen med norrønfilolog Maja Bäckvall oversatte dialogen i ACV fra engelsk til norrønt, har forsket på berserkere og skrevet en overbevisende kritikk av myten om at krigerne som kalles berserkere brukte fluesopp for å oppnå kamptransen de ofte assosieres med (Dale 2022, 77). Han har også kritisert Karsten Faturs hypotese om at soppen *Hyoscyamus niger* L. er en mer sannsynlig kandidat (Dale 2022, 77–78). Ifølge Dale finnes det ikke bevismateriell som støtter noen av de eksisterende utbredte forestillingene om hva som mentes med *berserkr* eller *berserks-gangr* (Dale 2022, 90–92).

¹⁴ Borealisme brukes her som en variant av Edward Saids *orientalisme* (1979), men gjelder nordlige områder. Sanna Lehtonen har brukt begrepet i en studie av engelskspråklige barnebøker om samer (Lehtonen 2019). Hun anser *borealisme* som et nyttig begrep for å skille ut diskurser om Norden, særlig i postkoloniale diskusjoner hvor regionen ofte sammenføres med Vesten. *Borealisme* er også et høyaktuelt konsept i møte med populærkulturelle fremstillinger av vikinger. Selv om den kan sies å få noe annerledes uttrykk overfor samer enn overfor norrøne, er det langt flere likhetstrekk enn forskjeller. Kristinn H. M. Schrams ph.d.-avhandling (2011) er en lengre folkloristisk analyse av eksotifisering av Norden, særlig Island, og dets plass i islendingers nasjonalidentitet. Deler av dette er overførbart til ACV-Norge.

tiske Norge som ble markedsført i forbindelse med OL på Lillehammer i 1994, også da med nordlys – og to barnevikinger som maskoter.¹⁵ Borealismens fortryllede «norrøne» mennesker tilskrives uvanlig kraft, styrke og utholdenhet. Geomytisk borealisme er et typisk element i vikingpakken, og tiltar i styrke jo lengre nord det aktuelle landskapet ligger. I History Channels TV-serie *Vikings* fortrylles eksempelvis norske og svenske landskap forholdsvis lite. Islandske landskap fremstilles imidlertid som svært mytisk pregnante. Det viser seg i Flokis syn av mystiske skikkelser som oppløses i ravnflokker og bisvermer, samt hans beskrivelser av Island som «gudenes land» (*Vikings*, sesong 5, episode 3). Geomytisk borealisme er derfor første element i ACVs vikingbilde.

ANDRE ELEMENT: KONKURRANSE OG SOSIAL STATUS

Dersom man tenker med psykolog Robert A. Hinde at sosiale relasjoner består av sosiale interaksjoner over tid (1976, 3), slik Håkon Tandberg har gjort (2019, 26), og anerkjenner animerte, stemmegitte dataspillfigurer som sosiale aktører, slik flere antropologer og religionsforskere har gjort med statiske objekter som skulpturer og malerier siden den materielle vendingen (Freedberg 1989, 245; Gell 1998, 22; Meyer 2012, 16; Morgan 2021, 6–7), kan man også argumentere for at spilleres interaksjoner med spillfigurer er en variant av parasosial interaksjon og dermed også parasosiale relasjoner (Skjoldli 2019, 57). ACV inneholder mange animerte figurer spillere kan interagere med og som utgjør sosiale aktører innenfor spillrammen. Dette reiser en rekke spørsmål.

Ett spørsmål gjelder hvordan ACVs forhåndsdefinerte sosiale interaksjoner behandler og forhandler om kjønn, seksualitet og likestilling. Et nøkkelord her er konkurranse. Konkurranse (*agôn* i Roger Caillois' spilltypologi, 2001, 14) er en fremtredende og mangfoldig spillform. Et eksempel på det i ACV er *Orlog* – et terningspill som ble oppfunnet

¹⁵ OL-maskotene Kristin og Håkon utgjorde en sentral del av OL 1994s markedsføring rettet mot barn og ble materialisert i tegneseriehefter, spill, plysjudukker, kostymer, kaffekopper, pins og en rekke andre parafernalier. Markedsføringen iscenesatte norske vinteridretts triumfer og inkluderte geomytifisering av nordmenn som «født med ski på beina».

for anledningen, og som blander *agôn*-elementer og *alea*-elementer (*alea* er tilfeldighetsspill i Caillois' typologi; 2001, 17). Senere ble *Orlog* utskilt som et frittstående brettspill (Boardgamegeek.com 2023). *Flyting* er en konkurranse som handler om å fornærme motparten til rim og rytme. Fornærmelser er generelt utbredt i spilldialogen, hvor språket ofte er mer seksualisert og skatologisk enn i *flyting*-konkurransene. Fornærmelsene gjelder ofte intelligens og sosial status, og er til tider kjønnede og/eller seksualiserte. Sosial dominans tilskrives nesten konsekvent figurer som fremstilles som norrøne, samt enkelte angelsaksiske personer blant Eivors allierte. Gjennom spillerens interaksjoner med norrøne og angelsaksiske figurer blir norrøn og angelsaksisk kultur konstruert som forholdsvis homogene størrelser. Norrøne personer fremstilles oftest som frilynte, direkte, uredde, selvsikre og vulgære, mens angelsaksiske personer – særlig kristne – ofte fremstilles som relativt redde, feige, løgnaktige, usikre, pripne og tåpelige. Et negativt kristendomssyn er kompatibelt med de deler av nyhedendom hvor antagonisme mot kristne og kristendom har status som normativt, skjønt synet på kristne også varierer blant nyhedninger (Gregorius 2008, 138–141; Schnurbein 2016, 147). I det hele tatt fremstår det norrøne og hedenske som kulturelt overlegent, mens det angelsaksiske og kristne fremstår som kulturelt underlegent. Det kan ses som et eksempel på «den edle hedning» (Dubois 1999, 40).

Uttrykk for antagonisme mot kristendom er også vanlig i vikingentusiastgrupper på sosiale medier. Ett eksempel, som også fås kjøpt i form av t-skjorter, er et internett-*meme* med teksten: «Better to be a wolf of Odin than a lamb of God» tilsynelatende ubevisst om at det kristne idiomet *Guds lam* er et av Jesu epiteter og ikke et uttrykk kristne vanligvis bruker om seg selv. Et annet eksempel er et *meme* med sitat fra den danske skuespilleren Mads Mikkelsen, som spiller hovedrollen i filmen *Valhalla Rising* (2010): «If you believe in Odin and Thor, people laugh themselves to death. While it's okay to believe in a man who turned water into wine and walked on water». Implikasjonen er tydelig: Åsatro er ikke dummere enn kristen tro, men hedninger er tøffere enn kristne. Religiøs antagonisme spiller også en rolle i ACVs vikingbilde,

og kan anses som et forsøk på å høyne hedendommens kulturelle status, i både gammel og ny fasong.

Mjøddrikkning i ACV presenteres primært som en utbredt konkurranseform som innebærer å dyppe et drikkehorn i en bøtte med mjød og tømme det flere ganger ved å trykke en tast med en viss økende rytme og samtidig sørge for at Eivor ikke mister balansen. Når konkurransen starter, samles innbyggere rundt konkurrentene for å heie, mens de roper «Skål! Skål! Skål!» eller «Drink! Drink! Drink!» avhengig av om bosetningen er norrønt- eller engelsktalende.¹⁶ Etterpå er Eivor full, bildet på skjermen utydelig, og kontrollen over spillfiguren er nedsatt. Her er ikke mjøddrikkning særlig knyttet til høytider, men en hverdagsdrikk som inntas ved ganske mundane anledninger. Offisielle ACV-«mjødkrus» med spilllets logo er å få kjøpt i forskjellige nettbutikker.

Mjød og mjøddrikkning er en viktig del av ACVs vikingbilde, og man kan argumentere for at det i seg selv utgjør et element. Kommersiell mjødproduksjon og -salg er mangfoldiggjort det siste tiåret. Utviklingen kommer i etterkant av en eldre trend blant vikingentusiaster og hedninger som brygger selv. Mjøddrikkning må imidlertid ses i sammenheng med andre praksiser. En studie har vist at selv om antiautoritarianisme og motkultur er verdier som settes høyt i vikingentusiastenes bryggekultur, finnes det også mekanismer som styrker elementer i hegemoniske trekk, herunder praksiser som kjønner drikkekulturen som maskulin

¹⁶ Ordet *skål* indikerer ofte starten på et sosialt mikroritual i flere nordiskspråklige kulturer som innebærer (primært alkoholholdig) drikkekonsum. Det er også blitt plukket opp av vikingentusiaster og nyhedninger med andre primærspåk. Internasjonalisering har medført minst to endringer: en semantisk og en morfologisk. Den semantiske endringen innebærer at ordet har gått fra primært å være et verbalt initiativ til å løfte glass unisont, gjenta ordet selv og så drikke – eventuelt med en lykkeønskning eller til heder for den/dem det skåles for – til også å være en slags inngruppehilsen vikingentusiaster og ikke-nordiskspråklige nyhedninger imellom. Slik sett kan den sammenlignes med den jødiske hilsenen *šālôm*, den muslimske hilsenen *assalaamu alaikum*, eller den polsk-katolske *szczęść Boże* («Guds lykke»). Den morfologiske endringen finnes i samme kontekst som den semantiske: I bruk av skriftspråk som ikke inneholder bokstaven *å* erstattes den med *a*, *á*, eller *o*. (Det er svært sjelden *å* erstattes med *aa*.) Deltakere med kunnskap om ordets bruk i kontemporære nordiske språk forsøker ofte å korrigere bruken, tilsynelatende til liten nytte. Internasjonaliseringen av *skål* bør sees i sammenheng både med bruk i populærkulturelle produkter og med nyhedningers rituelle bruk av ordet under blottseremonier.

(Phillips 2019, 108). Kjønnskontruksjoner og -konsepter som *feminitet* og *maskulinitet* knyttes også til konkurranse og hierarkisering i ACV. Når konkurransementalitet gjennomgående tilskrives norrøne figurer i spillet, blir det et element i spillets vikingbilde, noe som er representativt for vikingpakken på flere plan.

TREDJE ELEMENT: KJØNN, SEKSUALITET OG LIKESTILLING

Spillerens første møte med kjønn og seksualitet i ACV skjer før man kommer til startskjermen, i en tekst Ubisoft konsekvent viser snart etter selskapets logo i alle AC-spill. Her erklæres det at spillutviklerteamet består av personer med forskjellige forestillinger (*beliefs*), kjønnsidentiteter og seksuelle orienteringer. Dette kompliseres av spillverdenen. På den ene siden behandles kvinnelige krigere som et ukontroversielt faktum, og spillet behandler den kvinnelige og den mannlige versjonen av Eivor likt på alle områder utenom ett: Fordi skuespilleren som gir stemme til mannlige Eivor er den samme som gir stemme til Odin og ansiktsmodellen også er den samme, er koblingen mellom de to figurene mer åpenbar om man spiller den mannlige versjonen enn om man spiller den kvinnelige.

På den andre siden formes kvinnelige krigere etter et maskulinitetsideal som preges av selvishet, seksualisert og brutalisert ordbruk, og selvhevdelser på bekostning av samtale- og samarbeidspartnere. Sosial samhandling utvikler seg ofte til verbale eller fysiske dueller. Angelsaksiske kvinnefigurer blir tidvis fremstilt på måter spillserien tidligere ikke har gjort, med vitser som kan tolkes som sexistiske. I motsetning til norrøne kvinnefigurer stemmegis angelsaksiske kvinnefigurer ofte på måter som fremstår som karikerte, med overdrevne tonefall og skjærrende stemmeleier. Et eksempel på det er sekvensen «The White Lady of Tamworth», som er tilgjengelig tidlig i spillet. Et annet eksempel er kallenavnet på den første kvinnelige *Order of the Ancients*-krigere man møter: *The Scabbard* («skjeden», «sliren»). Muligens kan grepene forstås som forsøk på å referere til komiker-brigaden *Monty Pythons* kvinnefigurer, men dette fremgår ikke av spillet.

Kjønn og skatologisk språk brukes også til å karikere kristne. Et eksempel er en episode hvor Eivor møter en musikkgruppe ledet av figuren Keith – en mann med håret frisert i en todelt hanekam. Han klager over at en mann som kalles «Bishop of the Ruins» plager publikum ved å påstå at musikken er «djevelens fjert» og skadelig. Når Eivor spør biskopen om han har sitt embete fra kongen, svarer han: «It is God-given! He spoke to me as I stood one night pissing against the stones. I am his instrument to stamp out the Devil's tune.» Biskopen og Eivor begynner å slåss. Imens høres rop fra figurer som er samlet rundt dem: «Punch the priest!» «Clout that cleric!» «Smack my bishop!» Episoden er en referanse til 1990-tallsbandet The Prodigy og låten «Smack My Bitch Up» fra 1997 og ett av flere eksempler i spillet på negative karakteristikk av kristne.¹⁷ Også dette er forholdsvis representativt for vikingpakken, skjønt enkelte populærkulturelle produkter, som *Vikings*-serien, kan sies å ha en mer nyansert fremstilling av kristne.

Både heterofile og homofile par er representert i spillet, men seksuell legning er ikke gjenstand for diskusjon eller forhandling. ACV har imidlertid mange verbale referanser til sex, og Eivor mottar en rekke tilbud om sex fra andre spillfigurer, uavhengig av kjønn. Tidvis knyttes sex til inngåelse av et seriøst forhold, mens det i andre tilfeller forblir flyktig. Likekjønnede forhold fremstilles som ukontroversielle og problematiseres ikke i forhold til den historiske termen *ergi* som var knyttet til seksuelt passive menn i sex med andre menn og forbundet med skam (Price 2008, 245). Ekteskap i ACV kan være uttrykk for allianser (som Sigurds og Randvis) eller romantisk kjærlighet. Graviditet finnes i spillet, men blir ikke aktualisert i forbindelse med Eivors seksualliv, hverken som mannlig eller kvinnelig figur. Når det gjelder sosioøkonomiske forhold, er norrøn kultur fremstilt forholdsvis egalitært. Treller er ingensteds, utenom verbale referanser i trusler og fornærmelser.

Samlet sett er ACVs forhold til konkurranse og sosial status knyttet til kjønn, seksualitet, skatologi og religion. Norrøne mennesker fremstilles som både mentalt og fysisk overlegne angelsaksere (særlig

¹⁷ Et kritisk perspektiv på kjønn i ACV og AC-serien generelt kan ses i sammenheng med anklager om sexism og seksuell trakassering av kvinnelige ansatte i Ubisoft (Parlock 2020).

kristne), fornærmelser er ofte kjønnede og seksualiserte, og enkelte kamphandlinger kan også tolkes som seksualiserte. Krigeridealet er maskulinisert, men også tilgjengelig for kvinner. Det foreligger med andre ord en hierarkisering av norrøn og angelsaksisk kultur, norrøn og kristen religion, hvor det norrøne og hedenske er overlegent det angelsaksiske og kristne. Det konstruerte hierarkiet uttrykkes på flere måter, herunder gjennom idealisering av trekk – både mentale og visuelle – som norrøne mannlige krigere har best forutsetninger for å oppnå.

FJERDE ELEMENT: VISUELL KULTUR

Spilleren kan utsmykke Eivor med en rekke forskjellige hårfrisyrer og skjeggstiler, samt tatoveringer i ansikt, på armer, rygg, bryst og mage. Underveis i spillet finner man drakter og rustninger med forskjellige motiver og funksjoner. Eivors skip og skipets mannskap kan også utsmykkes med mer eller mindre fantastiske tema. Senere spilltillegg har innlemmet elementer fra andre spillserier, men til å begynne med kunne det store flertallet av klær og rustninger komfortabelt plasseres innenfor en noe elastisk vikingestetikk som er konstruert i populærkulturen de siste ti årene: muskuløse kroppar utsmykkes med dyrestilaktige tatoveringer og frisyrer innebærer en kombinasjon av barbering og fletting. Dyremotiver er ofte ravner, ulver, bjørner og hjortebukker. Klær er jordfargede og laget av lær og pels (ull hører man sjelden om). Materialer i bruk er helst av tre og stein, stål, gevir og bein. Samlet sett markedsføres det hele som bokstavelig talt jordnært og tett på naturen.

Den visuelle kulturen er preget av runer og runelignende tegn.¹⁸ ACV bruker riktignok den yngre futharken, men det er vanligere blant både vikingentusiaster, nyhedninger og i populærkulturen å benytte den eldre futharken. I likhet med flere andre religioner inneholder nyhedensk visuell kultur både figurativ og afigurativ kunst og symbolikk. På den afigurative siden finner man runer – både enkeltvis og i kombinasjoner – samt tegn som kalles *vegvisir*, *ægishjelm*, *valknute*. Her fortjener *vegvisir* særlig oppmerksomhet fordi det forekommer relativt hyppig. *Veg-*

¹⁸ For en analyse av bruk av norrøne runer i dataspill, se Bäckvall 2019.

visir kan beskrives som et åttearmet kors med forskjellige tegn på hver arm. Det finnes ulike varianter og tegnets opphav er uvisst, men den eldste eksisterende historiske kilde til tegnet i nordisk kontekst er det islandske *Huld*-manuskriptet fra 1860-tallet (Taylor 2022, 145), skjønt et lignende tegn er kjent som «Saturns tredje pentakkel» i moderne esoterisme. *Vegvisir* finnes i ACV og andre populære norrøninspirerte dataspill, herunder *God of War* (Sony Interactive 2018), *God of War: Ragnarök* (Sony Interactive 2022), *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory 2017) og *Valheim* (Iron Gate Studio 2021). I ACV finnes tegnet flere steder, blant annet på et rødt belte som er en del av Eivors standardrustning.

Vegvisir kalles noen ganger «vikingkompasset» og inkluderes ofte i vikingentusiastenes og nyhedningers tatoveringer. Populariseringen av tegnet eksemplifiserer et krysningspunkt mellom religion og populærkultur, for det er populært til tross for at mange er klare over at det ikke er observert i historisk norrøn ikonografi. I nyhedningers og vikingentusiastenes diskusjonsgrupper på sosiale medier dukker det daglig opp bilder av *vegvisir*. Trådstartere høster ofte blandet respons: Noen svarer med kritikk for å bruke og/eller spre tegnet, men positive reaksjoner ses også. For noen er kildens plassering i kristen tid nok til å gjøre tegnet uaktuelt, mens andre holder fast ved muligheten for førkristen bruk likevel. Andre igjen ser ikke ut til å vektlegge tegnets historie, men er mer opptatte av hva det betyr for dem selv i samtiden. Her også er grensesetting mellom kristen og førkristen kultur en nøkkel til å forstå forhandlinger om legitim og illegitim nyhedensk praksis.

På den figurative siden står ravner sentralt og dukker opp flere steder. Ravnene Synin er Eivors følgesvenn. Eivor er med i Ravneklanen. Ravnene redder Eivor fra en ulv. Sniking og overraskelsesmomenter symboliseres ved en ravn. I spillutvidelsen *Dawn of Ragnarök* kan Eivor, som Odin, forvandle seg til en hvit ravn, som igjen kan kobles på et tolkningskompleks knyttet til hvite ravner i nyhedensk ikonografi. I dette tolkningskomplekset inngår blant annet Wardrunas sang *Kvittravn* på platen med samme navn, samt Einar Selviks gamle artistnavn *Kvittrafn*. I nyhedendom tolkes ravner ofte som Odins budbringere og som tegn

på hans oppmerksomhet, aksept eller ledelse. Både *vegvisir* og ravner er sentrale symboler som dukker opp i mange sammenhenger, som det knyttes mening til og som hverken vikingentusiaster eller nyhedninger ser ut til å forholde seg nøytrale til. Slik sett er det god anledning for å tolke både *vegvisir* og ravner (både svarte og hvite) som nøkkelsymboler i vikingpakken (jf. Ortner 1973, 1339). Dette er bare noen eksempler på visuelle symboler som i nyhedendom kan fungere som kontaktelelementer. Resultatet er at ACVs visuelle kultur delvis overlapper med nyhedensk visuell kultur. I den grad ACVs virtuelle verden oppfattes som en legitim gjengivelse av en historisk epoke, låner også spillet legitimitet til nyhedenske religiøse premisser. Det strekker seg også til spillets lydkultur.

