



Kunnskap i det mytiske universet

Av Jon Gunnar Jørgensen

Kunnskap verdsettes høyt innenfor den norrøne litteraturen og i det mytiske universet som blir trukket opp gjennom gudediktene i Edda. Det mytiske universet er dels åpent, dels skjult. Det åpne kan erfares med alminnelige menneskelige sanser, mens det skjulte i utgangspunktet er utilgjengelig for de levende. Kunnskap kan deles inn på samme vis. Åpen kunnskap kan man tilegne seg ved hjelp av alminnelige sanser, mens den skjulte krever noe ekstra. Trolldom og innsikt i framtida er eksempler på skjult kunnskap. I sin jakt på skjult kunnskap besøker Odin de lokalitetene der kunnskapen finnes – i det skjulte, i en brønn, i fjellet, i dødsriket. Verdens-treet Yggdrasil består av en synlig og en skjult halvdel, og fra den åpne virkeligheten leder brønnen ned i den skjulte. Brønnene er knyttet til skjult kunnskap. Treet illustrerer tydelig en modell med skjult og åpen kunnskap. Den kan være et nyttig verktøy til å forstå den norrøne litteraturen. Artikkelen viser til slutt eksempler på dette.

Den norrøne litteraturen er full av helter som viser kraft og mot i kamp. Fysisk styrke har også vært gjenstand for mye oppmerksomhet og beundring i sagarepsjonen. Mot og styrke kreves for å forsvare det viktigste et menneske har å ta vare på: æren. Men om vi ser nærmere etter, oppdager vi at intellektuelle ressurser vektlegges minst like høyt som fysisk styrke i sagaenes verden. Klokskap, kunnskap og intellektuelle ferdigheter gir også høy prestisje, i noen tilfeller høyere enn fysisk styrke. Norrønt språk har mange ord for egenskapen 'å ha kunnskap' (se Mundal 2009: 279), og det er ingen tvil om at kunnskap og klokskap verdsettes høyt i det norrøne samfunnet så vel som i litteraturen.

Dikotomien fysisk kraft og kunnskap blir ofte tematisert i litteraturen. I *Njåls saga* framstår Njål og Gunnar som likeverdige helter, Njål med sin kunnskap og Gunnar med sine fysiske krefter. De er begge hedersmenn som har stor respekt for hverandre, og det er ikke lett å avgjøre hvem av de to som er den fremste helten. Egil Skallagrímsson er tilgode sett med både åndsevner og fysisk styrke i rikt monn. Han gir aldri tapt

i kamp, men når han to ganger i sagaen ser døden i hvitøyet, er det skaldekunsten som redder ham. Egil har altså både intellektuell og fysisk styrke utenom det vanlige, men det er den intellektuelle kraften som i siste instans er den sterkeste.

Egil deler flere av Odins egenskaper. Han er runekyndig, han mestrer skaldekunsten, og til slutt mister han også synet, riktig nok ikke bare på det ene, men på begge øynene. På sine eldre dager leker han med tanken på å slenge gullet sitt til folkemengden på Alltinget, slik Odin kastet brynet sitt til slåttekarene i Skaldskaparmål, så de sloss og drepte hverandre for å få fatt i det. I diktet Sonatorrek (str. 21–24) trekker han inn sitt nære forhold til Odin.

Odin blir forbundet med krig og død. Han gjør krav på de døde på slagmarken og er dermed en slags døds gud. I Codex regius av *Den eldre Edda* (R) er det imidlertid en annen side ved Odin som får mest oppmerksomhet, nemlig hans interesse for kunnskap og skaldskap. Odin er den fremste av de to hovedaktørene i gudediktene. Etter ham kommer slåsskjempen Tor. Odins livsprosjekt er å samle all kunnskap. Han kaster riktig nok spyd i den første krigen (Vsp 24), men setter aldri sitt eget liv på spill i våpenkamp. Derimot satser han villig hodet i en kunnskapskonkurranse med jotunen Vavtrudne. I *Den eldre Edda* framstår Odin altså som kunnskapsgud, ikke som krigsgud. Tor representerer fysisk styrke, og han er underordnet Odin.

Odin er stadig på jakt etter kunnskap. Han oppsøker volva som vet, han tilegner seg skaldemjøden, han søker til Mimes brønn for å drikke, og han besøker dødsriket for å hente opp skjult kunnskap, *rúnar*. Når han vil vite noe, setter han seg ikke ned for å tenke. Han oppsøker kunnskapen der den finnes. I det mytiske universet er kunnskap noe som finnes, ikke noe man utvikler. Den kan være materialisert i form av en drikk,¹ eller den kan hentes hos noen som vet. Kunnskapen finnes og kan lokaliseres.

Jeg vil begynne med å presentere en kunnskapsmodell som skiller mellom åpen og skjult kunnskap. Modellen er basert på mytologien slik den framstår i Edda-diktene og i Snorres Edda, særlig på beskrivelsen av

1. Judy Quinn har i bokkapittelet “Liquid Knowledge” (2010) behandlet væske eller drikk som kunnskapsmetafor. Ut fra dette perspektivet har hun gått gjennom flere av de samme mytene og kildene som blir diskutert i denne artikkelen, blant annet myten om skaldemjøden og øyet i brønnen.

verdenstreet Yggdrasil. Så vil jeg peke på noen eksempler fra den norrøne litteraturen der denne modellen kan være en nyttig tolkningsnøkkel.

En kunnskapsmodell

Jeg vil her, fortrinnsvis på grunnlag av Edda-diktene, argumentere for en modell med et todelt kunnskapsbegrep: skjult og åpen kunnskap. Åpen kunnskap finnes i den åpne, sansbare verden, skjult kunnskap finnes i det underjordiske og er ikke tilgjengelig med alminnelige sanser. Denne modellen kan være et nyttig redskap til å forstå hvilken oppfatning av kunnskap som ligger til grunn for den norrøne litteraturen.

Det er langt fra noen ny ide å ta i bruk en strukturalistisk modell for å beskrive det mytiske universet. Strukturalismen kan være til hjelp for å se vesentlige tendenser og store linjer, men slike modeller er naturligvis deskriptive og ikke normative, og et stort og mangslungent materiale vil også inneholde trekk som ikke passer inn.

Flere forskere har beskrevet det mytiske universet ved hjelp av en modell med to akser, en horisontal og en vertikal (f.eks. Hastrup 1990, Meletinskij 1973, Clunies Ross 1994). I Snorres *Edda* nevnes tre områder på horisontalplanet der ulike ætter har sin tilhørighet. I midten finnes æsenes område, Åsgard, omkranset av Midgard, der menneskene bor (Gylf 6), og ytterst ligger jotnenes land, Utgard. Det er en hovedmotsetning mellom Utgard og Midgard/Åsgard. En todeling kan derfor gi god mening