FEMTE ELEMENT: LYDKULTUR

Norrønt språk kommer delvis til uttrykk i ACVs musikk, men primært i dialogen mellom NPC-er i spillets landsbyer, som er oversatt fra engelsk til norrønt av filologene Maja Bäckvall og Roderick Dale. Rekonstruert norrøn tale høres også i sangen «Ragnarok – Twilight of the Gods (feat. Einar Selvik)» (Schachner og Selvik 2020). Sangen spilles automatisk når Eivor har beseiret *Order of the Ancients*, som er ett av spillets narrative høydepunkt. Selvik er en sentral aktør i formasjonen av ACVs lydkultur. Musikken han laget til spillet høres på startskjermen og i spillets mange kampscener, eksempelvis når man plyndrer klostre. Selvik har også gitt stemme til skaldefiguren Bragi, som er oppkalt etter skaldeguden med samme navn. Bragi synger hver gang Eivor går ombord i skipet, noe spillet krever ofte. Alternativt kan man lytte til at Bragi forteller vitser og historier. Dersom man ønsker en stille seilas, må man skru av funksjonen manuelt hver gang Eivor setter seg i båten.

Selvik er sangtekstforfatter, komponist, vokalist og musiker i flere musikkgrupper. Av disse er Wardruna best kjent. Selv kaller Selvik seg animist og har uttalt at dersom musikken hans «har et budskap, ville jeg sagt det i høyeste grad er å promotere ideen om at det ville vært bra for oss alle om vi hadde et mer animistisk verdenssyn» (CVLT Nation

2021).¹⁹ Gjennom Wardruna, *Vikings*, ACV, og en rekke foredrag har Selvik og musikken hans en bred kontaktflate med verden generelt og nyhedninger spesielt. Noen nyhedninger identifiserer eksempelvis Selvik med den norrøne skaldeguden Brage, som en inkarnasjon av ham. På nettbutikkportalen Etsy.com kan man kjøpe treskulpturer av Brage hvor gudens ansikt er modellert på Selviks. Ser man ACV-Eivors tidligere nevnte hamskifte til en hvit ravn og Selviks stemmeskuespill som Brage i ACV i lys av dette, kan det tolkes som referanser til Selvik og Wardruna. Det gir grunnlag for å se den kontemporære fremveksten av nyanimisme blant nyhedninger (se Gregorius' artikkel i dette nummeret) i sammenheng med blant annet Selviks posisjon og popularitet.

Koblingen mellom musikk, vikingrelaterte populærkulturelle produkter og nyhedendom er ikke begrenset til Selvik, Wardruna, *Vikings* og ACV. Den internasjonale musikkgruppen Heilung lager musikk til det kommende spillet *Senua's Saga: Hellblade II*.²⁰ Den færøyske artisten Eivør har laget musikk til både *God of War* (2018) og *God of War: Ragnarök* (2022). Både artistene og musikken fra samme norrøninspirerte musikkmiljø er svært populær blant selvidentifiserende hedninger over hele verden. I 2023 reiste to rituelle spesialister fra en norsk nyhedensk organisasjon til Bangkok for å holde en blotsseremoni med thailandske nyhedninger i etterkant av en Heilung-konsert. Tilfellet forteller noe om samarbeid og sammenheng mellom nyhedninger og norrøninspirerte musikere, for ikke å snakke om sammenhengen mellom musikk og ritualisering i nyhedensk praksis – en sammenheng jeg utforsker videre i pågående forskning.

Norrønorientert musikk er altså et fellestrekk mellom de lydmessige vikingbildene man finner i vikingrelatert populærkultur og i nyhedendom, og er produsert av artister som lar seg plassere innenfor nyheden-

¹⁹ For en medievitenskapelig studie av Wardrunas tekster som også benytter enkelte religionsvitenskapelige perspektiver, se Nielsen 2022.

²⁰ Heilung kaller sin kunstneriske aktivitet «Amplified History» og krever å ikke bli tolket som «noen form for moderne politisk eller religiøs ytring» (YouTube-kanal: Heilung, 2022). Like fullt omtaler de konsertene sine for ritualer, vektlegger offer og sjamanisme i sine kreative prosesser (Leivers 2021), tilbyr kurs i sjamanistisk praksis i samarbeid med andre aktører (Firkanttunet 2022), og hevder at alle mennesker kommer fra Det ene store vesenet (YouTube-kanal: Heilung, 2017).

dom eller nypaganisme mer generelt. ACV og andre norrøninspirerte dataspill tilbyr dermed både visuelle og lydmesseige elementer som i nyreligiøse sammenhenger brukes i rituelle kontaktflater. Dermed legger ACV til rette for å knytte transmediale bånd mellom gaming, musikk og nyhedendom på måter som gjør spillutviklere og musikere til potensielle religiøse leverandører i et stort og voksende religiøst konsumlandskap. Slik sett bidrar deler av ACVs musikk til spilllets tilrettelegging for dannelse av og innlevelse i ludisk vikingidentitet i spillet, men også en kobling til vikingspiritualitet og nyhedendom *utenfor* spillrammen. Med andre ord er det et kontaktelement i to separate men delvis overlappende kontaktfletter – ACVs kontaktflette til en virtuelt postulert semifiktiv vikingtematisert spillverden og nyhedningers kontaktflette til en kulturelt postulert religiøs verden. Det leder oss til det siste elementet i ACVs vikingbilde: nysjamanisme.

SJETTE ELEMENT: NYSJAMANISME

Ritualisering, magiske evner og interaksjon med gudfigurer utgjør sentrale deler av Eivors handlingsrom. Hun har «Odins syn» (*Odin's sight*) som i tidligere spill kaltes ørnesyn (*Eagle Vision*), og hun kan som nevnt se gjennom øynene til raven Synin for å orientere seg, samt se etter skatter og andre ting av interesse. Som tidligere nevnt foretar hun også hamskifte, blant annet til en hvit ravn.

Spredt utover spillverdenen finner man steinstøtter og altre hvor Eivor kan ofre lærstykke, gevir, fisk, metall, mynter, eller samleobjekter. Offeranimasjonene viser Eivor som setter seg på kne foran alteret, legger ned offeret, lukker øynene, løfter hodet, åpner øynene igjen og reiser seg. Hele sekvensen aktiveres med ett enkelt tastetrykk som responderer på forslag som «Make the offering: 5 x Brown Trout (small)» – vel å merke om man allerede har fisket ørret i elven og dermed besitter den påkrevde offergaven. Foruten ofringer av fisk er ofringene ublodige, men forberedelser til ofring kan bety jakt på dyrefigurer. Belønningen for å utføre slike ofringer er poeng man kan investere i Eivors kampferdigheter. Dermed kobler spillmekanismen offerhandlinger direkte til

umiddelbar belønning, samtidig som den innlemmer spesifikke kroppslige bevegelser i en fremstilling av offerpraksis.

I Sigurds fravær forretter Eivor både en vielse og en bålkremsjon som rituell leder. I personlige religiøse spørsmål konsulterer hun volven Valka, som spår at Eivors svik overfor Sigurd er uunngåelig. Valka drar også til Ravensthorpe, hvor hun tilbyr Eivor psykotropiske drikker som gjør henne søvnig. I drømme drar hun til Åsgård, Jotunheim, Svartalfheim og Niflheim, hvor hun har rollen som Havi, en kjenning for Odin, og interagerer med mytiske figurer, herunder Tor og Frøya, Fenrisulven, jotner og dverger. I enkelte spilltillegg, som *Dawn of Ragnarök*, foregår hele spillfortellingen i en mytisk verden. Volvens psykotropiske drikker er imidlertid ikke den eneste veien til andre verdener innenfor spillrammen. ACV har nemlig flere mekanismer som kalles *meditasjon* hvor en av dem overlapper med dette.

Den første og mest fremtredende meditasjonspraksisen er en handling i hurtigmenyen som heter *Meditate*. Hurtigmenyen kan også brukes til å hente frem en fakkell, tilkalle ridedyr eller krigere, eller til å forkle seg. Når *Meditate* aktiveres, vises en animasjon hvor Eivor setter seg på kne, legger hendene i fanget, bøyer hodet og lukker øynene. Spillet spoler da frem et halvt døgn. Funksjonen med å spole tiden fremover er veletablert i AC-serien, men i tidligere spill har animasjonen hovedsakelig vist endringer i form av lys og himmellegemers bevegelse over himmelen uten tilknytning til noen rituell praksis. I kontrast til tidligere AC-protagonister fremstår Eivor som en viderekommen *yoga*-utøver som kan «meditere» sammenhengende i et halvt døgn. Dette kan tolkes som et uttrykk for forestillingen om kombinert fysisk og mental vikingstyrke som Eivor kroppsliggjør.

Den andre praksisen er vardebygging på toppen av fjell og klipper. Slike puslespill er spredt utover spillverdenen. Når varden er bygget, belønnes spilleren med et ferdighetspoeng som kan brukes for å utvikle Eivors ferdigheter. Vardebygging kalles ikke eksplisitt meditativt, men i en dialog mellom Rosta og Eivor som barn, sies det: «Tenk på dette som en test av [ditt] sinn og kløkt. Stable vardesteinene høyt og bredt, i hva slags form du vil.» «Hvordan vinner jeg?» spør Eivor. Rosta sva-

rer: «Du vinner ved å spille, og et stille sinn er belønningen din. La luften og naturens skjønnhet roe [*soothe*] deg.» Dialogen tillegger dermed varmebyggingen tydelige *mindfulness*-innslag.

Et siste eksempel er *Mastery Challenges*, kampoppgaver som utspilles i Eivors sinn mens hun mediterer ved en valkyriestatue. Det er denne meditasjonsformen som overlapper med de psykotropiske drikkene. Funksjonen blir tilgjengelig når Eivor møter valkyrien Hildiran som en eldre kvinne. Hun dukker opp like utenfor Ravensthorpe samtidig med et meteorittnedslag. Hildiran utfordrer Eivor til å mestre ulike kampstiler og dermed gjøre seg fortjent til premier i spillets hovedverden. Ved språkhandling og en felles animasjon knyttes dermed vikinger til meditasjons- og *mindfulness*-praksis, en felles animasjon som knyttes til alle praksisene.

Koblingen mellom religiøse forestillinger og handlinger som er ludisk tilgjengelige i ACV innebærer aktiviteter som multimodalt fremstilles som religiøs interaksjon, herunder ved meditasjon, offerritualer, overgangsritualer, reiser til mytiske verdener (forklart med bruk av psykotropiske midler), interaksjoner med «norrøne» gudefigurer (Skjoldli 2019), og identifisering av spillfigurer med norrøne guder. Religiøse forestillinger og handlinger i spillet har fellestrekk med nyhedendom og overlapper med nysjamanisme, men har også trekk som ligner på Mannheim-samfundets gøtisme, som inkorporerte både nyhedenske og kristne elementer (Gregorius 2022, 184).

Sent i spillet, etter å ha kommet seg fri fra den teknologisk induserte Valhall-illusjonen, leder Eivor en bålkremasjon av falne krigere. I en samtale på tomannshånd med en annen spillfigur kommer det frem at hun ikke tror på noe etterliv lenger. Når hennes venn erklærer at de falne kommer til Valhall, motsier hun ham: «Nothing awaits them.» Her avviker Eivors eskatologiske forestillinger fra de hun har gitt uttrykk for tidligere. Med andre ord har man en spillavatar som opplever religiøs endring på individnivå. Eivor går fra en blanding mellom gammel norrøn og kontemporær nyhedendom til ateisme, muligens via kristendom, noe som kan ses i sammenheng med AC-seriens sekularisme (Bosman 2016, 22–23). Scenen får imidlertid ikke nevneverdige konsekvenser,

da Eivor fortsetter å utføre «sjelereiser» til mytiske verdener ved å drikke psykotropiske miksturer i ACVs senere utvidelser. I samtlige av de mytiske verdenene fortsetter hun også å bli identifisert med Odin. Med elementer som meditasjon, mental mestring, Odin-visjoner, psykotropiske sjelereiser og åndelige veiledere er det nærliggende å se Eivors religiøse praksiser og episodiske ateisme som plukket fra nysjamanisme og nyhedendom snarere enn gammel norrøn religion.

PROTEUS-EFFEKTEN:

VIKINGKRAFT, VIKINGIDENTITET OG VIKINGSPIRITUALITET

Alle de seks elementene nevnt over er viktige i ACVs vikingbilde og dyrkes i dels overlappende kulturelle sfærer. Eksempelvis har Tao Thykier Makeeff observert et teofanisk Odin-sitat fra Starz-serien *American Gods*-serien (ordlyden i Neil Gaimans bok med samme navn er noe annerledes) i sin beskrivelse av en «rashguard med et motiv af Odin fra firmaet Viking Gear MMA» (Thykier Makeeff 2023, 70). Sitatet og plasseringen av det spiller både på Odin-dyrkelse og identifisering av Odin med en krigeridentitet på bakgrunn av en populærkulturell Odinfigur. Sett i lys av denne artikkelens tolkningsramme blir poenget med Odin-invokasjonen å gi adgang til en forestilt *vikingkraft*. *Vikingkraft* er en term jeg bruker for å betegne en forestilt tilstand, substans, evne, eller egenskap som eksplisitt eller implisitt hevdes å tilgjengeliggjøre økt mental og/eller fysisk styrke. Forestillingen om vikingkraft konstrueres kulturelt og fremstilles som oppnåelig på ulike måter – mange av dem materielle. Musikk, treningsregimer og kostholdsprodukter, tilstedeværelse i fortryllet «natur», religiøse og populærkulturelle verdener med referanser til vikinger og norrøn fortid er eksempler på dette. Forestillingen om vikingkraft – og tilgang til den – selges i en rekke innpakninger og utgjør en viktig del av vikingpakkens appell, også på det religiøse markedet. I deler av nyhedendom idealiseres også vikingkraften, men nyhedendom kan ikke reduseres til dette alene og forestillingen om vikingkraft finnes også utenfor.²¹

²¹ En fersk studie av resepsjon av vikingtematiserte og norrøninspirerte populærkulturelle produkter blant kontemporære selvidentifiserende hedninger viser at kun 8 % av de

Forestillinger om og tilgang til vikingkraft gjennom plastiske vikingidentiteter i ludisk eller spirituell modus er en del av vikingpakken. Vikingkraft selges nemlig som tilgjengelig enten den innlemmes i en religiøs identitet eller ikke. Vikingpakken og vikingkraften kan for eksempel gjenkjennes i Fredrik Gregorius' forskning på Manhem-förbundet i Sverige på 1800-tallet (Gregorius 2022) og hans påpeking av kjønnet verdidualisme hos Guido List (Gregorius 2021, 75). Den kan også gjenkjennes i Thykier Makeeffs forskning på moderne vikingidentiteter knyttet til krigermentalitet (se Thykier Makeeffs artikkel i dette nummeret).

Flere eksempler kan legges til, men her er det to *modi* som er særskilt interessante: *ludisk vikingidentitet* og *spirituell vikingidentitet*. *Ludisk vikingidentitet* betegner innlevelse i en vikingidentitet *innenfor* en spillramme, mens *spirituell vikingidentitet* betegner innlevelse i en vikingidentitet *utenfor* den opprinnelige spillrammen. Ifølge en spillvitenskapelig teori kalt *Proteus-effekten* kan innlevelse i en spillidentitet fortsette etter at spillet er slutt (Stavropoulos et al. 2021, 823). Ved overføring til innlevelse i ludisk vikingidentitet kan det åpnes for kognitive og emosjonelle identitetsmessige sammenhenger mellom vikingidentiteter som utøves innenfor og utenfor en gitt spillramme. Dersom man i tillegg åpner for at spirituell vikingidentitet kan være kumulativ, aner man hvordan slike identiteter kan bygges over tid med elementer fra ulike spillrammer – inkludert spillrammer som konvensjonelt heller kalles religiøse. I begge tilfeller kan forestillingen om en oppnåelig vikingkraft bli et viktig mål, et salgbart produkt, og en personlig motivasjonsfaktor.

Det finnes ulike oppfatninger om hvem vikingkraft og -identitet kan og bør være tilgjengelig for. Mens en ludisk vikingidentitet er tilgjengelig for enhver med tilgang til relevante underholdningsprodukter, betinges tilgang til sosial aksept for spirituell vikingidentitet av kulturell,

407 respondentene (enten de foretrekker å kalle seg hedninger, åsatruere, norrøne paganister, forn-sedere eller noe annet) var komfortable med å kalle seg vikinger, og en overlapp med respondenter som var komfortable med å kalle seg odinist kan tyde på en korrelasjon, men utvalget var for lite til å trekke sterke konklusjoner (Skjoldli, kommer).

politisk og religiøs kontekst. Enkelte utøvere uttrykker tvil om egen legitimitet som nyhedning eller vikingentusiast på sosiale medier og søker bekreftelse blant mennesker de oppfatter (og som kanskje oppfatter seg selv) som vikingidentitetens og/eller nyhedendommens rette forvaltere. Her er det, som Gregorius er inne på i dette nummeret, ofte et spørsmål om hvorvidt mennesker som ikke betraktes som «hvite» og «nordlige» har adgang til vikingspiritualitet og nyhedendom. For eksempel stilte en mørkhudet afrikansk person et spørsmål i en stor og ellers lite organisert Facebook-gruppe for nyhedninger om det var tillatt for ham å dyrke norrøne guder. Responsen var for det meste positiv, men på ulike måter. Noen foreslo at han kanskje hadde «viking-DNA» og kunne foreta en DNA-test, noe som legger legitimeringsmakt i hendene på kommersielle DNA-testselskaper som konstruerer kategorier etter det man må anta først og fremst er markedsføringshensyn.²² Andre antydte at trådstarter kanskje hadde vært viking i et tidligere liv, noe som legger legitimeringsmakt til trådstarterens forestillingsevne og -vilje. Andre igjen skrev at etnisitet ikke betyr noe og uttrykte at nyhedendom er tilgjengelig for alle. Kun et fåtall svar var fullstendig avvisende.

Nyhedendom og vikingentusiasme behøver imidlertid ikke å gå hånd i hånd. I sin forskning på krigeridentiteter blant vikingentusiaster har Thykier Makeeff observert at det jeg kaller vikingspiritualitet i noen tilfeller overlapper med nyhedendom, men ikke alltid (Thykier Makeeff 2023, 67). Den foreløpig eneste studien som adresserer spørsmål om

²² På internasjonalt plan er DNA-tester populære blant vikingentusiaster. En studie av slektsgranskende vikingentusiaster som oppsøkte DNA-tester for å finne ut om de var nedstammet fra skandinavere viste at respondentene allerede hadde dannet seg en forventning om dette før de tok DNA-testen (Scully et al. 2016, 170). DNA-testen ble tolket som et slags endelig bevis på en unektelig tilhørighet, uten særlig kritisk refleksjon over at de kommersielle selskapene som selger DNA-tester tilpasser sine «etniske» kategorier til identitetsmerkevarer de kan selge. DNA-testen fungerte som et «godkjent»-stempel som gav tilgang til en identitet knyttet til et kulturelt reservoir som ble oppfattet som attraktivt. Også det kan anses som et forsøk på å skape et kontaktelement til en forestilt vikingtid hvor kontaktelementet er ens eget DNA, og adgang til vikingidentitet og -spiritualitet bestemmes av oppfatninger av og om etnisitet. DNA-testing blir da en måte å knytte seg selv til opprinnelsesmyter vikingspiritualister kan gi videre til sine barn (Scully et al. 2013, 933). Slik sett kan DNA-testeres (til tider uproporsjonale) vektlegging av skandinavere blant sine forforeldre sammenlignes med norrøn herskerideologi, hvor makt delvis ble legitimert med påstander om avstamning fra guder som Odin og Frøy (Steinsland 2000, 51).

hvorvidt nyhedninger som forbruker vikingtematisert og norrøninspirert populærkultur også er komfortable med å kalle seg vikinger fant at flertallet av respondenter *ikke* gjør det (Skjoldli, kommer). Dog tyder observasjoner av Facebook-grupper på at vikingspirituelle ofte opplever en tilhørighet til det de betrakter som «norrønt», men kanskje ikke alltid til nyhedendom eller nypaganisme. Man ser for eksempel tilfeller av kristne som også kan kalles vikingspirituelle. Man ser også at nyhedninger ofte skiller mellom religiøse fellesskap og reenactment-fellesskap. Til tider betrakter etablerte nyhedninger vikingentusiaster som uvitende nybegynnere. Observasjonene kan indikere at det er grunnlag for å betrakte *vikingspiritualitet* som en underkategori av den bredere kategorien *kontemporær norrønorientert religion*, hvor nyhedendom er én mangfoldig retning og vikingspiritualitet er en annen. Uansett kan funnene så langt tolkes i retning av at vi har å gjøre med en ny og kommersielt skapt spiritualitet som er beslektet med nyhedendom og noen ganger fungerer som en inngangsport til den.

Når mennesker møter og bruker vikingrelaterte og norrøninspirerte produkter og i tillegg emulerer ett eller flere elementer de selv anser som attråverdige kan det, innenfor Caillois' firedelte lek-/spilltypologi, tolkes som et eksempel på *mimesis* – etterligning (2001, 12, 19). En annen mulig tolkning er imidlertid knyttet til *Proteus*-effekten (Stavropoulos et al. 2021, 823), som innebærer at endringer i livsstil og identitet knyttet til vikingtematisert og norrøninspirert populærkultur handler om å transportere innlevelsen i en vikingidentitet fra innenfra spillrammen til livet utenfor. Da er geomytisk forankring, kjønnet og religiøs konkurranse, visuelle og lydmessige virkemidler, samt nysjamanistiske praksiser emulerbare elementer som gjør det mulig.

KONKLUSJON

ACV er et kommersielt produkt som er sentralt plassert i kontemporær kulturell produksjon av vikinger og norrøn fortid i nåtid. Her er ullkapper og hjelmer med horn for lengst *passé*. I stedet har jeg vektlagt seks elementer i ACVs vikingbilde: (1) geomytisk borealisme; (2) konkur-

ranse og sosial status knyttet til (3) kjønn og seksualitet knyttet til kamp, vold og brutalitet; (4) en egen visuell kultur og (5) lydkultur; og elementer fra (6) nysjamanisme og nyhedendom som knytter det hele sammen i en ny form for vikingspiritualitet. Elementene gjør det mulig å plassere ACV i en større kontekst, og å trekke linjer til relaterte produkter og kulturelle praksiser som lar seg beskrive med termer som *vikingidentitet*, *vikingkraft*, og *vikingspiritualitet*.

ACV er både selv et eksempel på og en anledning til å se nærmere på hvordan spillverdener kan tilby mennesker elementer de kan bruke til å bygge sine «forhold til forestillingsunivers som kjennetegnes av kommunikasjon om og med hypotetiske guder og makter» (Gilhus og Mikaelsson 2001, 29). I likhet med TV-serien *Vikings* inneholder også ACV likhetstrekk med nyhedendom (Skjoldli 2019, 57). Vikingkraft, vikingidentitet og vikingspiritualitet er imidlertid komplekse konstruksjoner som favner langt bredere.

Jeg har diskutert vikingidentitet i henhold til to modi – en *ludisk vikingidentitet* man kan leve seg inn i når en vikingrelatert spillramme er aktiv, og en *spirituell vikingidentitet* som kan tas med utenfor spillrammen og formes etter en ludisk vikingidentitets forbilde. Her foreslår jeg å kalle utøvelsen av slik mimetisk identitetskonstruksjon for vikingspiritualitet. Den er materielt forankret i en rekke elementer som lar seg produsere, pakke og selge av kommersielle aktører, og henter inspirasjon fra og konformerer til vår tids *vikingpakke*.

Vikingpakken har en egen estetikk, et eget narrativt korpus, er tilgjengelig over store deler av verden, inneholder religiøse produkter til sine brukere, og omsettes i organisatorisk løse men komplekse sosiale strukturer. Sammen med et økende antall produkter innen musikk, film og TV-serier, utgjør dataspill et sentralt medium i formidlingen av vikingpakken – og salget av den.

Hvert av de seks elementene nevnt over markerer et temaområdet hvor det pågår forskning, men forestillingen om vikingkraft står i en særstilling blant dem fordi den knytter sammen de andre og konseptualiserer både mål og mening med vikingidentiteter og vikingspiritualitet. Ved å emulere elementer av vikingpakken visuelt, lydmessig, kroppslig

og performativt, kan vikingidentiteter skapes utenfor spillrammer og vikingkraften søkes «her og nå».

Vikingkraften er ludisk tilgjengelig i ACV og andre populærkulturelle produkter og kan hentes ut av spillrammen og inn i hverdagsrammen. Forestillinger om vikingkraft tilbyr et ideal, et mål, og midler for å oppnå dette i kontemporær *vikingspiritualitet*. I likhet med tilhengergrupper til andre former for nyspiritualitet er vikingspirituelle en hittil amorf gruppe nyreligiøse som det er vanskelig å kvantifisere. På sosiale medier ser man ofte nyhedninger og andre som betrakter seg som vikingconnaisseurs, komme i konflikt med og gjøre narr av vikingspirituelle. Jeg foreslår at man kan forstå dette bedre ved å nærme seg vikingspiritualitet som en ny retning som bare delvis overlapper med nyhedendom.

Redskaper for å gjenskape vikingpakkens visuelle og lydmessige elementer er lett tilgjengelige via sosiale medier, nettbutikker, strømmetjenester, vikingmarkeder, museumsbutikker, tatoveringsstudio, for å nevne noen kontaktpunkter. Også vikingpakkens nysjamanistiske elementer kan kobles til eksisterende religiøse praksiser innenfor kontemporær nyhedendom, noe som kan bidra til at vikingtematiserte og norrøninspirerte populærkulturelle produkter som formidler vikingpakken også kan studeres som potensielt rekrutterende. Her er det imidlertid viktig å være klar over at vikingentusiasme, vikingspiritualitet og nyhedendom ikke er synonyme og at deltakere som lar seg plassere i én av disse ikke nødvendigvis kan plasseres i de to andre.

Videre forskning på vikingspiritualitet bør se nærmere på Proteuseffekten blant vikingentusiaster og nyhedninger. Det vil kunne fortelle mer om hvordan religion og populærkultur henger sammen når det gjelder produkter som påberoper seg vikingematikk og bruk av eller inspirasjon fra norrøn kultur. Med denne artikkelen håper jeg ikke bare å bidra med en innsikt i ACVs vikingbilde og dermed en variant av den dominerende vikingpakken i vår tid, men også å gi leseren et argument for å se dataspill som multimodalt konstruerte transmediale verdener som kan inngå i spilleres identitetskonstruksjon på forskjellige måter – også når det gjelder religion.

REFERANSELISTE

- Asprem, Egil. 2008. «Heathens Up North: Politics, Polemics, and Contemporary Norse Paganism in Norway.» *The Pomegranate*, 10 (1): 41–69.
- Bäckvall, Maja. 2019. «“Pick up Rune”: The Use of Runes in Digital Games.» I: *The Vikings Reimagined: Reception, Recovery, Engagement*, redigert av Tom Birkett og Roderick Dale, 201–213. Boston: De Gruyter.
- Banks, Jaime; Nicholas David Bowman; Jih-Hsuan Tammy Lin; Daniel Pietschmann; Jow A. Wasserman. 2019. «The common player-avatar interaction scale (cPax): Expansion and cross-language validation.» *International Journal of Human-Computer Studies* 129: 64–73.
- Bosman, Frank G. 2016. «Nothing is true, everything is permitted.» *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 10, 6–26.
- Chapman, Adam. 2016. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York: Routledge.
- Christy, Katheryn R. og Jesse Fox. 2016. «Transportability and Presence as Predictors of Avatar Identification Within Narrative Video Games.» *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 19 (4): 283–288.
- CVLT Nation. 2021. «Seeking Songs With WARDRUNA: An Interview with Einar Selvik.» *CVLT Nation*. 28. januar 2021. <https://cvltnation.com/seeking-songs-with-warduna-an-interview-with-einar-selvik/> [1. februar 2023]
- Dale, Roderick. 2019. «From Barbarian to Brand: The Vikings as a Marketing Tool.» I: *The Vikings Reimagined: Reception, Recovery, Engagement*, redigert av Tom Birkett og Roderick Dale, 214–231. Boston: De Gruyter.
- Dale, Roderick. 2022. *The Myths and Realities of the Viking berserkr*. London: Routledge.
- Douglas, Karen M.; Joseph E. Uscinski; Robbie M. Sutton; Aleksandra Cichocka; Turkay Nefes; Chee Siang Ang; Farzin Deravi. 2019. «Understanding Conspiracy Theories.» *Political Psychology* 40 (1): 3–35.

- DuBois, Thomas A. 1999. *Nordic Religions in the Viking Age*. Philadelphia, PA: University of Pennsylvania Press.
- Elnan, Cathrine. 2016. «Norsk ‘runemusikk’ topper Billboard-liste.» *NRK*, 1. november 2016. https://www.nrk.no/kultur/norsk-_runemusikk_topper-billboard-liste-1.13205815 [19. januar 2023]
- Enseleit, Tobias og Tobias Schade. 2020. «Das Mittelalter im Videospiel: ›Assassin’s Creed: Valhalla‹.» *Mittelalter Digital* 1 (2): 174–211.
- Firkanttunet, 2022. «Workshop in Shamanism.» Firkanttunet. <https://www.firkanttunet.com/home/2022/3/27/workshop-in-shamanism> [1. februar 2023]
- Freedberg, David. 1989. *The Power of Images: Studies in the History and Theory of Response*. Chicago: University of Chicago Press.
- Gell, Alfred. 1998. *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Oxford: Clarendon Press.
- Gilhus, Ingvild og Lisbeth Mikaelsson. 2001. *Nytt blikk på religion*. Oslo: Pax forlag.
- Green, Raquel; Paul H. Delfabbro; Daniel L. King. 2021. «Avatar identification and problematic gaming: The role of self-concept clarity.» *Addictive Behaviors* 113: 1–7.
- Gregorius, Fredrik. 2008. *Modern Asatro: Att konstruera etnisk och kulturell identitet*. Ph.d.-avhandling, Lunds Universitet.
- Gregorius, Fredrik. 2021. «Runyoga: Från arisk blodmystik til nyandlig självutveckling.» *AURA: Tidsskrift for akademiske studier av nyreligiositet* 12: 69–89.
- Gregorius, Fredrik. 2022. «Children of Baldur: Understanding the Construction of Masculinity within Göthicism and the Manhem Society.» *Correspondences* 10 (1): 167–198.
- Haugmåne, Kine og Jane Skjoldli. [kommer]. «Norges evige kriminelle konge? Olav den Hellige i *Beforeigners* og i forkant av «Nasjonalt jubileet – Norge i tusen år.» *CHAOS – skandinavisk tidsskrift for religionshistoriske studier*.
- Houghton, Robert (red.), 2021. *Playing the Crusades: Engaging the Crusades, Volume Five*. New York: Routledge.
- Houghton, Robert (red.), 2022. *Teaching the Middle Ages Through Mo-*

- dern Games. Using, Modding and Creating Games for Education and Impact*. Berlin: De Gruyter.
- IGN. 2020. «Assassin's Creed Valhalla – Official Trailer.» YouTube, 30. april 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=ssrNcwxALS4> [10. januar 2021]
- Jackson, Lara. 2019. «Assassin's Creed: Unity will be used to help rebuild Notre Dame.» *Gamebyte*. 16. april 2019. <https://www.gamebyte.com/assassins-creed-unity-will-be-used-to-help-rebuild-notre-dame/> [15. august 2023]
- Kyd, Jesper; Sarah Schachner og Einar Selvik. 2020. *Assassin's Creed Valhalla (Original Game Soundtrack)*. Ubisoft Music. <https://open.spotify.com/album/14p9JmhV36K6jzhyqrXmUl?si=WCGmIgr5S9mzI3KJiikbTw> [22. februar 2023]
- Larrington, Carolyne. 2023. *The Norse Myths that Shape the Way We Think*. London: Thames & Hudson.
- Lehtonen, Sanna. 2019. «Touring the magical North – Borealism and the indigenous Sámi in contemporary English-language children's fantasy literature.» *European Journal of Culture Studies* 22(3), 327–344.
- Leivers, Dannii. 2021. «'The drum needed a blood sacrifice': the rise of dark Nordic folk.» <https://www.theguardian.com/music/2021/feb/16/blood-sacrifice-the-rise-of-dark-nordic-folk-heilung-wardruna> [1. oktober 2021]
- Lünen, Alexander von; Katherine J. Lewis; Benjamin Litherland; Pat Cullum, (red.). 2020. *Historia Ludens: The Playing Historian*. New York: Routledge.
- McCall, Jeremiah. 2023. *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*. New York: Routledge.
- Meyer, Birgit. 2012. «Mediation and the Genesis of Presence: Towards a Material Approach to Religion.» Forelesning, 19. oktober 2012. Universiteit Utrecht.
- Morgan, David. 2021. *The Thing about Religion: An Introduction to the Material Study of Religions*. Chapel Hill: The University of North Carolina Press.

- Nielsen, Nina Urholt. 2022. «From Black Metal to Norse Revival? Mourningfulness, Memories, and Meanings of Wardruna's Rune Music.» I: *Musikk og religion: Tekster om musikk i religion og religion i musikk*, redigert av Henrik Holm og Øivind Varkøy, 317–344. Oslo: Cappelen Damm Akademisk.
- Opedal, Arnfrid. 2016. «Hafsfjord og kampen om vikingtidens flåte-baser.» *VIKING - Norsk arkeologisk årbok, Bind LXXIX - 2016*: 117–140.
- Ortner, Sherry B. 1973. «On Key Symbols.» *American Anthropologist* 75(5), 1338–1346.
- Parlock, John. 2020. «New report claims Assassin's Creed developers were pressured into minimising female protagonists.» <https://www.pcgamer.com/new-report-claims-assassins-creed-developers-were-pressured-into-minimising-female-protagonists/> [31. januar 2023]
- Phillips, Noëlle. 2019. *Craft Beer Culture and Modern Medievalism: Brewing Dissent*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Phillips, Tom. 2020. «Assassin's Creed Valhalla reshapes the series' RPG storytelling by giving you a Viking settlement.» *EuroGamer*, 30. april 2020. <https://www.eurogamer.net/assassins-creed-valhalla-reshapes-the-series-rpg-storytelling-by-giving-you-a-viking-settlement> [16. februar 2023]
- Price, Neil. 2008. «Sorcery and circumpolar traditions in Old Norse belief.» I: *The Viking World*, redigert av Stefan Brink og Neil Price, 244–248. London: Routledge.
- Rochefort, Simone de. 2021. «Assassin's Creed Unity can't help rebuild Notre Dame, and that's OK.» *Polygon*. 24. november 2021. <https://www.polygon.com/features/22790314/assassins-creed-unity-notre-dame-restoration-accuracy> [15. august 2023]
- Roe, Sophie. 2019. «Against the Modern World: NeoFolk and the Authentic Ritual Experience.» *Literature & Aesthetics* 29 (2): 15–31.
- Rollinger, Christian, (red.). 2020. *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World*. London: Bloomsbury Academic.
- Said, Edward W. 1979. *Orientalism*. New York: Vintage Books.

- Schram, Kristinn H. M. 2011. *Borealism: Folkloristic Perspectives on Transnational Performances and the Exoticism of the North*. Ph.d.-avhandling, University of Edinburgh.
- Scully, Marc; Steven D. Brown og Turi King. 2015. «Becoming a Viking: DNA testing, genetic ancestry and placeholder identity.» *Ethnic and Racial Studies* 39 (2): 162–180.
- Shermer, Michael. 2017. «No, There Wasn't an Advanced Civilization 12,000 Years Ago.» *Scientific American*, 1. juni 2017. <https://www.scientificamerican.com/article/no-there-wasnt-an-advanced-civilization-12-000-years-ago/> [17. februar 2023]
- Skjoldli, Jane. 2019. «Guder til salgs (støvete, men pent brukt): Hva formidler Thor, Vikings og American Gods om norrøne guder?» *Chaos: Skandinavisk tidsskrift for religionshistoriske studier* 71 (1): 29–64.
- Skjoldli, Jane. 2021. *World Youth Day: Religious Interaction at a Catholic Festival*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Skjoldli, Jane. [kommer]. «Heathens of Many Names: Multiplicity in Religious Self-Descriptors among Contemporary Norse-Oriented Pagans.» *Journal of Contemporary Religion*. [Akseptert for publikasjon 1. februar 2023.]
- Steinsland, Gro. 2000. *Den hellige kongen: Om religion og herskermakt fra vikingtid til middelalder*. Oslo: Pax.
- Taylor, A. Arwen. 2022. «Tattoos, “Tattoos,” Vikings, “Vikings,” and Vikings.» I: *Tattooed Bodies: Theorizing Body Inscription Across Disciplines and Cultures*, redigert av James Martell og Erik Larsen, 145–162. New York: Palgrave MacMillan.
- Ubisoft. 2019. «Supporting Notre Dame de Paris.» <https://news.ubisoft.com/en-us/article/2Hh4JLkJ1GJIMEg0lk3Lfy/supporting-notre-dame-de-paris> [15. august 2023]
- Ubisoft. 2022. «Save Notre-Dame on Fire.» *Ubisoft*. <https://www.ubisoft.com/en-gb/entertainment/parks-experiences/escape-games/save-notre-dame-on-fire> [15. august 2023]
- Thykie Makeeff, Tao. 2023. «Iskolde krigere: Religion, Kamp og Vikingeidentitet.» *Religion: Tidsskrift for religionslærerforeningen for*

Gymnasiet og HF 4 (2): 66–79.

Twitter-konto: @assassinscreed, 2022a. «Over 20 million Vikings have embarked on their epic journey to Valhalla.» Twitter, 27. oktober 2022. <https://twitter.com/assassinscreed/status/1585663823406682112> [17. januar 2023]

World-Tree Project. 2023. <http://www.worldtreeproject.org/> [15. august 2023]

YouTube-kanal: Heilung. 2017. «Heilung | LIFA – Opening Ceremony.» *YouTube*. 1. november 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=I4CgDB5cPUo> [15. august 2023]

YouTube-kanal: Heilung. 2022. «Heilung | Anoana [Official Video].» *YouTube*. 22. juni 2022. https://www.youtube.com/watch?v=SVbc_Fwbt50 [15. august 2023]

FINANSIERING

Forskningen som presenteres i denne artikkelen er finansiert av Norges Forskningsråd. Prosjekttittel: *Back to Blood: Pursuing a Future from the Norse Past*. Prosjektnummer: 301273.

ENGLISH ABSTRACT

In October 2022, Ubisoft's official Twitter account for their highly popular digital game series *Assassin's Creed* (Ubisoft 2007–; hereafter AC) proclaimed triumphantly that «[o]ver 20 million Vikings have embarked on their epic journey to Valhalla. Standing strong by Eivor's side. From Norway to England. To Mythical Realms of the Gods. Thank you for taking this journey with us. SKAL! #AssassinsCreed» (Twitter-konto @assassinscreed 2022a). At the time, the Viking-themed installation in the series, *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft 2020; hereafter ACV), had been available for almost two years. Ubisoft's pre-release marketing campaign had promised players «the ultimate Viking fantasy» (Phillips 2020), after assuring potential customers that the Vikings historically speaking were better than their reputation. The game

trailer invited players to «think like a Viking», «live like a Viking», «fight like a Viking», and «conquer like a Viking» (IGN 2020). In the global games industry, AC is a highly popular brand and Ubisoft a central supplier. The reception of ACV, which has been overwhelmingly positive, has strengthened the company's position in Viking-themed popular culture. With a reputation for offering "historical authenticity" by means of virtual reconstructions of specific cultures in specific historical eras, the AC series is an interesting object of study. This is all the more underscored by the fact that the series is partly marketed for use in education. At the same time, ACV is only one of a long and growing list of Viking-related cultural products. In this article, I ask what we can learn by studying ACV's Viking image in a ludic perspective, and how that approach may contribute to our understanding of the contemporary popularity of Vikings. Employing the terms *Viking power*, *Viking identity*, and *Viking spirituality*, I hope to offer tools for understanding the complex field that is the use of Vikings and the Norse past today.

Keywords: Assassin's Creed Valhalla, religion og digital games, Vikings, power, identity



Vikingeworkouts, vildmænd og vildmarksforestillinger

AF TAO THYKIER MAKEEFF

UNIVERSITETET I STAVANGER

I nyere tid har ideer om vikingerne inspireret udviklingen af nye tilgange i den internationale fitnesssektor såvel som fitnessinfluencere i re-enactmentmiljøet og blandt nyhedninge. Denne artikel introducerer et bredt udvalg af nye tilgange til vikingerne i fitness og styrketræning og sporer deres historiske oprindelse, moderne kontekst og strategier for at kønne menneskekroppen og fortiden. I en analyse af maskuliniseringen af vikingetræning argumenterer jeg for, at moderne vikingeworkouts indeholder elementer af vitalisme, darwinisme, romantik og muskulær kristendom.

INDLEDNING

I denne artikel undersøger jeg hvordan referencer til vikingetiden og nordisk mytologi bruges til at konstruere moderne træningskoncepter. Jeg stiller skarpt på hvordan især træning, der markedsføres til mænd (ofte af andre mænd), kreativt bruger (pseudo-)historiske referencer, og hvordan moderne «vikingeworkouts» ved at overbetone dyriske og overdrevent maskuline kvaliteter samtidig projicerer disse samme kvaliteter bagud i tiden og dermed skaber forestillinger om vikingetiden som overdrevent maskulin. Dette gør jeg gennem en grundig gennemgang af et bredt udvalg af nyere træningskoncepter, som de beskrives i tidsskrifter og online, via websites og på SoMe, samt en træningshistorisk kontekstualisering af moderne vikingeworkouts. Selvom jeg i denne artikel undersøger et kildemateriale, der kredser om idéer om

overdreven maskulinitet (eller hypermaskulinitet om man vil), er der i hovedparten af artiklens kildemateriale ikke nogen særlig grad af eksplicit misogyni. Hypermaskulinitet har naturligvis potentielt implicit misogyne aspekter, hvilket også er tilfældet i andre sammenhænge, som jeg har beskrevet andetsteds (Thykier Makeeff 2023). Men eftersom hovedparten af denne artikels kilder er kommercielle fitnessprogrammer og hjemmesider, er den eksplicite misogyni, man ellers ofte finder kombineret med hypermaskulinisering af «vikinger» på for eksempel debatfora, i podcasts, i højreekstreme undergrundssammenhænge og i den såkaldte «manosfære», ikke i samme grad synlig. Stereotype (og binære) forestillinger om køn er dog i høj grad tilstede også i denne artikels kilder, hvilket jeg diskuterer undervejs i teksten.¹

Igennem 1800-tallet voksede interessen for vikinger i Nordeuropa, og ideen om vikingetiden blev populær både i politisk kommunikation samt i litteratur og billedkunst (Hesselbom og Lihammer 2021; Wawn 2000). Siden da har vikingemotiver været brugt flittigt i kulturproduktion, nationalidentitet og markedsføring (Askegaard og Östberg 2019; Birkett og Dale 2020). I senere år er interessen for vikinger igen vokset eksplosivt særligt i populærkulturen. Vikingen er blevet genopfundet som brand i nye markedsføringsstrategier for kulturelle og materielle produkter i en sådan grad, at forskeren Roderick Dale (2020, 214) beskriver det som en «feeding frenzy»:

The Viking brand is ubiquitous throughout Europe and North America: a quick search on the internet reveals many companies using the Vik-

¹ Jeg bruger her ordet «stereotype» med et vist forbehold. Det er strengt taget vanskeligt at vide, hvad «vikingeentusiaster» anser som maskulint og feminint eller mandligt og kvindeligt uden klare data på området, og selvom der i megen af den relevante forskningslitteratur diskuteres køn, foreligger der mig bekendt stadig ingen bredtfaavnende undersøgelse af netop kønsopfattelser og kønskonstruktioner i disse sammenhænge. Derfor er det i sidste ende vanskeligt at vide, hvordan «vikingeentusiaster» eller folk, der på den ene eller anden måde identificerer sig som «moderne vikinger», opfatter deres eget køn, andres køn og køn som begreb. Det er et komplekst spørgsmål uden et klart svar på nuværende tidspunkt. Eftersom hovedparten af de kilder, jeg undersøger i denne artikel, må betragtes som handelsvarer i en underkategori af mainstream-fitnesssektoren, mener jeg dog, at man i netop denne sammenhæng kan formode, at kønsopfattelserne afspejler de bredere kønsopfattelser i denne sektor.

ings, defined in the broadest possible meaning of the word, to promote their products, and many websites devoted to the topic. Its popularity is reflected in television programs like Vikings and The Last Kingdom which use that popularity for their own promotion, but which also enhance it in a self-sustaining, uroboric feeding frenzy (Dale 2020, 214).

Dale understreger, at den allestedsnærværende viking ikke er en overraskelse, eftersom brugen af vikingetiden, i det han – med et lån fra Norman Levitt (2006) – omtaler som «colonization of the past» er nært knyttet til især Vesteuropas selvforståelse og konstruktion af nationalidentitet. Som brand er vikingen og dermed også vikingetiden ofte blevet brugt kreativt og legende:

Branding may be seen as a type of play activity. The marketers play with and develop the Vikings, through their interaction and presentation of it. Use of the Viking brand is playing with the past, a game that is culturally specific, but for which most know the rules and boundaries (Dale 2020, 225)

Som Dale påpeger (2020, 225), eksisterer den nye vikingeidentitet separat fra historisk virkelighed og har sit eget liv, der eksisterer upåvirket af historiske argumenter:

This play recreates the present in the past, permitting modern ideas to colonize the past for their own purposes. It gives it currency because it references modern attitudes and concerns. It is an emotional, affective engagement with the past, not engagement with any kind of Rankean past «wie es eigentlich gewesen» (as it really was) if such a thing ever even existed (Dale 2020, 225).

Dale understreger, at vi har at gøre med «a past of the imagination that has particular resonance with the individual» og som kan blive en vigtig bestanddel af individers identitet. Han fremhæver dog også, at denne forestillede fortid «never existed anywhere but in the popular mind» (Dale 2020, 225).

FORANDRINGER I FITNESSINDUSTRIEN

Samtidig med den nye populærkulturelle interesse i vikingetiden har fitnessindustrien gennemgået store forandringer strukturelt og indholdsmæssigt i nyere tid (Andreasson og Johansson 2014). Såkaldt funktionel træning udfordrer mekaniseret træning, og udendørs aktivitet stiger i popularitet, særligt efter Covid19-pandemien. Også i træningens verden er vikinger populære som eksemplariske rollemodeller. Der har længe været tradition for at bruge vikingereferencer i sportens verden, især i dele af verden, der af geografiske grunde gør krav på ejerskab af det, de omtaler som «vikingetiden.» I Skandinavien har man navngivet især fodboldhold og vægtløfterklubber med inspiration fra vikingetiden og nordisk mytologi. Vi finder også talrige eksempler på, at firmaer, der sælger styrketræningsudstyr, bruger referencer til vikingetiden såsom Viking Weightlifting Equipment (Greavette 2018) og Viking Brothers Gym (Viking Brothers Gym 2023).

I kampsportstræning og i fitnessindustrien er vikingen trådt frem som et nyt mandligt forbillede, hvilket afspejler 1800-tallets maskuliniserede vikingefantasier (Lihammer og Hesselbom 2021). Som Tom Birkett (2020, 8) bemærker med reference til Jessica Hancocks forskning (2020, 89-106), er konstruktionerne af vikinger kønnede. Referencer til vikingetiden illustreres næsten entydigt ved mandlige krigere med skæg, store muskler og våben. Denne maskulinisering af vikingetiden ser vi i træningsplaner som *The Viking Workouts: Warrior Fit and Strong* (Dale 2021), der illustreres med et billede af en mandlig bodybuilder i bar overkrop, der holder en økse, og et logo af en mandlig, langskægget viking og to økser, eller *The Viking Workout Routine and Diet*, der motiverer læseren med mottoet: «Train like a Norseman Warrior» (Mike 2018). I fitnessindustrien er vikingen som hovedregel hankøn og fremstilles oftest som en bersærker eller et maskulint menneskeligt rovdyr. En af de helt store årsager til, at vikinger er så uhyre populære netop nu er, som Roderick Dale også pointerer, film og TV-serier såsom History Channels *Vikings* (2013–2020). Det populære internationale træningsmagasin *Men's Health* bragte i 2016 en artikel om vikingetræning, hvor forfatteren blev undervist af en personlig træ-

ner tilknyttet serien *Vikings* (Gifford og Court 2016). Det understregede seriens enorme popularitet og skabte en synergieffekt, der forstærkede opfattelsen af vikingers tilsyneladende relevans i fitness-sektoren. Allerede i 2013 havde det mindre kendte website *Cube Dweller Fitness* lanceret en Ragnar Lothbrok Workout (Pesola 2013), men eftersom *Men's Health* har over 71 millioner læsere må man formode, at dets gennemslagskraft er betydeligt større end *Cube Dweller Fitness*, der drives af en enkelt person. *Men's Health* har siden udgivet mindst en anden artikel med en skuespiller fra Vikings-serien, Alexander Ludwig (Williams 2020), ligesom det indflydelsesrige internationale træningsmagasin *Muscle & Fitness* med 7 millioner læsere, har lanceret Vikings-skuespilleren Alex H. Andersens træningsprogram (Muscle and Fitness 2023).

Vikingetrenden bliver dog i relativt begrænset grad også markedsført til kvinder. En artikel i tabloid-avisen *The Sun* promoverede i 2017 vikingetræning for kvinder og brugte samme greb som *Men's Health*-artiklen, nemlig referencer til celebrity-træning og diæt:

Celebs Amanda Holden, Suki Waterhouse and Nicole Scherzinger are among those convinced that working out and eating like a 10th Century [sic] warrior is the secret to a powerful physique. Britain's Got Talent judge Amanda, 46, told *The Sun* on Saturday that she credits her famously toned legs to the Viking Method, created by Icelandic fitness guru Svava Sigbertsdottir (Jones og Rollings 2017).

Sigbertsdottir har haft stor succes med træningskonceptet The Viking Method de senere år (Morosini 2015). The Viking Method er dog ikke gennemsyret af referencer til vikingetiden, hverken i den visuelle profil eller i metodens navngivning og design af øvelser. I stedet lader det til, at vikingereferencen primært skyldes Sigbertsdottirs islandske baggrund. Her bruges vikingebegrebet altså med en implicit reference til etnicitet og/eller geografisk tilhørsforhold. The Viking Method skriver sig ind i en tendens indenfor vikingereception i træningssektoren, der bruger vikingereferencer mere frit til at signalere nordisk ophav eller

en særlig dynamisk tilgang. Denne brug af vikingeblandet finder vi både i promovningen af træningsredskaber som for eksempel «Odin træningshammeren» og vikingekettlebells, og i en række træningskoncepter som bl.a. Viking Fitness Bootcamps, Viking Athletics og i wellnesskoncepter i yderkanten af fitnessindustrien såsom The Viking Detox Plan og Viking Sauna & Steam.

MEKANISERING OG PRIMITIVISME

I store dele af menneskehedens kulturhistorie har man anvendt forskellige redskaber til at træne kroppen – typisk objekter af tunge materialer som jern, sten eller tungt træ. For eksempel fortæller en inskription på en 143 kilo tung sten fra det 6. århundrede f.v.t. fundet i Olympia, Grækenland, at Bybon, søn af Phola kunne løfte eller kaste stenen over sit hovede med en hånd.

I 1950'erne introducerede amerikaneren Jack Lalanne tre banebrydende mekaniske træningsapparater, der forandrede menneskets tilgang til kropstræning; den såkaldte cable-pulley-maskine, Smith-stativet og den første leg extension-maskine. Inden da havde man primært brugt frie vægte – altså tunge genstande, der ikke var forbundet til hejsesystemer, men som man løftede eller svingede – men maskinerne gav en bredere del af befolkningen mulighed for at styrketræne uden forudgående kendskab til vægtløftning. Trods maskinernes popularitet var der dog stadig en vedholdende modstand mod mekaniseringen af styrketræning, særligt i bodybuildingmiljøet. Her forblev frie vægte populære, begrundet blandt andet ud fra evolutionære argumenter, hvilket opsummeres tydeligt af Arnold Schwarzenegger:

We live in a technological age, and the exercise machines being designed and manufactured today are better than ever. But your muscles were designed by evolution to overcome the pull of gravity rather than to work against machine resistance, so the biggest gains you will make in building size and strength will come from pumping iron...rather than by exercising on machines (Schwarzenegger 1999, 97).

Udenfor bodybuildingmiljøet var træningsmaskiner dog længe en udbredt træningsmetode. I løbet af det første årti af dette årtusinde skete der en række betydelige ændringer i den globale fitnessindustri. Det mekanistiske paradigme blev udfordret, da den russisk-amerikanske fitnesstræner Pavel Tsatsouline i slutningen af 1990erne begyndte at promovere de såkaldte «kettlebells». Variationer af dette træningsredskab havde tidligere været populært i 1800-tallet, både i Rusland, Vest- og Nordeuropa. Ikke længe efter blev kettlebelltræning en fast bestanddel i fitnessfænomenet CrossFit, der, siden det blev grundlagt i 2000 af Greg Glassman og Lauren Jenai, havde inkorporeret metoder fra bl.a. intervaltræning, olympisk vægtløftning, styrkeløft, gymnastik og strongman-træning, markedsført til et urbant middelklassepublikum som et alternativ til træning i fitnesscentre. Sammen med bl.a. Obstacle Course Racing brandede CrossFit sig som funktionel træning og tilbød adgang til en tribaliseret fællesskabsfølelse og til ideen om, at mennesket var et væsen, der overkom modstand og kunne eller burde demonstrere dette i ritualiserede træningssituationer.

Inden længe blev dette kombineret med den stadigt mere populære palæo-livsstil. Kombinationen af en træningsform, der var «frigjort» fra maskiner og en ernæringsideologi, som i næsten paradisiske termer påstod at være inspireret af menneskets førmoderne livsstil, forenede to nostalgiske, atavistiske tendenser i tiden og tilbød en ny identitet, der fremstillede mennesket som primalt, dyrisk og besiddende en råstyrke, der ikke ellers var tilgængelig eller tilladelig i en senmoderne urban kontekst. Trenden faldt sammen med en hurtig udvikling i kommunikationsteknologi og SoMe, hvilket resulterede i, at dette kropsparadigmes nostalgiske iscenesættelse af primal, førmoderne menneskelig dyriskhed i meget stor grad blev dokumenteret og delt ved hjælp af den nyeste teknologi.

I samme periode ser vi opblomstringen af barfodsbevægelsen. Omend der tidligere havde været isolerede eksempler på barfodsløb blandt populære atleter, var det med udgivelsen af Christopher McDougalls bog *Born to Run* (2009a), at ideen om løb og træning uden fodtøj for alvor blev en global trend. Samme år blev Barefoot Runners Society

grundlagt i USA og siden er barfodstræning vokset i popularitet – forstærket af fremvæksten af firmaer som Vibram Fivefingers og Vivo Barefoot, der sælger minimalistisk fodtøj. Hovedargumentet i barfodsbevægelsen og fodtøjsminimalismen minder om frivægtsbevægelsens kritik af mekaniseret træning: fodtøj har gjort fødderne svage – eller stærke på forkerte måder – ved at skabe «unaturlige» rammer for deres bevægelse. Gennem det, der opfattes som en tilbagevenden til en forestillet urtilstand, ønsker man at skabe omstændigheder, så kroppen kan opnå den naturlige styrke, man mener det altid var meningen, at den skulle have (Cauthon og Jenkins 2011; Lieberman 2012). Det førteknologiske idylliseres og den forestillede urtilstand fremstilles, på trods af sine udfordringer, som paradisisk, sammenlignet med den moderne verdens påståede destruktive effekt på menneskekroppen.

NATURLIGHED, DYRISKHED OG MANDIGHED

I *Atavistic Tendencies: The Culture of Science in American Modernity* (2008) introducerer Dana Seitler begrebet (kulturel) *atavisme*, tilbagevenden til fjerne historiske rødder. Seitler påpeger, hvordan oplysningstiden adskilte det moderne menneske fra dets førmoderne rødder og hvordan der siden forrige århundredeskifte forekom en ny fascination af en tilbagevenden til menneskets dyriskhed:

With progress, the Enlightenment project avers, the world marches forward unstopably, and we are separated forever from our premodern ancestry. At the *fin de siècle*, however, the return of the animal on an otherwise human body that atavism dramatizes emerges to trouble this notion of time. Atavism bodies forth the past of human origin—an origin that may not be fully or even consciously cognized but nonetheless constitutes who we are. Such is the encounter with the animal staged by so many texts, images, and novels during the late modern period (Seitler 2008, 13–14).

Idéen om at finde tilbage til naturen gennem bevægelse ser vi i mange nye træningskoncepter de seneste årtier – de fleste af dem promoveret af mænd og overvejende til mænd, med løfter om oprindelig råstyrke og dyrisk bevægelse. Med Seitlers atavisme-begreb i baghovedet er det interessant, at de seneste årtiers atavistiske tendenser i flere tilfælde har eksplicitte rødder i det, Seitler fremhæver som den kulturelle atavismens formative periode. Flere af de nye atavistiske træningsformer signalerer endda en tilbagevenden til naturen i deres navngivning. *Ginastica Natural* er et tydeligt eksempel på dette. Systemet, der er grundlagt af kampsportsudøveren Alvaro Romano, forener elementer fra blandt andet hatha yoga og brasiliansk jiu jitsu med det Romano kalder «instinctive movements of the human being (Romano 2023).» Træningssystemet *MovNat* (*MovNat* 2023) er et andet eksempel. Navnet på systemet, der blev grundlagt af den fransk-amerikanske kampsportsudøver Erwan Le Corre i 2008, er baseret på en kombination af ordene *movement* og *natural*. Le Corre nævner den berømte engelske zoolog Desmond Morris som en af sine inspirationskilder, men den primære inspiration kommer fra den franske militærofficer Georges Héberts (1875–1957) træningssystem *La Méthode Naturelle*. *MovNat*, som af magasinet *Outside* beskrives som «caveman calisthenics», omtales af Le Corre som en metode til at genforene mennesket med naturen og dermed afværge den moderne verdens dårligdomme og farer: «We have become divorced from nature, trapped in colorless boxes (...) We have lost our adaptability, and it's threatening our health and longevity (Heil 2010).»

I en artikel fra 2009 i *Men's Health* af Christopher McDougall, forfatteren til *Born to Run*, understreger Le Corre, der i artiklen omtales som «a perfect twin for Tarzan», at formålet med *MovNat* er, at genopdage menneskets natur og dets vilde dyriskhed: «Being fit isn't about being able to lift a steel bar or finish an Ironman (...) It's about rediscovering our biological nature and releasing the wild human animal inside (McDougall 2009b).» På trods af, at Le Corre skiftevis bruger ordene *man* og *human*, der på engelsk kan anvendes synonymt, er det tydeligt, at både journalisten og Le Corre selv primært beskæftiger sig

med mænds træning og tænker på mænd, når de taler om det moderne menneskes forhistoriske artsfæller:

Our workouts are domesticated, while the world out there is still plenty wild. In a pinch, can a man put gym-generated biceps and tank-tread abs to any real use? Could it be that our treadmill-running, elliptical-gliding, well-oiled Cybex world has turned us into show dogs who can't hold our own in the hunt? (McDougall 2009b)

Det skal her nævnes, at denne maskulinisering af forhistorisk jægersamlerkultur modsiges i nogen grad af nyere forskning (Dewar et al. 2006; Haas et al. 2020). MovNats fokus på mandekroppen understreges yderligere i en feature-artikel af Le Corre om træningssystemet på web-sitet *Art of Manliness*, der spørger læseren; «Do you want to look fit, or to be fit?» og lokker med løftet om at man kan blive «fit like a wild man.» (Le Corre 2021). Et fællestræk for mange af de nyere træningssystemer, der søger at fremelske «naturlighed», er, at mennesket italesættes som et dyr – mere specifikt, som et rovdyr – og at man efterstræber at bevæge sig, som man forestiller sig dyr bevæger sig. Dette ser vi i træningssystemerne Fighting Monkey (Fighting Monkey 2022) og Animal Flow (Animal Flow 2023) samt i The Ido Portal Method (Ido Portal 2023), der udover at anvende bevægelser der siges at være inspireret af dyr, også har et billede af en abe som logo. Ideen om «naturlighed» og tilbagevenden til «naturen» som målet for træning er ikke et nyt fænomen, men må forstås i forlængelse af tidligere tendenser i kropstræningens historie. Den moderne atavistiske træningstrend deler mange træk med vitalismen og virilismen og har kvalitative ligheder med og historisk inspiration fra tidligere metoder udviklet af bl.a. P.H. Ling, Niels Bukh, I.P. Müller og George Hébert. Le Corre fremhæver også Hébert som en inspirationskilde. Udover sin betydelige aktivitet indenfor kropskultur, var Ling også digter og dramatiker og blev optaget i Det Svenske Akademi i 1835. Særligt hans lyrik kredsede om nordisk mytologi, mest tydeligt måske i det episke langdigt *Asarne* (udgivet mellem 1816 og 1833). På trods af, at Lings og Bukhs gymnastikfilo-

sofier bar præg af kollektivism og elementer af militarisme, hvilede de på lignende ideer om mennesket som dynamisk organisme og afvisninger af mekaniseret træning til fordel for træning med kropsvægt (Bonde 2006). Arven fra Müller og Hébert er mere tydelig, eftersom disse fremhævede det individuelle menneskes træning af egen krop og baserede deres tilgang på individuel og usynkroniseret fremfor kollektiv, synkroniseret bevægelse.

REWILDING

Den nye atavistiske tilbagevenden til «naturlige» måder at træne på og opfattelsen af mennesket som dyrisk og knyttet til biotoper fremfor til urbane rum kan forstås som en del af den aktivistiske ideologi, der med et lån fra George Monbiot kaldes *rewilding*. Dette begreb går igen i de atavistiske træningsgrundlæggere og -influenceres omtale af deres systemer og i mediernes reportager om dem. Begrebet *rewilding* opstod i 1990erne indenfor naturbevarelse og blandt biologer, men voksede hurtigt og blev brugt til at beskrive andre typer miljøorienteret praksis. Monbiot beskriver i *Feral: Rewilding the Land, the Sea and Human Life* (2014) begrebet således:

When it was first formulated, it meant releasing captive animals into the wild. Soon the definition expanded to describe the reintroduction of animal and plant species to habitats from which they had been excised. Some people began using it to mean the rehabilitation not just of particular species, but of entire ecosystems: a restoration of wilderness. Anarcho-primitivists then applied the word to human life, proposing a wilding of people and their cultures (Monbiot 2014, 8).

Barfodsløb er en af de mange træningsfænomener, der i den seneste tid er blevet omtalt som *rewilding*, bl.a. i en feature-artikel i *Men's Health* fra oktober 2021. Det er interessant, at artiklen, der fokuserer på løberen Tony «the Natural Life-Stylist» Riddle omtaler *rewilding*-fortalerne i fitnessindustrien som en stamme – «a growing tribe of fitness experts»

(Millar 2021). Denne tribaliserende sprogbrug har i flere år været udbredt i fitnesssektoren, hvor buzzwords som «community» og «family», der i øvrigt synes at være inspireret af corporate-speak, erstattes af ord som «tribe» og «clan». De signalerer tilbagevenden til ældre organisationsformer i tråd med den atavisme og primordialisme, der driver rewilding-trenden. En anden type træning, der omtales som rewilding er The Wim Hof Method. Denne træning, der er opkaldt efter grundlæggeren Wim Hof, består af åndedrætsøvelser og udsættelse for lave temperaturer. The Wim Hof Method beskrives af *Men's Health* som en del af rewilding-trenden og bliver også iscenesat sådan af flere af Hofs elever såsom Stefan Planken og teamet bag projektet The Rewilding (The Rewilding 2021). I oktober 2020 meldte Hof sig også ind i vikingetrenden, da han på Instagram annoncerede, at han var blevet viking: «I am a Viking! Be a Viking in search for your strength, happiness and health. Sail the seas, do whatever is needed (Hof 2020).» Allerede i 2017 promoverede en af hans elever og certificerede instruktører, Chuck McGee III, sin version af The Wim Hof Method som Iced Viking Breathworks (Iced Viking Breathworks 2023).

VIKINGEWORKOUTS

Hof og McGee III er ikke isolerede tilfælde. De seneste år har set en stor vækst i mængden af træningsprogrammer, der sælges ved hjælp af referencer til vikinger og nordisk mytologi. Ofte er fremstillingen af vikingetiden her præget af fiktion og fantasyfilm fremfor historiske kilder og forskning. Det illustreres tydeligt i omtalen af træningsprogrammet *The Viking Workout For Becoming A Berserker* fra Steel Supplements, et nordamerikansk firma, der sælger kosttilskud:

There really is nothing more metal than the image of a grizzled and bloodied Viking warrior, wearing heavy skins and wielding war-axes in the midst of a blizzard while a pillaged town burns in the background. This type of iconography has captured the modern fascination with these ancient Norsemen. Shows such as *Vikings*, with Alexander Lud-

wig and Clive Standen as Bjorn and Rollo, have catapulted Vikings even further into popular culture. While you might not have the blistery landscape of rocks and ice of the Nordic countries, you can still forge a Viking body in your own backyard (Steel Supplements 2020).

Træningsprogrammet omtales som «a viking workout routine worthy of Thor» (en gud af hankøn) og henvender sig tydeligvis til mænd. Dette understreges gennem iscenesættelsen af vikingen som bersærker og mand og endnu tydeligere gennem brugen af et citat fra den oldnordiske tekst *Hávamál*: «Wake early if you want another man’s life or land. No lamb for the lazy wolf. No battle’s won in bed» (Steel Supplements 2020). Hjemmesiden oplyser dog ikke, hvilken oversættelse af *Hávamál* de anvender, hvilket i øvrigt ikke er ualmindeligt, når man finder denne tekst citeret på internettet. Det er værd at bemærke, at det valgte citat ikke kun iscenesætter brugeren af træningsprogrammet som en mand eller en viking, men også som et rovdyr. Steel Supplements nævner selv, at TV-serien *Vikings* har spillet en stor rolle i den moderne interesse for vikinger, og det er tydeligt, at deres idé om vikinger er baseret på ahistoriske fantasier i populærkulturen. Ligeledes er omtalen af en mandlig viking iklædt «heavy skins and wielding war-axes in the midst of a blizzard while a pillaged town burns in the background» komplet ahistorisk, eftersom vikingernes togter foregik i sommerhalvåret. Billedet af en viking, der kæmper i en snestorm, er svulstigt og imponerende, men ren fantasi. Øvelserne i programmet – roning, farmer carry, øksehug og kropsvægtsøvelser – hævdes at efterligne bevægelser, som vikinger kunne have udført. Træningen skal dog udføres i et fitnesscenter, og flere af de «naturlige» øvelser som for eksempel øksehug beskrives i programmet som simuleringer, udført med fitnessmaskiner:

Unlike in the age of Vikings, the modern ax-chop doesn’t necessitate an ax ...or wood. Rather, it uses a cable rack and a single cable in order to simulate the twisting action. Useful in all kinds of functional fitness regimes from swinging a bat to swinging a sword, the ax-chop is a must-have exercise in anyone’s Viking workout plan. To do it, you’ll want to

position your body perpendicular to the cable machine (Steel Supplements 2020).

Et andet eksempel finder vi hos Darebee, en populær hjemmeside med gratis træningsprogrammer. Darebee har separate vikingeprogrammer til mænd og kvinder, som de kalder henholdsvis Viking Workout og Shieldmaiden. Også her beskrives vikinger som fysiske pragteksemp-larer, hvis styrke knyttes til natur og miljø:

The Vikings were physically formidable because they lived in an envi-ronment that naturally favoured only the survival of the fittest. That en-sured that even the weakest amongst them was more than capable of taking care of himself. This is one workout which you know you need to add to your training even if you don't go raiding along the English coastline every summer (Darebee 2023a).

Darebees Shieldmaiden-træningsprogram er det eneste, jeg er stødt på, som nævner, at der muligvis fandtes kvindelige krigere i vikingetiden.² Programmet opstiller et sjældent modspil til den ekstremt udbredte mas-kulinisering af vikingetiden i fitnesssektoren:

Shieldmaidens fought in battle and often led their own men. To match a hardened warrior, armed to the teeth and bristling with muscle you need more than just strength. You need fortitude, some killer tendon strength, agility and a core of steel, oh, and as much upper body strength as you can muster (Darebee 2023b).

Den dominerende fortælling om vikingetiden i fitnesssektoren er dog, at vikinger alle var mænd – og ikke bare mænd, men stærke skæggede mænd, barbarer og bersærkere. Kvinders roller i vikingetiden og ager-

² At dette kan have været tilfældet, er blevet foreslået baseret på osteo-arkæologiske ana-lyser af skeletter fra Nordre Kjølén og Birka, der har vist sig at være kvinder, gravlagt med genstande tilhørende krigere (Hedenstierna-Jonson et al. 2017). Hvorvidt grav-læggelse af kvinder med krigerrelaterede genstande nødvendigvis understøtter en hy-potese om at disse kvinder selv var krigere, er der dog uenighed om.

brugets centrale plads i datidens samfund ignoreres til fordel for idealiseringen af mandlige krigere. Dette ideal er præget af populærkulturen, både nyere eksempler, som TV-serien *Vikings*, og computerspil som *Assassin's Creed Valhalla* og tidligere årtiers spillefilm, der siden midten af det 20. århundrede har kørt et tæt parløb med bodybuildingkulturen og blev særligt populære i 1980'erne gennem Arnold Schwarzeneggers *Conan*-film (1982, 1984).

Da Arnold Schwarzenegger i 1970erne var verdens største bodybuilding-ikon og ændrede fitnesskulturen globalt, trænede han i Joe Gold's Gym i Venice Beach, Californien (Gaines & Butler, 1974; Klein, 1993). I de senere år har Gold's Gym også produceret de såkaldte Viking Brothers – træningsinfluencerne Paul Duke og Jacob Peacock, der markedsfører deres atavistiske fitnessprogram med referencer til vikingetiden. Peacock og Duke underviser ud fra det misogyne motto «CrossFit is for pussies» og hævder, som mange andre i vikinge-fitness-trenden, at deres øvelser stammer fra oldtiden eller afspejler bevægelser, der var udbredte blandt mennesker (eller nærmere mænd) i vikingetiden. I en feature-artikel i mandebladet *Maxim* beskriver de deres vikingetræning således:

«All the moves we do outside go back to ancient times, when there was no polished equipment and people had to use their bodies and the resistance nature provided,» says Duke. «As rocks and logs are unbalanced and uneven, this adds to the difficulty handling them and therefore more muscle recruitment» (Feiffer 2015a).

Samtidig fremstiller de vikingetidens mennesker som natur- fremfor kultur-mennesker og bruger sammenligninger til chimpanser – Duke beskrives i en anden featureartikel i *Maxim* som «the world's beefiest monkey» (Feiffer 2015b) – i et retorisk greb, der minder om de ovenfor nævnte rewilding-systemer:

A rope turns any tree into a multi-exercise tool. «Broad, powerful forearms demand respect—contrary to bloated biceps. Look at all the war-

riors from the past to current day: They all have bigger forearms because it's a matter of survival, not looks. Forget useless wrists curls and climb the rope like a chimp!» (Feiffer 2015a).

I beskrivelsen af en hængeøvelse (L-sit rope hang) fremmaner Duke endda et billede af vikingen på flugt fra vilde dyr:

«This variant was more developed as a matter of survival, when our ancestors had to raise their legs in order to avoid being eaten alive by wild animals» says Duke. (This may not be endorsed by all historians, but surely some of our forefathers saved their asses this way) (Feiffer 2015a).

Duke og Peacock er tydelige om målgruppen og målet for deres vikingetræning. De taler til mænd, der vil føle sig mere maskuline og frister med øget interesse fra kvinder:

«We don't need to look pretty,» Duke says. «Sometimes we go to the gym and I didn't comb the beard properly. It doesn't matter. Sometimes there's food in it. It doesn't matter.» «Even so, we're still getting stares from the ladies,» Peacock says. «Oh, yeah!» Duke says. «I gotta say, we're getting much more attention from the ladies now, because they crave that masculinity. They can see, «Wow, those guys are real men. Look what they can do» (Feiffer 2015a).

Som vi har set, er træningsprogrammer med vikingeinspiration udbredte i fitnessverdenen. Men ligesom det er tilfældet med træningssystemer inspireret af «naturlig» bevægelse og dyrs bevægelser, er vikingetræning også en trend, der markedsføres som specifikke træningssystemer af en anden type fitnessinflucere, der i højere grad tilrettelægger hele deres træningskoncept omkring moderne vikingidentitet. Hvor de træningskoncepter, jeg har beskrevet indtil videre bruger referencer til vikingetiden til at iscenesætte en storytelling omkring deres workout, er de eksempler, jeg behandler i det følgende, karakteriseret ved, at hele

deres brand er bygget op omkring en moderne vikingeidentitet, der har en direkte berøringflade med re-enactmentmiljøer, nyhedenske grupper eller vikingetidsinspirerede kampsportsmiljøer.

Den danske virksomhed Urkraft Ullrs Leid (der i promo-materiale ofte kun bruger det forkortede navn Urkraft) tilbyder under mottoet «be a force of nature – a power of creation» træning, tatovering og merchandise inspireret af vikingetiden.³ Urkraft ledes af danskeren Anders Heymuth-Clausen, der blandt andet har en baggrund indenfor CrossFit og i 2019 medvirkede i lavbudget-filmen *Viking Blood*. Heymuth-Clausen beskriver på sin hjemmeside filosofien bag Urkraft-brandet således:

URKRAFT is more than clothing, it's an approach to life itself. It's a vow to yourself, to be a force of nature, a power of creation. (...) The approach to this is through the practice and teaching of natural movement. Furthermore, we work with a certain mindset and philosophy of life, inspired by nordic, pre-christian culture and an uncompromised approach to nature as being the single most important aspect of human mental, physical and spiritual health (Urkraft 2021).

Navnet Urkraft spiller på dobbeltbetydningen af ordet Ur-, der på moderne dansk som præfiks betyder noget oprindeligt, men også er en reference til runen *ur* (ᚱ) fra den ældre futhark. Ullrs Leid er en reference til den oldnordiske gud Ullr, der nævnes i *Gesta Danorum* (3:4), *Edderne* (*Grímnismál*, *Atlakviða*, *Gylfaginning*, *Skáldskaparmál*), samt i skjaldedigtene og kendes fra toponymer. Urkraft-træningen promoveres som andre atavistiske træningskoncepter med referencer til menneskekroppens førmoderne naturlige styrke og fremhæver også det dyriske element med betoning af mennesket som jæger og rovdyr. Da konsumenterne af Urkraft-træningen ikke, som deres påståede forfædre, behøver at fiske og jage eller bære byttedyr og slæbe sten eller træstammer, fremhæves den overførbare nytte af denne type bevægelser i et transhistorisk argument. Træningen er nyttig, ikke kun fordi den efter-

³ Urkraft har siden jeg skrev denne artikel lukket den tidligere hjemmeside <https://urkraft-ul.com/> men kan nu findes på hjemmesiden <https://urkraft-hunters-method.passion.io/>

ligner adfærd fra menneskets forestillede eksemplariske urtid, men fordi denne adfærd – at løfte og bære – nu behøves i nye sammenhænge. Menneskets status som jæger fremhæves som stadig relevant i omtalen af den digitale Urkraft-træningsapp, som beskrives som attraktiv, hvis man er «on the hunt for inspiration»:

For thousands of years the human body has been made strong and versatile not by training but by living. Carrying is such an important movement that is being neglected in modern day approach to training or fitness. Not only logs or stone have we carried earlier but prey as well. (...) The URKRAFT Creators of Life app, will be full of techniques and ideas for versatile lifting and carrying exercises and workouts. So make sure to check it out if you are on the hunt for inspiration to shake up your old regime in a way that will leave it in doubt about what hit it. (Urkraft Hunters Method 2021a).

Heymuth-Clausen er aktiv på de sociale medier, hvor han ofte deler motivationstekster og billeder af sig selv, der bærer sten og træstammer, klatrer i træer eller kravler i mudder, altid barfodet. Hovedparten af hans SoMe-content indeholder referencer til nordisk historie og mytologi, for eksempel i videoer hvor han løber gennem et naturområde (under titlen «Release the Wolfs» [sic]) (Urkraft Hunters Method 2021b) eller udfører en styrketræningsøvelse, der omtales som «The Viking Press» (Urkraft Hunters Method 2020). Men hans selv-branding bærer også præg af inspiration fra asiatiske træningssystemer for eksempel gennem brugen af det japanske zen-buddhistiske begreb *shoshin* (begyndersind), der er blevet vidt udbredt gennem kampsporten karate (Urkraft Hunters Method 2021c). Træningen indeholder også elementer fra hathayoga og inspiration fra CrossFit, særligt gennem brugen af forkortelsen WOD (Workout Of the Day), og flere af hans videoer beskrives som MovNat-træning. På trods af et eklektisk pensum indskrives øvelserne i et narrativ om det nordiske, der placerer vikingetiden centralt og ledsages af en æstetik, som jeg antager appellerer til visse dele af de nyhedenske miljøer. Urkrafts SoMe-posts er dekoreret med solkors-emoticons og

henvender sig til potentielle kunder i asatro- og re-enactment-miljøet, som tilbydes både coaching, privat styrketræning og appbaserede løsninger samt regelmæssig motivation.

Viking Martial Arts og Combat Glima er et træningskoncept, der tilbydes af Tyr Neilsen via kampsportsskolen Academy of Viking Martial Arts (grundlagt 2009). Tyr Neilsen er designer, illustrator og oversætter, men bedst kendt i det moderne vikingemiljø som kampsportslærer, chefinstruktør for Academy of Viking Martial Arts og præsident for Norges Glima Forbund. Han har trænet forskellige asiatiske kampsportssystemer siden 1973 og undervist siden 1980. Siden slutningen af 1970'erne har han trænet med vikingesværd og i 1989 begyndte han at træne den islandske brydning glima (lausatök-varianten) under Odd Svendsen. Han har deltaget i historisk re-enactment, blandt andet i genopførelsen af slaget ved Hastings, og er medgrundlægger af re-enactment-kampgruppen Víkvarir (Viking Martial Arts 2023). Neilsen nævner, at han er inspireret af P.H. Ling og Niels Bukhs træningsparadigmer (Neilsen 2022) og udendørstræning er en helt central del af aktiviteterne hos Academy of Viking Martial Arts og en central komponent i deres forståelse af menneskets forhold til naturen:

Train tough with COMBAT GLIMA. We train combat glima in the great outdoors – all year round. We get tough by training outside in all weather, in all situations and environments. Everything is shaped by the environment. The environment creates the character. Different environmental demands form different characteristics. In calm weather these characters may be hidden, but in a storm they are revealed (Academy of Viking Martial Arts 2021).

På deres hjemmeside deler Academy of Viking Martial Arts også træningsprogrammer under titlen Viking Fit: «Get in shape in 8 weeks – with VIKING FIT. 8 week training program to get into Viking Fit shape. (...) Viking Fit focuses on using nature and your own weight to get you in shape, just as the Vikings did in the Viking Age» (Neilsen 2018). En del af Viking Fit er såkaldte Viking Fit Challenges, der beskrives som

«short, high intensity workouts set in a way to reflect an endeavour of a famous Viking warrior» (Buchanan 2021). Flere af øvelserne stammer oprindeligt fra træningskonceptet Viking Training System, udviklet af James Buchanan hos Edinburgh Functional Fitness.⁴ I det visuelle promotionmateriale beskrives Viking Training System som «Established 793 AD» – en reference til det vikingeangreb på Lindisfarne klosteret og St. Cuthbert-kirken på øen Lindisfarne i 793, der almindeligvis fremhæves som begyndelsen på vikingetiden. Viking Fit udfordringen The Ultimate Viking illustrerer tydeligt, hvordan denne type workout bruges til at kombinere træning med elementer af storytelling og rollespil: «Sveyn Asleifsson was known as ‘The Ultimate Viking’. Born in Caithness around 1115, he soon became known as a famous raider but also mixed with royalty. This workout reflects elements of his epic escape from Lambaborg Castle» (Buchanan 2021). Workout-teksten hævder, at Asleifsson var kendt som «The Ultimate Viking» som om dette var hans tilnavn, mens han levede. Dog omtales han ikke sådan i *Orkneyinga Saga* (13 årh.), den primære historiske kilde til hans liv og gerninger. Faktisk fik han først dette tilnavn i det 20. århundrede af den walisisk-skotske digter, forfatter og militærhistoriker Eric R. R. Linklater (1899–1974). Selve workouten, der består af rebklatring, roning, slag med kølle, gang med vægte og vaulting horse burpees har dog tydelig inspiration fra *Orkneyinga Saga* (kapitel 77), der beskriver Asleifssons flugt fra det belejrede Lambaborg:

Then he tied together ropes which they had, and during the night they let Swein and Margad down from the borg into the sea. They swam along the cliffs till they came to the end of them, then they got on shore and went to Sutherland, thence to Moray, and then to Dúfeyrar. There they met with some Orkneymen in a trading vessel. Hallvard and Thorkel were the commanders, and they were ten altogether. Swein and Mar-

⁴ Viking Fit-træningsprogrammerne fra Viking Training System blev delt på Academy of Viking Martial Arts hjemmeside (<https://www.edinburghfunctionalfitness.co.uk/>) 20. marts 2021, og eftersom hjemmesiden for Edinburgh Functional Fitness ikke længere er aktiv, er de nu kun tilgængelige gennem Tyr Neilsens akademi. Det er uklart, om de stadig er aktive komponenter af programmet hos Edinburgh Functional Fitness.

gad went on board with them, when they were twelve together, and then they sailed south off Scotland, until they came to Máeyar (the Isle of May). There was a monastery, the head of which was an abbot, by name Baldwin. Swein and his men were detained there seven nights by stress of weather. They said they had been sent by Earl Rögnvald to the King of Scots. The monks suspected their tale, and thinking they were pirates, sent to the mainland for men. When Swein and his comrades became aware of this, they went hastily on board their ship, after having plundered much treasure from the monastery (Anderson, Hjaltalin og Goudie 2018).

Ved at træne rebklatring, roning, slag med kølle og gang med vægte kan de, der benytter sig af denne Viking Fit Challenge, træne deres muskler, samtidig med at de rituellet genopfører Asleifssons og Margads klatring fra Lambaborg ned i havet, deres sejlads til Isle of May, deres plyndring af klosteret og flugt med tunge skatte. Således giver det, der kunne fremstå som en simpel træningssession, muligheden for hvad Petersson og Holtorf kalder *arkæologisk tidsrejse* (2017) at opleve «fortiden» gennem sansorienteret iscenesættelse. Uanset om man er ude eller inde, mens man udfører træningen, befinder man sig samtidig i det parallelle mytiske rum, hvor salte skumsprøjt omgiver en, mens man ror, kølleslagene kløver benediktinermunkens hoveder og de tunge vægte, man bærer, er munkenes rigdomme.

VILDE VIKINGER?

Som Johansson (1996) pointerer, er træningscentre ikke kun lokaliteter, hvor man træner, men også rum, hvor mennesker konstruerer specifikke identiteter, der blandt andet kredser om køn. Træningsrummet er «a gendered space, where certain body techniques and locations are related to the female body and others with the male body» (Johansson 1996, 32). Denne pointe gælder også udenfor det konventionelle træningscenter, i andre rum hvor mennesker træner deres kroppe, når træningen foregår i naturen, eller når ritualiseret træning faciliterer rum- og tidsrejse gen-

nem sanseorienteret iscenesættelse. Vikingeworkouts er refleksive praksisser, der transformerer både workout, vildmark og mennesker. Vikingetrenden er del af en større kulturel rewilding-tendens, der konstruerer og efterstræber idealer i menneskehedens fortid, biologisk og motorisk. I nogle tilfælde bliver træningen udført i naturen, hvilket ofte opfattes som særligt eksemplariske situationer og dokumenteres på SoMe. I andre sammenhænge bliver indendørs træningsrum indrettet eller italesat som «vilde steder», og de, der udøver træningen, italesættes som vilddyr og krigere. I skrivende stund (februar 2022) er der for eksempel 27.412.798 opslag med det træningsrelaterede hashtag *#beast-mode* på Instagram. Naturen bliver brugt til at iscenesætte workouts og kroppe (og *vice versa*), men rammerne omkring denne iscenesættelse er højteknologisk. Transporten til træningsstedet foregår med biler og dokumentationen foregår med kameraer og smartphones og formidles via websites og SoMe.

At styrketræne i vildmarken ville nok have ligget mennesker i vikingetiden ret fjernt. Området udenfor gården eller landsbyen blev opfattet som beboet af kaosmagter og var usikkert. Grundpræmisserne for menneskelig bevægelse er også radikalt anderledes i moderne tid, hvor en udbredt udfordring for mange mennesker er kalorieoverskud, ikke kalorieunderskud. I menneskets førmoderne virkelighed var fysisk aktivitet noget man måtte udføre for at skaffe mad, mens det i nyere tid for mange er omvendt: man bevæger sig for at slippe af med overskydende fedtdepoter eller for at opnå muskeltræning, som man ikke får gennem sit daglige livs bevægelser. Moderne vikingeworkouts er det, Dale kalder «a past of the imagination that has particular resonance with the individual and which can become a strong part of their identity, yet has never existed anywhere but in the popular mind» (Dale 2020, 225).

Som jeg har beskrevet, er vikingetrends i træningssammenhænge inspireret af flere historiske bevægelser; den kontinuerlige genopfindelse af vikingen siden romantikken og fascinationen af «naturlig» bevægelse og tilbagevenden i rewilding-bølgen, der har rødder i anarkoprimitivisme (Monbiot 2014, 8) og 1800-tallets vitalisme. I moderne vikingeworkouts er vikingen overdrevent maskulin, og fremstår ikke

kun som en vildmand, men også som et vilddyr. Rewilding-fortalerne såvel som visse vikingetrænere fremmaner næsten et billede af vikinger som stenaldermennesker eller aber, der beboede en i store træk uciviliseret verden – en urtilstand.

MUSKULÆR NYHEDENDOM

Ligesom den moderne vikingefascination og rødderne til den atavistiske træningstrend stammer fra 1800-tallet, mener jeg også, at vi i 1800-tallet kan finde en nøgle til at forstå elementer af maskuliniseringen og animaliseringen af vikingen i fitnessmiljøet. Jeg mener det er rimeligt at argumentere for, at både evolutionslæren og fænomenet Muscular Christianity (dog i en ny polyteistisk omkalibrering, som det man kunne kalde *muskulær nyhedendom*) bevidst eller ubevidst bruges til at fremstille forskellige typer muskeltræning som en metode til – i mangel på et bedre ord – at blive et *mandigt bæst*. Den såkaldte muskulære kristendom var en disciplinær, religiøs vækkelsesbevægelse, der startede i England i midten af 1800-tallet og siden spredte sig til USA og resten af verden. Andreasson og Johansson beskriver fænomenet således: «Training and exercising the body was seen as a way of taking care of God's gift. Within the movement called Muscular Christianity, physical culture was seen as a way to develop a healthy, religious, and morally righteous lifestyle» (2014, 96). Andreasson og Johansson understreger også, at den muskulære kristendom smeltede sammen med andre kulturelementer og ideologiske strømninger:

Physical culture welded together elements of commercial culture and nationalist and imperial ideologies. Social Darwinism and racism melted unproblematic together with promises of individual happiness and possibilities of looking young and fit (2014, 96).

Den muskulære kristendom videreførte elementer af oldgræsk kropskultur og blev, blandt andet gennem oprettelsen af YMCA, til et vigtigt element i det 20. århundredes træningskultur og bodybuilding-trenden.

Netop i bodybuildingen ser vi tydeligt sammensmeltningen mellem den muskulære kristendom og evolutionslæren, som direkte erklæres af Schwarzenegger i påstanden om, at musklerne er «designed by evolution». Det er gennem denne syntese, at naturlighedsbevægelsen og rewildingtrenden konstruerer deres idé om menneskets oprindelige tilstand og sætter som deres mål, at vende tilbage til urtiden, hvor mennesket – eller manden – ikke endnu var blevet ødelagt af den moderne verden. Når vi i vikingetræningen bliver præsenteret for visioner af muskelsvulmende (abe-)mænd, der opfylder deres «naturlige», evolutionære potentiale ved at skabe træningssituationer og -simuleringer, der muliggør tidsrejsende træninger, som rækker tilbage til mytiske urtilstande og sagaernes episke begivenheder, møder vi samtidig en senmoderne nyfortolkning af fantasier fra 1800-tallet.

FINANSIERING OG TAK

Denne artikel er baseret på min forskning som postdoc på projektet Back to Blood: Pursuing a Future From the Norse Past (2020–2024) ved Universitetet i Stavanger, projektnummer: 301273 finansieret af NFR (FRIPRO) med Linköping Universitet som projektpartner. Tak til Kalle Ch. H. Rasmussen BA & MA i idrætsvidenskab og capoeira contramestre og Thomas la Cour, BA i idrætsvidenskab, tidligere pro-MMA fighter, coach og neurotræner for deres uvurderlige råd og kommentarer.

LITTERATUR

- Academy of Viking Martial Arts. 2021. Facebook post. *Facebook*. Opdateret 13. oktober, 2021. <https://www.facebook.com/467165759997858/photos/a.487949577919476/4348781258502936/> (sidst besøgt 14.08.2023).
- Anderson, Joseph 2018 [1873] (red.) og Jon A. Hjaltalin og Gilbert Goudie (oversæt.) *Orkneyinga Saga*. Edinburgh: Edmonston and Douglas.

- Andreasson, Jesper og Thomas. Johansson 2014. «The Fitness Revolution: Historical Transformations in the Global Gym and Fitness Culture», *Sport Science Review*, 23 (3–4): 91–112. DOI: <http://dx.doi.org/10.2478/ssr-2014-0006>
- Animal Flow. 2023. *Animal Flow*. <https://animalflow.com/> (sidst besøgt 15.08.2023).
- Askegaard, Søren og Jacob Östberg 2019. *Nordic Consumer Culture: state, market and consumers*. Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Birkett, Tom 2020. «Introduction». I: Tom Birkett og Roderick Dale (red.) *The Vikings Reimagined: Reception, Recovery, Engagement*. Boston: Walter de Gruyter.
- Bonde, Hans 2006. *Gymnastics and Politics: Niels Bukh and Male Aesthetics*. København: Museum Tusulanum Press.
- Buchanan, James. 2021. «Viking Fit Challenge Scotland», *Viking Martial Arts*. Opdateret 21. marts, 2021. <https://www.vikingmartialarts.com/viking-fit-2> (sidst besøgt 14.08.2023).
- Cauthon David J. og David W. Jenkins 2011. «Barefoot Running Claims and Controversies: A Review of the Literature», *Journal of the American Podiatric Medical Association* 101 (3): 231–246. DOI: <https://doi.org/10.7547/1010231>
- Dale, Patrick. 2021. «The Viking Workouts: Warrior Fit and Strong», *Fitness Volt*. <https://fitnessvolt.com/viking-workouts/> (sidst besøgt 15.08.2023).
- Dale, Roderick 2020. «From Barbarian to Brand: The Vikings as a Marketing Tool». I: Tom Birkett og Roderick Dale (red.) *The Vikings Reimagined: Reception, Recovery, Engagement*. Boston: Walter de Gruyter.
- Darebee. 2023a. «Viking», *Darebee*. <https://darebee.com/workouts/vikings-workout.html> (sidst besøgt 14.08.2023).
- Darebee. 2023b. «Shieldmaiden», *Darebee*. <https://darebee.com/workouts/shieldmaiden-workout.html> (sidst besøgt 14.08.2023).
- Dewar, Genevieve; Dave Halkett; Tim Hart; Jayson Orton; Judith Sealy. 2006. «Implications of a mass kill site of springbok (*Antidorcas marsupialis*) in South Africa: hunting practice, gender relations and sha-

- ring.» *Journal of Archaeological Science*. 33: 1266–1275.
- Feiffer, Jason. 2015a. «The Viking Brothers’ Ultimate Outdoor Workout.» *Maxim*. Opdateret 24. juni 2015. <https://www.maxim.com/maxim-man/viking-brothers-ultimate-outdoor-workout/> (sidst besøgt 14.08.2023).
- Feiffer, Jason. 2015b. «Take Your Workout Outside With Venice Beach’s Most Intense Outdoorsmen.» *Maxim*. Opdateret 30. juni 2015. <https://www.maxim.com/maxim-man/take-your-workout-outside-venice-beachs-most-intense-outdoorsmen/> (sidst besøgt 14.08.2023).
- Fighting Monkey. 2022. *Fighting Monkey*. <https://fightingmonkey.net/> (sidst besøgt 15.08.2023).
- Gaines, Charles., & Butler, George. 1974. *Pumping Iron. The Art and Sport of Bodybuilding*. London: Sphere Books Ltd.
- Gifford, Bill og Ben Court. 2016. «What You Can Learn About Fitness, Women, and Friendship From the Vikings.» *Men’s Health*. Opdateret 19. april 2016. <https://www.menshealth.com/trending-news/a19519066/live-like-a-viking/> (sidst besøgt 14.08.2023).
- Greavette, Guy. 2018. *Viking Weightlifting*. <https://vikingweightlifting.com/> (sidst besøgt 15.08.2023).
- Haas, Randy et al. 2020. «Female hunters of the early Americas», *Science Advances*. 6(45). DOI: <https://doi.org/10.1126/sciadv.abd0310>
- Hancock, Jessica Clare. 2020. «Who’s Afraid of an Electric Torch?: Reimagining Gender and the Viking World in Contemporary Picturebooks». I: Tom Birkett og Roderick Dale (red.) *The Vikings Reimagined: Reception, Recovery, Engagement*. Boston: Walter de Gruyter.
- Hedenstierna-Jonson, Charlotte; Anna Kjellström; Torun Zachrisson; Maja Krzewińska; Veronica Sobrado; Neil Price; Torsten Günther; Mattias Jakobsson; Anders Götherström; Jan Storå. 2017. «A Female Viking Warrior Confirmed by Genomics», *American Journal of Physical Anthropology* 164(4): 853–860. DOI: <https://doi.org/10.1002/ajpa.23308>

- Heil, Nick. 2010. «The Workout that Time Forgot», *Outside Online*. Opdateret 16. december, 2010. <https://www.outsideonline.com/health/training-performance/workout-time-forgot/> (sidst besøgt 14.08.2023).
- Hof, Wim. 2020. Instagram post. Opdateret 25. Oktober, 2020 <https://www.instagram.com/p/CGw0XaDHLf2/?hl=en> (sidst besøgt 14.08.2023).
- Iced Viking Breathworks. 2023. «Wim», *Iced Viking breathworks*. <https://icedvikingbreathworks.com/wim/> (sidst besøgt 15.08.2023).
- Ido Portal. 2023. *Ido Portal*. <https://www.idoport.com/> (sidst besøgt 15.08.2023).
- Johansson, Thomas. 1996. «Gendered spaces: The gym culture and the construction of gender.» *YOUNG*, 4(3): 32–47. DOI: <https://doi.org/10.1177/110330889600400303>
- Jones, Amy og Grant Rollings. 2017. «Go Thor It.» *The Sun*. Opdateret 14. marts, 2017 . <https://www.thesun.co.uk/living/3082625/new-viking-fitness-craze-lovedd-by-celebs-including-amanda-holden-and-nicole-sherzinger-will-get-you-fighting-fit/> (sidst besøgt 14.08.2023).
- Klein, Alan. M. 1993. *Little big men. Bodybuilding subculture and gender construction*. New York: State University of New York Press.
- Lieberman, Daniel E. 2012. «What We Can Learn About Running from Barefoot Running: An Evolutionary Medical Perspective», *Exercise and Sport Sciences Reviews*: 40(2): 63–72 DOI: <https://doi.org/10.1097/jes.0b013e31824ab210>
- Lihammer, Anna og Ted Hesselbom. 2021. *Vikingen: en historia om 1800-talets manlighet*. Lund: Historiska Media.
- Le Corre, Erwan, 2021. «Get Fit Like a Wild Man: A Primer on MovNat.» *Art of Manliness*. Opdateret 25. september, 2021. <https://www.artofmanliness.com/health-fitness/fitness/a-primer-on-movnat/> (sidst besøgt 14.08.2023).
- McDougall, Christopher. 2009. *Born to Run: A Hidden Tribe, Superathletes, and the Greatest Race the World Has Never Seen*. New York: Alfred A Knopf.

- McDougall, Christopher, 2009. «A Wild Workout for the Real World», *Men's Health*. Opdateret 6. marts, 2009. <https://www.menshealth.com/fitness/a19540952/fitness-to-survive-in-the-wild/> (sidst besøgt 14.08.2023).
- Mike. 2018. «The Viking Workout Routine and Diet: Train like a Norseman Warrior», *Superhero Jacked*. Opdateret 28. januar, 2020. <https://superherojacked.com/2018/06/30/viking-workout/> (sidst besøgt 14.08.2023).
- Millar, Jamie. 2021. «Rewild Your Life: How Modern Life Has Knocked Our Biology Out of Sync», *Men's Health*. Opdateret 25. oktober, 2021. <https://www.menshealth.com/uk/mhsquad/big-reads-membership/a33807187/human-rewilding/> (sidst besøgt 14.08.2023).
- Monbiot, George. 2014. *Feral: Rewilding the Land, the Sea and Human Life*. London og Chicago: The University of Chicago Press.
- Morosini, Daniela. 2015. «The Viking Method is the A List's Toughest Workout Yet», *Grazia Daily*. Opdateret 17. november, 2015. <https://graziadaily.co.uk/life/health-fitness/viking-workout/> (sidst besøgt 14.08.2023).
- MovNat. 2023. *MovNat*. <https://www.movnat.com/> (sidst besøgt 15.08.2023).
- Muscle and Fitness. 2023. «Alex Høgh Andersen's 'Vikings' Workout To Forge Ironclad Upper-Body Strength», *Muscle and Fitness*. <https://www.muscleandfitness.com/routine/workouts/workout-routines/alex-hogh-andersens-vikings-workout-forge-ironclad-upper-body-strength/> (sidst besøgt 14.08.2023).
- Neilsen, Tyr. 2018. «Viking Fit in 8 Weeks», *Viking Martial Arts*. Opdateret 18. februar, 2018. <https://www.vikingmartialarts.com/viking-fit-2> (sidst besøgt 14.08.2023).
- Neilsen, Tyr. 2022. «Draga is Scandinavian», *Viking Martial Arts*. Opdateret 19. juni, 2022. <https://www.vikingmartialarts.com/draga-1> (sidst besøgt 14.08.2023).
- Pesola, Troy 2013. «Ragnar Lothbrok Workout – Train To Battle The Earl». *Cubedweller Fitness*. Opdateret 11. april, 2013. <http://www.cu->

- bedwellerfitness.com/2013/04/ragnar-lothbrok-workout/ (sidst besøgt 14.08.2023).
- Peterson, Bodil og Cornelius Holtorf (red.) 2017. *The Archaeology of Time Travel Experiencing the Past in the 21st Century*. Oxford: Archaeopress Publishing Ltd.
- Romano, Alvaro. 2023. *Ginastica Natural*. <https://ginasticanatural.skilltrain.com/> (sidst besøgt 15.08.2023).
- Schwarzenegger, Arnold og Bill Dobbins. 1999 [1985]. *The New Encyclopedia of Modern Bodybuilding: The Bible of Bodybuilding, Fully Updated and Revised*. New York: Simon & Schuster.
- Seitler, Dana. 2008. *Atavistic Tendencies: The Culture of Science in American Modernity*. Minneapolis og London: University of Minnesota Press
- Steel Supplements. 2020. The Viking Workout for Becoming a Berserker. <https://steelsupplements.com/blogs/steel-blog/the-viking-workout-for-becoming-a-berserker> (sidst besøgt 27.04.2020).
- The Rewilding. 2021. «The Laws of Nature: Working with the Elements.» 2. april, 2021. <https://www.the-rewilding.com/event-details/the-laws-of-nature-working-with-the-elements> (Sidst besøgt 13.08.2023).
- Thykier Makeeff, Tao. 2023. «Power from the Pagan Past: The Viking Warrior as Template for (toxic) Masculinity.» Konferencepaper på *Uses and Abuses of Power in Alternative Spiritualities*, April 26–29, 2023 Harvard Divinity School, Cambridge, Massachusetts, USA.
- Urkraft. 2021. «About.» *Urkraft*. <https://urkraft-ul.com/about> (Sidst besøgt 01.02.2021).
- Urkraft Hunters Method. 2020. «Life Is About Gathering Experiences», *Facebook*. Opdateret 4 oktober 2020. <https://www.facebook.com/watch/?v=1235830463447012> (sidst besøgt 14.08.2023).
- Urkraft Hunters Method. 2021a «Lift And...», *Facebook*. Opdateret 14. oktober, 2021. <https://www.facebook.com/Urkraft.Ullrsleid/photos/a.1028862270810500/1497659977264058/> (sidst besøgt 14.08.2023).

- Urkraft Hunters Method. 2021b. «Release the Wolves», *Facebook*. Opdateret 19 august 2021. <https://www.facebook.com/watch/?v=4318448911555658> (sidst besøgt 15.08.2023).
- Urkraft Hunters Method.2021c. «Coordination – Strength – Balance», *Facebook*. Opdateret 6 februar 2021. <https://www.facebook.com/watch/?v=1330753547288036> (sidst besøgt 14.08.2023).
- Viking Brothers Gym. *Viking Brothers Gym*. <https://www.vikingbrothersgym.com/> (sidst besøgt 15.08.2023).
- Viking Martial Arts. 2023. «About the Academy of Viking Martial Arts», *Viking Martial Arts*. <https://www.vikingmartialarts.com/contact-us> (sidst besøgt 14.08.2023).
- Wawn, Andrew 2000. *The Vikings and the Victorians: Inventing the Old North in Nineteenth-Century Britain*. Cambridge: D.S. Brewer.
- Williams, Brett. 2020. «How Alexander Ludwig Stayed Ripped from Vikings to Bad Boys for Life», *Men's Health*. Opdateret 23. Januar, 2020. <https://www.menshealth.com/fitness/a30643311/alexander-ludwig-workout-vikings-bad-boys-for-life/> (sidst besøgt 14.08.2023).

ENGLISH ABSTRACT

In recent years images of the Vikings have inspired the development of new approaches in the international fitness training sector as well as fitness influencers in re-enactment environments and Contemporary Paganism. This paper introduces a wide selection of novel approaches to Vikings in fitness and strength training and traces their historical origins, modern contexts and strategies of gendering the human body and the past. In an analysis of the masculinisation of Viking training, I argue that the modern Viking fitness training trend contains elements of Vitalism, Darwinism, Romanticism and Muscular Christianity.

Keywords: fitness, masculinity, nature, Viking, workout



Feltnotat om Midgardsblot

AV JANE SKJOLDLI OG FREDRIK GREGORIUS

Som andre festivaler er Midgardsblot mye forskjellig på én gang. Det er et fire dager langt arrangement med en rekke konserter, faglige og populærvitenskapelige foredrag, sosiale sammenkomster, og et marked med både kommersielle, ideelle og private aktører. Det er også et reisemål og et sted hvor det samles mennesker med interesse for svartmetall, norrøninspirert musikk (også kalt *neofolk*, *dark Nordic folk*, eller en blandingsvariant) eller begge deler.

Mens man står i kø foran vognene hvor man henter billetter i form av festivalarmbånd, kan man lese gullskrift på et stort, svart banner: «Welcome home». Banneret fungerer som en portal inn til et område omgitt av Midgard Vikingsenter og Borrehaugene, av skog, strand, sjøutsikt og store gamle trær. På vei til festivalområdet går man langs «Bifroststien», som nå har fått en fire meter høy treskulptur av Bifrosts mytiske vokter, Heimdall. Skiltet peker i retning konsertområdet, hvor et rekonstruert langhus tårner over innhegningen, dekorert med svarte bannere, gyldne bokstaver og runer, og et stilisert dyrehode som kalles «Midgardsdyret». I dette feltnotatet skisseres et innblikk i vårt feltarbeid ved Midgardsblot i 2022 og 2023.

ARRANGEMENTET MIDGARDSBLOT

Midgardsblot er et årlig arrangement (2015–) som avholdes ved Borre i Vestfold i midten av august og som de siste to årene har vart fra onsdag ettermiddag til lørdagsnatt. Festivalen er et samarbeidsprosjekt mellom museet Midgard Vikingsenter, Horten kommune, Vestfold fylkeskommune, Kulturrådet og det svenske kommersielle selskapet Grimfrost,

som har en nettbutikk hvor det selges effekter som populært assosieres med vikinger og norrøn fortid.

Rammene for Midgardsblot er svartmetall, norrøninspirerte kulisser og vikingtematiserte aktiviteter, mat fra forskjellige kulturer, øl i gjenbrukbare plastbegre og hygge rundt spredte bål. Mellom festivalområdet og stranden ligger Borrehaugene – gravhauger som lenge ble tolket som nekropolis for ynglingeætten Snorre Sturlason omtaler i *Heimskringla*, en tolkning nyere tids forskning har reist en rekke spørsmål ved (Vestfold fylkeskommune 2018). Midgardsblot er også både tid og sted for en rekke former for ritualisering, herunder åpningsseremonien som er blitt kalt et *blot* siden det først ble utført ved åpningen i 2015.

MIDGARDSBLOT I TID OG ROM

Innenfor *Back to Blood*-prosjektets rammer nærmer vi oss Midgardsblot som et kulturelt fenomen og vier ekstra oppmerksomhet til de mange elementene som er religionsvitenskapelig interessante. Hvordan kan vi forstå festivalens nasjonale, internasjonale og transkontinentale appell? Hvorfor kommer folk til en norrøninspirert metalfestival på Borre fra USA, Canada, Australia, Israel, Indonesia og Venezuela? Hvordan opplever de festivalen? Hvorfor kommer noen tilbake år etter år? Hvordan kan vi tolke deltakernes forhold til forskjellige låter, musikere og sjangrene de opererer innenfor? Hvordan forholder dette seg til deltakernes religiøse identitet(er) og orientering(er)? Hva er forholdet mellom Midgardsblot, vikingentusiasme og norrønorientert samtidsreligion? Hva med plasseringen ved Borrehaugene, norrøninspirert populærkultur og eskatologi? Hvilken rolle spiller den historiske norrøne fortiden i dette komplekse bildet? Dette er noen av spørsmålene vi tar utgangspunkt i for å studere festivalen.

Midgardsblots transnasjonale sosiale dimensjon kan preliminært beskrives som en møteplass mellom minst tre subkulturer: svartmetallere, vikingentusiaster og norrønorienterte hedninger. Subkulturene kan delvis tilknyttes visuelle særpreg som uttrykkes via klesstil og delvis via hvilke konserter deltakerne foretrekker. Ettersom festivalen skrider

frem, observerer man imidlertid at flere og flere deltakere iføres festivalens egne merkeklær, fremfor alt hettegensere med festivalens logo. M-runer – ofte kalt *mannaz* og tolket som symbol på *mennesket* – pryder hetter i flere farger. Er det et festival-*communitas* vi ser ta form og uttrykkes når solen går ned og augustkveldene blir kjølige? 666 kroner (!) er kanskje en overkommelig pris for å ikke fryse?

METODEBESKRIVELSE

Med spørreundersøkelser, intervju og kontakt med arrangører forsøker vi å finne ut hvordan vi kan beskrive hva Midgardsblot betyr for deltakere, arrangører og artister og analyserer festivalen som et slags kulturelt og -religiøst laboratorium. Vi distribuerte en digital spørreundersøkelse i forkant av festivalen. Undersøkelsen for 2022 fikk 167 respondenter før datavask og så langt 139 i 2023 (den er fortsatt åpen). Den spør deltakerne blant annet om alder, kjønn, opphavsland, transportmidler, festivalplaner, roller, og hva som var viktigst for dem personlig ved Midgardsblot. Vi ber dem også indikere stedets betydning på ulike vis, i tillegg til vikingtematikkens og metaltematikkens betydning. Etterpå spør vi hvordan deltakerne identifiserer seg med tanke på religion og spiritualitet og i hvilken grad deres religiøse eller spirituelle identitet er viktig for dem. Til slutt inviterer vi dem til et oppfølgingsintervju.

28 respondenter sa seg villige til å stille til oppfølgingsintervju i 2022 og 36 i 2023. Noen intervjues i løpet av festivalen, mens andre intervjues i etterkant. Noen lyktes vi ikke i å få kontakt med. Den pågående spørreundersøkelsen, samt nye intervjuer i etterkant av Midgardsblot 2023, markerer avslutningen på datainnsamlingen knyttet til feltarbeid. I tillegg samler vi inn de dokumenter vi får tilgang til fra aktuelle aktører.

MIDGARDSBLOT SOM PILEGRIMSFERD – ER *HJEM* BORTE?

Én sak vi har bitt oss merke i er uttrykket «Welcome home». Hva slags *hjem* er Midgardsblot? Hvem er det *hjem* for og under hvilke omstendigheter? Hva betyr *hjem* i denne sammenhengen? Henviser det til tid,

til sted, til fellesskap, til en stemning? Hvordan konstrueres fellesskap på Midgardsblot, og hvilke maktstrukturer inngår i festivalens sosiale prosesser? Hvordan markeres og konfigureres Midgardsblot som *hjem* i møte med kategorier som religion og spiritualitet, politikk og kultur, kjønn og seksualitet, kroppslig og klesmessig utseende? Hva er *hjem* her og hvem er «velkommen»? Hvordan ritualiseres og lades *hjem* med mening fra ulike sider – av arrangører, deltakere, frivillige, artister og andre involverte? Hva kan vi lære om Midgardsblot dersom vi tolker det som en pilegrimsferd? Er ikke litt av poenget med en konvensjonell pilegrimsferd nettopp at man må dra bort fra det som teller som *hjem*? Hvis *hjem* da ikke er hjem, men hjem er borte og borte er hjemme, hva forteller det om hvordan festivaldeltakerne orienterer seg i verden og bygger sine identiteter sammen med andre? Sagt på en annen måte: Er *hjem* noe de finner hjemmefra? Hvorfor i så fall? Dette er noen av spørsmålene vi jobber ut fra og håper å kunne formidle gode svar på i en kommende bok.

REFERANSELISTE

Vestfold fylkeskommune. 2018. «Borrehaugene.» <https://www.vtfk.no/meny/tjenester/kultur/kulturarv/kulturarvartikler/borrehaugene/> [15. august 2023]



Bokmeldinger

Tracing the Jerusalem Code, Volume. 2: The Chosen People. Christian Cultures in Early Modern Scandinavia (1536–ca. 1750). Eivor Andersen Oftestad og Joar Haga (red.) De Gruyter 2021. 526 sider.

Anmeldt av Gina Dahl

Tracing the Jerusalem Code: Christian Cultures in Scandinavia, er et tidligere NFR-støttet forskningsprosjekt (2017–2020) med Kristin M. Bliksrud Aavitsland som prosjektleder og MF vitenskapelig høyskole for teologi, religion og samfunn som forskningsansvarlig enhet. Selve prosjektet har resultert i tre antologier som alle sporer resepsjonen av Jerusalem og Det hellige land innenfor blant annet religiøse og politiske kulturer, hovedsakelig i Danmark, Norge og Sverige.

Mens første bind tok for seg middelalderen, dekker andre bind tiden fra reformasjonen (1536–1537 i Danmark-Norge og 1527–1600 i Sverige) og frem til ca. 1750. Etter dette endret opplysningstanker og deretter romantikken måtene Jerusalem ble forstått på. Som konsept utgjør Jerusalem i denne fremstillingen både en konkret geografisk og en symbolsk-metaforisk størrelse – definert i form av en såkalt narrativ «Jerusalem-kode» med utstrekning i både tid og rom.

Etter reformasjonen ble ikke lenger det fysiske Jerusalem tolket som en replika av det himmelske Jerusalem. Dette gjaldt også for det etterreformatoriske tankegodset i Skandinavia. Protestantisk legitimering ble nå basert på rettferdiggjørelse ved tro i stedet for en fysisk overføring av hellig autoritet. Jerusalem fortsatte imidlertid å bli benyttet til å legitimere luthersk identitet både som historisk sted og som konsept, en spennvidde bind to av *Tracing the Jerusalem Code* belyser.

Selve boken består av en introduksjonsdel og fire hoveddeler. I introduksjonsdelen gir kapittel 1, skrevet av Eivor Andersen Oftestad, en oversikt over bokens innhold samt en synopsis av endringen av Jerusalem-narrativet etter reformasjonen. I kapittel 2 analyserer Volker Leppin reformasjonsteologiske endringer i begrepet «People of God»; det var protestantene som nå hadde overtatt rollen som Guds folk. I kapittel 3 presenterer Beatrice Groves hvordan protestantene i sin søken etter legitimerende røtter tolket ødeleggelsen av tempelet (Jerusalem i år 70) på en mer empatisk måte enn tidligere. I kapittel 4 presenterer Thomas Kaufmann jødernes rolle sett gjennom post-reformatoriske briller; nå ble jødernes lidelseshistorie tolket som et symbol på Guds vrede.

Hovedtemaet for bokens første del er koblingen mellom Jerusalem og legitimeringen av politisk autoritet. I kapittel 5 analyserer Arne Bugge Amundsen kroningen av Christian III, og viser hvordan de rituelle referansene til Bibelen demonstrerte at den nye sosiale og kulturelle ordenen var villet av Gud. I kapittel 6 diskuterer Sivert Angel den retoriske bruken av Jerusalem i sørgetalen skrevet ved Christian III's bortgang. Også dette kapitlet tar for seg bruken av konseptet Jerusalem som en politisk legitimerende strategi. I kapittel 7 diskuterer Nils Ekedahl legitimeringsstrategier når det gjelder byggingen av nasjonal identitet i 1600- og 1700-tallets Sverige. I kapittel 8 viser Martin Berntson hvordan for eksempel gamlestamentariske ledere ble typologier som tidligmoderne svenske konger spilte på.

I del to av *Tracing the Jerusalem Code* diskuteres mer spesifikt temaet hellig rom (for eksempel by, land). I kapittel 9 diskuterer Martin Schwarz Lausten hvordan de danske kongene Christian II og Christian III anså Wittenberg som den hellige, autoritative byen i stedet for Jerusalem eller Roma. Nå avdøde Erling Sandmo undersøker i kapittel 10 transformasjonen av en ikke-lineær hellig geografi når han diskuterer tidligmoderne kartografi. I kapittel 11 undersøker Janus Møller Jensen motivene til danske adelige som besøkte det fysiske Jerusalem etter reformasjonen. Gjennom analyser av blant annet reiseskildringer, viser han hvordan elementer fra middelalderske korstog fortsatte å være en del av det ideologiske, tidligmoderne tankegodset.

Del 3 av boken har som hovedtema Jerusalems og «de utvalgte» stilling innenfor frelseshistorien. I kapittel 12 undersøker Eivor Andersen Oftestad ni danske prekenere forfattet for tiende søndag etter trinitatis (treenighetssøndagen) 1515–1762. Gjennom disse prekenene viser hun hvordan geistlige tilpasset fortellinger om Jerusalem til nye situasjoner og kontekster. I kapittel 13 presenterer Oftestad også Christen Staffensen Bangs beskrivelse av Christiania fra 1651, en beskrivelse som blant annet spilte på ideer om det himmelske Jerusalem. I kapittel 14 presenterer Arne Bugge Amundsen Christen Staffensen Bang og Niels Svendsen Chronichs ulike syn på forholdet mellom Christiania og Jerusalem; for Chronich var Jerusalem Babel, mens det sanne Jerusalem var å finne som et indre landskap i hjertet. I kapittel 15 diskuterer Marius Timmann Mjaaland blant annet Luthers apokalyptiske ideer rundt ødeleggelsen av Jerusalem, mens Otfried Czaika i kapittel 16 analyserer en svensk boksamling som inneholder sanger om Roma som den uhellige antikrist.

Del 4 handler hovedsakelig om internaliseringen av den såkalte «Jerusalem-koden». I kapittel 17 undersøker Martin Wangsgaard Jürgensen endringen i kunst og kirkeinteriør ved overgangen fra en middelalderstil til en evangelisk ramme, samt den vedvarende viktigheten av Jerusalem og Salomos tempel. I kapittel 18 gjør Eystein M. Andersen rede for Trondheims barokke byplan av 1681, og analyserer på hvilke måter den urbane profetien om et himmelsk Jerusalem ble integrert i denne. I kapittel 19 analyserer Joar Haga Thomas Kingos arbeid og Jerusalem-representasjoner innenfor luthersk salmedikting. I kapittel 20 fokuserer Beate Agnes Schmidt på Wolffenbüttel-komponisten Michael Praetorius og hans visjon om en ny og himmelsk Jerusalem-lyd, samt den kulturelle utvekslingen som fant sted mellom Tyskland og Danmark på begynnelsen av 1600-tallet. I kapittel 21 diskuterer Joar Haga et nytt Jerusalem i Trankebar, og pietistiske bestrebelser når det gjaldt å realisere et Guds rike på jorden. I kapittel 22 presenterer Walter Sparr den tyske teologen Johan Valentin Andraes utopiske versjon (presentert i *Christianopolis* fra 1619) av et kristent samfunn. Verket hadde innflytelse på skandinavisk tankegodt i tiden som fulgte.

Bind 1 av *Tracing the Jerusalem Code* ble anmeldt av Anne Stensvold i *DIN – tidsskrift for religion og kultur* nr. 2/2022, s. 171–173. Her skriver Stensvold at hun sjelden har lest «en redigert bok hvor kvaliteten på bidragene er så jevnt god». Jeg mener at en slik vurdering også gjelder «trilogiens» bind to. Bidragene er alle baserte på et både spennende og svært godt gjennomarbeidet kildemateriale. Materialet som presenteres i denne antologien favner også meget bredt, noe som betyr at alle artiklene nødvendigvis tar opp langt flere emner enn det som kan løftes frem i en kort bokmelding. Og, selv om noen av temaene som diskuteres allerede er delvis kjente for et lesende publikum, slik som for eksempel Bangs Christiania-betraktninger, så er andre langt mindre kjente. Dette gjelder for eksempel artikkelen om Andrae, hvis betydning for blant annet norsk tankegods nok kan sies å være underkommunisert historisk sett; Andrae var for eksempel en svært utbredt forfatter blant tidligmoderne teologer i Norge.

Den mangslungne bruken av konseptet Jerusalem som løftes frem i denne antologien, bidrar også til å forklare flere av de viktige samfunnsendringene som fant sted i det etterreformatoriske Skandinavia. Dette gjelder blant annet gamle tradisjoner som fikk nytt meningsinnhold, som for eksempel kroningen av statsoverhoder, eller arenaer hvor forestillinger om Jerusalem fikk nye bruksområder. Et eksempel på dette siste er integreringen av visjoner om et himmelsk Jerusalem i byplanen for Trondheim (1681).

Anne Stensvold understreker i sin anmeldelse (i forrige nummer av *DIN*, red. anm.) at *Tracing the Jerusalem Code* fyller et tomrom i vår hjemlige sfære. Dette er jeg enig i. Det er likevel å håpe at temaet nå ikke tenkes uttømt, men at boken i stedet legger et solid grunnlag for videre studier på emnet. En rekke andre tema kunne med glede også vært utdypet i fremtiden. Selv om kirkebygg nevnes eksplisitt i kapittel 17 (Jürgensen), kunne for eksempel kirkeinnvielsestradisjoner også vært eslet et eget studium. Blant annet ble nesten alltid 1. Kongebok kapittel 8, som omhandlet tempelinnvielsen i Jerusalem, brukt som skriftsted under kirkeinnvielser i tidligmoderne Danmark-Norge. Å undersøke Jerusalems rolle i det sterkt økende tilfanget av 1700-tallets reiselitteratur,

hadde også vært kjærkomment. Som den foreligger, er likevel denne bok to i *Tracing the Jerusalem Code* både et svært godt gjennomført prosjekt og meget spennende og lærerik lesning. Den vil også være av interesse for mange langt utenfor de rent religionsinteresserte, da verket tangerer både kulturell, sosial og politisk historie bredt over.

Cora Alexa Døving (red.), *Jødisk: Identitet, praksis og minnekultur*, Oslo: Universitetsforlaget (338 sider)

Anmeldt av Kristoffer Løkken Økland

For de som forsker på minoritetsidentitet og særlig jødisk identitet i Norge, er boken *Jødisk – Identitet, praksis og minnekultur* (red. Cora Alexa Døving), svært etterlengtet. Døving fremhever selv at «[d]et finnes få studier av jødisk liv i samtidens Norge – og det i en tid da mengden faglitteratur om minoriteter, identitet og mangfold lenge har vært i vekst» (Døving, 2022, s. 9). Denne boken fyller noe av tomrommet.

Boken viser resultatene av prosjektet *Negotiating Jewish Identity – Jewish life in 21st Century Norway*, finansiert av Norges forskningsråd, og i regi av Senter for studier av Holocaust og livssynsminoriteter (HL-senteret). Med boken ønsker redaktøren og bidragsyterne å belyse «hvordan jødisk identitet og tilhørighet videreføres og gjenskapes i et samfunn der det finnes få jøder, men der jødisk identitet aktualiseres og (re)forhandles i mange og ulike sammenhenger: i relasjon til storsamfunnet, i interne diskurser, i relasjon til religiøs ortodoksi – og i minnekulturen etter holocaust». Det lykkes antologien med. De som søker et enkelt svar på hva jødisk identitet er, vil likevel lete forgjeves. Leseren vil sitte igjen med et inntrykk av at jødisk identitet er så mangt – og det er bokens mål.

En av Døvings målsetninger er å si noe om hva som karakteriserer jødisk identitet i vid forstand. At det finnes et mangfold av jødiske identiteter, er et av bokens hovedpoeng. Flere av bidragene viser at jødisk identitet i stor grad handler om hvordan den enkelte velger å leve som jøde. Vil de videreføre den rituelle omskjæringen av guttebarn, *brit mila* (Stene, kapittel 1)? Vil de følge koscher-reglene strengt eller følge «trønderkoscher» (Høeg, kapittel 6)? Vil de fylle sin jødiske identitet med mening uavhengig av de etablerte jødiske menighetene, men knyttet til transnasjonale nettverk og fellesskaper (Thorleifsson, kapittel 2)? Skal staten Israel utgjøre en viktig identitetsmarkør for deres jødiske identitet (Thorleifsson, kapittel 2; Banik, kapittel 5)?

Et av bokens andre hovedpoeng er at Det Mosaiske Trossamfunds (DMT) ortodoksi, jødisk historie, kultur, tradisjoner, skikker og praksiser setter rammene om jøders individualiserte identitetsarbeid. Rammene tilbyr symbolske ressurser som den enkelte kan bruke til å sammensette sin jødiske identitet (Høeg, kapittel 6). Men studiene viser også at rammene er under press som følge av endringer i menighetenes medlemssammensetning og deres innstilling til hva menigheten skal representere og stå for. Flere av bidragene viser at mange norske jøder tilhører menighetene og jødedommen. Mange støtter menigheten og dens arbeid i å bevare jødisk identitet og liv i Norge, men menigheten, det religiøse livet i menigheten, og gudstroen fyller lite av hverdagen deres. De ser menighetene som sosiale møteplasser og jødisk-kulturelle arenaer. Flere forholder seg også kritisk til de ortodokse rammene om jødisk liv, som særlig finnes i DMT. Mange er kritiske til ortodokse forskrifter om at menn og kvinner ikke kan sitte sammen i menigheten, at kvinner ikke kan delta i gudstjenesten på likefot med menn (Haaland, kapittel 7) og at ikke-jødiske partnere til menighetens medlemmer ikke kan begraves på den jødiske gravplassen (Banik, kapittel 5). Noen føler seg også ekskludert og utilstrekkelig i møtet med den jødiske ortodoksien og hvem denne regner som jøder (de som er født av jødisk mor eller som har konvertert til jødedom) (Thorleifsson, kapittel 2; Banik, kapittel 5). Ulike bidrag viser likevel at menighetene også tilpasser seg de mer liberale og reformerte strømningene blant medlemmene, samtidig med at de (særlig DMT) forsøker å bevare rammene for ortodokst jødisk liv og jødisk liv generelt (Banik & Høeg, kapittel 4; Banik, kapittel 5; Høeg, kapittel 6; Haaland, kapittel 7).

Et tredje poeng er at holocaust og antisemittisme stadig spiller en rolle i jødisk liv. Besteforeldres fortellinger om holocaust bidrar til å forme barnebarns jødiske identitet, samt til å innlemme dem i et jødisk minnefellesskap. Barnebarn mener at det er viktig å bli innlemmet i dette fellesskapet, men flere ønsker likevel ikke at holocaust skal ta for stor plass i jødisk liv og identitet (Degnæs, kapittel 8). Dessuten forhandles jøders identitet, særlig deres norskhet, i lys av majoritetssamfunnets minne om og samtale om holocaust og nordmenns rolle i både

redningen og deportasjonen av norske jøder under andre verdenskrig. De norske snublesteinene innlemmer fortellingen om de jødiske ofrene i norsk historiefortelling og -bevissthet (Degnæs og Lenz, kapittel 9). Samtidig viser jødernes deltagelse i debatten rundt Marthe Michelets bok «Hva visste hjemmefronten?», at fortidens stillhet er over, og at de nå kan uttale seg kritisk om den norske majoritetsbefolkningen, herunder jødernes redningsmenn, på like fot med majoritetsbefolkningen, uten å risikere at deres norskhet dermed betviles av storsamfunnet (Døving og Lenz, kapittel 10). Videre forhandles betydningen av jødernes status som minoritet i det norske samfunnet. Ved å sammenligne seg stadig mer med norske muslimer har jødene gått fra å være en minoritet karakterisert av sin særegenhet, til å bli én minoritet blant flere (Døving, kapittel 3).

Et av bokens kanskje uhensiktsmessige grep, er at den begynner og slutter med å tematisere holocaust og antisemittisme. Etter at Døving har pekt på den manglende faglitteraturen om jødisk liv i Norge er bokens andre setning: «Har tyngden av holocaust gjort den jødiske minoriteten usynlig i andre sammenhenger?», mens bokens siste del handler om betydningen av holocaust i jødisk liv. Foredraget for lanseringen av boken het også: «Jødiske identiteter i skyggen av holocaust». Leseren kan derfor innledningsvis få inntrykket av at holocaust og antisemittisme karakteriserer dagens relasjon mellom jøder og storsamfunnet, interne relasjoner i menigheten, og er definerende for jødisk identitet. Men er det tilfellet? Holocaust er utvilsomt en vesentlig del av jødisk identitet – det kommer frem i flere av antologiens kapitler – men bidragene får også frem at særlig unge jøder ikke ønsker at holocaust skal overskygge alle aspekter ved deres liv og identitet. Betydning av holocaust for jødisk liv må unektelig tematiseres i boken. Det gjør den også på en god måte ved å avdekke de mangfoldige måtene jøder forholder seg til holocaust på i sine liv. Boken tydeliggjør likevel også at jødisk liv og identitet karakteriseres av mye annet enn antisemittisme og holocaust, aspekter ved jødisk liv som har vært lite belyst i tidligere forskning om norsk-jødisk identitet. Derfor setter bokens innledning og avslutning kanskje en litt misvisende ramme om studien av jødisk iden-

titet, en ramme som kan gi leseren et feilaktig inntrykk av hva som karakteriserer jødisk identitet i samtidens Norge.

Paradoksalt nok savner jeg likevel et bidrag om jøders erfaringer med antisemittisme. I innledningen til bokens første del fremhever Døving diskrepansen mellom at antisemittiske holdninger blir mindre utbredt i samfunnet samtidig med at jøder opplever at antisemittismen i samfunnet øker. Men boken gjenopptar ikke temaet. Døving og Moes rapport fra 2014 behandler jøders erfaringer med antisemittisme, så fenomenet er ikke oversett, men i antologien som behandler så mange andre aspekter ved jødisk liv og identitet, kan man som leser likevel savne et bidrag om disse erfaringene.

Boken vil uansett være interessant og spennende lesning for de som vil lære om norske jøders liv og hverdag, eller som vil orientere seg i eksisterende forskning om jødisk identitet og liv. Den er godt skrevet, og bidragsyterne tar hensyn til lesere som er lite kjent med faguttrykk, jødiske høytider, tradisjoner og skikker, ved å løpende forklare begreper som kan være ukjente for leseren. Boken egner seg derfor godt som en introduksjonsbok om jødisk liv og identitet i Norge. Med sin grundige og lett tilgjengelige gjennomgang av aspekter ved jødisk liv og identitet, kan deler av boken fungere godt som innføringspensum i jødiske liv i Norge i dag, for religionsvitenskapelige studenter og for studenter i lærer- og lektorutdanningen med spesialisering i KRLE og Religion. I sin helhet er Døvings bok og de individuelle kapitlene, svært viktige bidrag til forståelsen av norske jøders identitetskonstruksjon og -forhandling, som fagfeltet vil ha stor nytte av i videre forskning om norsk-jødisk identitet.

Vindheim, Jan Bojer, 2022. *Påfuglengelens folk: Jesidienes historie, religion og politikk*. Kolofon: Trondheim. 197 s.

Anmeldt av Knut S. Vikør

Frå å vere ei av verdas minst kjente religiøse grupper, steig yezidiane fram i rampelyset etter den grufulle undertrykkinga frå IS i 2014–2015. Men det er fortsatt lite kunnskap om kva denne kurdiske gruppa står for religiøst og historia deira. Forfattar og MDG-politikar Jan Bojer Vindheim har i mange år interessert seg for kurdarane, og har tidlegare gitt ut bøker om historia deira. Nå har han, ut frå mange besøk i regionen, gitt ut ei grei og interessant oversikt over yezidismen og yezidiane.

Noe av grunnen til at yezidismen er ein så mystisk religion, er at den manglar etablerte heilage skrifter, og at dei muntlige religiøse tekstene har vore haldne hemmelige for utanforståande. Nå har dei religiøse leiarane tillatt publisering av noen songar og tekster, og Vindheim gjengir i norsk omsetting (frå engelsk) ein del av dei. Desse illustrerer noen av religionens grunnleggande idear, men også at desse kan vere vage og meir poetiske enn teologiske. Vindheim seier også at religionen er meir å oppfatte som ein *identitet* enn ei *tru*: Yezidismen er definert ut frå yezidiane.

Han avviser at det er ein dualistisk religion, sidan den ikkje ser materien som vond mot det åndelige gode. Men dei har ei todeling, mellom ein skapargud *Xwedé* som trekt seg tilbake, og sju englar som har fått ansvar for skaparverket. Den fremste av dei er *Malik Tāwūs*, påfuglengelen, som er sentrum for tilbedinga og derfor ofte blir oppfatta som deira guddom.

I realiteten er det altså rituala og seremoniane som er sentrum for yezidianes religion. Dei har sentrum i byen Lalish i irakisk Kurdistan, rundt grava til den syriske sufien ‘Adī b. Musāfir (d. 1162). Yezidismen vaks såleis ut frå sunni-islamisk sufisme, men vart alt på 1300-talet rekna som heterodoks av teologen Ibn Taymīya, som slik stadfestar at dei alt da var kjent under namnet *yazīdīya*. Kva band namnet har til den andre umayyade-kalifen Yazīd b. Mu‘āwiya (d. 690) er uklart; yezidiane sjøl

føretrekk namnet *ezīdī*, frå den mytiske Sultan Ezi eller Ezid, men samtidig ærar dei også den historiske kalif Yazīd, som dei meiner gjorde opprør mot sin sunni-muslimske far.

Arven frå sufismen er openbar, både i språkbruk og organisering, sjøl om følgarane (*murid*) og lærarane (*pir*) her er blitt til to endogame klanar: berre ein frå *pir*-slekt kan gifte seg med ein *pir*, og leiarane må komme frå denne klanen. I løpet av middelalderen tok yezidiane opp element frå folkelige tradisjonar og zoroastriske, og kanskje eldre, religiøse element som sjølstendiggjorde dei frå islam. Nøyaktig historikk er trulig umulig å lage, i mangel av eigen skrifttradisjon og pålitelige eksterne kjelder, men det er klart at yezidiane vaks fram som ei eigen etnisk og politisk gruppe i det som i dag er grenseområde mellom Irak, Syria og Tyrkia. Under det osmanske riket, frå 1500-talet og utover, kjempa dei for autonomi ved å understreke avstand frå sunni-islam, men vart også av samme grunn diskriminert av muslimane og andre kurdarar. Historia om Malik Tāwūs, som nekta å underlegge seg Adam, vart knytt til islams Iblīs (djevelen), som gjorde det samme. For yezidismen var dette berre ei prøve som Gud sette for Malik Tāwūs, og som engelen besto. Engelen vart Guds representant, ikkje hans motstandar som i islam. Likevel har stampelet ”djevledyrkar” blitt hengande ved yezidiane, til avsky frå andre muslimar (i noe islamsk mytologi er påfuglen, *tāwūs*, knytt til djevelen, namnet Azazil er delt av begge). I seinare tid har dette, som Vindheim interessant beskriv, vekt begeistring hos vestlige okkultistar og New Age-tenkarar som tok yezidiane til sitt hjarte – men altså utan reellt grunnlag i eller kunnskap om yezidianes faktiske religion.

Ein del av dette er kjent frå før, men Vindheim gir også ein detaljert og interessant gjennomgang av yezidianes seinare historie, frå osmansk tid til i dag. Forholdet til [dei andre] kurdarane har vore motsetningsfylt og omskiftelig. Muslimske og kristne kurdarar har nekta noe samband med yezidiane, og insistert på at desse er ei eiga etnisk gruppe, ikkje kurdarar. Yezidiane sjøl, som snakkar kurdisk i den nordlige kurmanjivarianten, har derfor vore like insisterande på at dei *er* kurdarar. I seinare tid har dette slått om. Dei meir sekulære kurdarane, både Öcalans

PKK og andre, har begynt å sjå på yezidismen som kurdaranes opprinnelige religion, altså frå før islam, og dermed eit symbol på kurdaranes kulturelle eigenart. Den religiøse leiarskapen i Lalish har avvist dette som mistydingar om religionen, og nå har ein del yezidiar sjøl begynt å snakke om seg som ei separat, ikkje-kurdisk gruppe, for å fremme autonomi frå dei nye styresmaktene.

Vindheim gir døme på skrekkveldet under IS sitt styre frå 2014, men også på korleis det har gått med yezidiane etterpå. I skrivande stund sit dei fleste som flykta frå IS-styret fortsatt i leiarar i irakisk Kurdistan, og blir nekta å vende tilbake til Sinjar, som både er utbomba, men også sentrum i ein konflikt mellom det tyrkisk-kurdiske PKK og deira syriske allierte PYD på eine sida (som var dei som berga yezidiane ut i 2014) og dei kurdiske sjølstyremaktene i Irak, leia av partiet KDP som har støtte frå Tyrkia mot PKK.

Sjølv om dette er ei bok for ikkje-fagfolk, virkar presentasjonen solid og godt kildebelagt (Vindheim har da også ein master i religionsvitenskap, på eit anna tema). Hans målsetting er å gi eit innblikk i yezidianes liv og religion, ikkje å analysere alle dei problemstillingane teologien deira reiser. Derfor dukkar diskusjonen av religionen opp litt ulike stader i boka, medan den historiske framstillinga er kronologisk og detaljert. Noen trykk- og småfeil vil det alltid henge med (sassanidar for safavidar, ein *firman* er ikkje ein «kampanje», og Assad «lot» vel ikkje PKK ta makta i nord-Syria i 2012?). I all hovudsak gir boka likevel eit solid og seriøst inntrykk og vil gi informasjon om yezidiane som ein elles trulig må til internasjonal faglitteratur for å finne maken til.



Omtale av ny doktorgradsavhandling

Hannah Kristine Bjørke Lunde. 2022. *Pilgrimage Matters. Administrative and Semiotic Landscapes of Contemporary Pilgrimage Realisations in Norway*. Oslo: Universitetet i Oslo.

Av Susanne Österlund-Pöttsch

Hannah Kristine Bjørke Lunde försvarade sin doktorsavhandling *Pilgrimage Matters. Administrative and Semiotic Landscapes of Contemporary Pilgrimage Realisations in Norway* vid Oslo universitet i oktober 2022. Avhandlingens syfte är att undersöka administrativa och semiotiska processer sammanhängande med förverkligandet av norska pilgrimslandskap. Analysen utgår från de två fallstudierna av Sunnivaleden till ön Selja och St. Olavsvägarna till Trondheim.

Intresset för pilgrimsvandring har ökat märkbart de senaste decennierna. I Europa har stor uppmärksamhet fästs vid *Camino de Santiago* eller Jakobsleden, vars popularitet vuxit stadigt efter utnämningen till europeisk kulturlid 1987 samt upptagningen på Unescos världsarvlista (den spanska delen 1993 och den franska delen 1998). Trots den katolska kontexten kommer ett stort antal Camino-pilgrimer från de protestantiska delarna av Europa, inte minst de nordiska länderna. Än mer anmärkningsvärt är att ett stort antal pilgrimsrutter aktivt återetablerats i Skandinavien, med St. Olavsvägarna och den svenska Birgittaleden som de mest välkända. På ett liknande sätt som är fallet med Jakobslederna har kulturarvstänkande spelat en viktig roll för de skandinaviska pilgrimsledernas renässans och moderna utformning.

Parallellt med den växande skaran av moderna pilgrimer har även det akademiska intresset ökat. Studier som Reader & Walter (red., 1993) och Coleman & Eade (red., 2004) öppnade upp nya perspektiv på pilgrimsvandring som ett komplext nutida fenomen. Bland annat mobilitet och kroppslighet hör till de faktorer som den nyare forskningen uppmärksammat. Ett stort antal studier har till exempel fokuserat på pilgrimsvandrarrens personliga upplevelser och sinnesintryck. Den här aktuella avhandlingen bygger på relevant ny forskning men lyfter fram en mindre undersökt aspekt, nämligen administrationen och förverkligandet av pilgrimsrutter.

Studiens empiriska kärna utgörs som ovan nämnt av två fallstudier, Sunnivaleden och St. Olavsvägarna, som analyseras i ett komparativt perspektiv. Det omfattande etnografiska materialet består av intervjuer, deltagande observation och, till viss del, autoetnografi. Därtill har Lunde samarbetat med Norsk etnologisk granskning (NEG) med en utskickad frågelista vars resultat används i studien. Eftersom tyngdpunkten ligger på administrationen och verkställandet av pilgrimslederna, är strålkastaren här inte riktad mot de individuella pilgrimernas upplevelser utan mot pilgrimsaktörer så som ”pilgrimsbyråkrater” och ”långtidspilgrimer” (d.v.s. pilgrimer som i ett längre perspektiv ägnar sig åt pilgrimsarbete på olika plan). Centrala teoretiska verktyg är hämtade från Irving Goffmans ramanalys (*frame analysis*) och dramaturgiska analys (som begreppen *scripts*, *front stage* och *backstage*) som används för att undersöka förankrandet av pilgrimsvandring som motiv, handling och plats. Författaren använder sig även av begrepp som ”frånvarande närvaro” (*absent presences*) och ”närhet” (*adjacency*) i sin analys av den nutida vallfartens flexibilitet och komplexitet.

Avhandlingens struktur är tydlig och logisk. Det första kapitlet beskriver studiens syfte och ger en historisk bakgrund till europeisk pilgrimsvandring och en forskningsöversikt av tidigare studier. Kapitlen två och tre presenterar, respektive, det teoretiska ramverket och det metodologiska tillvägagångssättet. Den mer analytiska delen av verket inleds med kapitel fyra, ”Pilgrimage timescapes”, där författaren diskuterar hur historiska källor formar upplevelser och framställningar

av pilgrimslederna. Det semiotiska perspektivet är en av avhandlingens hörnstenar och utvecklas ytterligare i de följande kapitlen. Kapitel fem behandlar förvaltningen och skapandet av St. Olavsvägarna till Nidaros katedral. Det sjätte kapitlet diskuterar anläggandet av Sunnivaleden till Selja längs med den norska västkusten. I det sjunde kapitlet exemplifieras och utvecklas de huvudsakliga poängerna från de föregående kapitlen via perspektiv från Lundes egna fältarbeten. Boken avslutas med en reflekterande summering.

I inledningen uppger författaren att ytterligare ett syfte, förutom undersökningen av de administrativa och semiotiska pilgrimslandskapen, är att demonstrera värdet av visuell metodologi i utforskandet av hur miljöer ramas in och förmedlas. Denna uppgift utgör en av avhandlingens många styrkor då Lunde konsekvent och övertygande lyfter fram hur symboler och föremål fungerar som inramningsverktyg för pilgrimsrutterna och, i förlängningen, för tolkningar och upplevelser. Parandets av begreppen ”synlighet” (*visibility*) och ”besökbarhet” (*visibility*) belyser elegant vitala drivkrafter i förvaltandet och skapandet av pilgrimslandskapen. I linje med betoningen av visuell metodologi är texten rikligt illustrerad. Det bör understrykas att bildmaterialet inte endast är ett estetiskt tillägg utan en integral del av diskussionen.

En konsekvens av att starkt betona ett specifikt perspektiv är att andra aspekter kan bli något undanskymda. I detta fall står fokuseringen på de visuella aspekterna i viss mån i motsättning till konstaterandet att vallfärd är en kroppslig (*embodied*) handling. Trots att författaren uppmärksammar såväl ljud som taktila och doftmässiga aspekter i sitt fältarbete, så diskuteras inte sinnena analytiskt utöver synintrycken. Ett annat förvånande utelämnande med tanke på avhandlingens jämförande metod, är att kön och genus inte uppmärksammas i jämförelsen av St. Sunniva och St. Olav. Även något märklig är underanvändningen av de Certeaus begreppspar strategier och taktiker, som appliceras på olika förhållningssätt till landskap men inte för att öppna upp diskussionen kring det intressanta förhållandet mellan gräsrotternas roll och administrativa modeller inom den norska pilgrimsvärlden.

Poängerna ovan är dock alla minimala påpekanden i ljuset av ett ambitiöst och omfattande arbete. Lundes systematiska placering av det empiriska materialet i ett större ramverk är förtjänstfullt: det skickliga navigerandet mellan mikro- och makroperspektiv belyser effektivt lokala, nationella och internationella strävanden och trender. Avhandlingens grundlighet förtjänar även ett omnämmande. Lunde lämnar inga lösa trådar och ger utförliga förklaringar och följer upp sidodiskussioner i de rikliga fotnoterna. De informationsrika kommentarerna förlänger visserligen den totala texten betydligt, men är av stort intresse inte minst för icke-norska läsare som eventuellt inte är fullständigt insatta i norska lokala förhållanden.

I sin helhet är detta en rik och insiktsfull avhandling som visar så väl på kompetent användning av olika etnografiska metoder som förmåga att analysera det empiriska materialet via väl valda teoretiska ingångar. Lundes välutförda studie är ett värdefullt bidrag till forskningen kring pilgrimsvandring.

REFERENSER

- Coleman, Simon & Eade, John (red.). 2004. *Reframing Pilgrimage: Cultures in Motion*. London: Routledge.
- Reader, Ian & Walter, Tony (red.). 1993. *Pilgrimage in Popular Culture*. Houndmills: Macmillan.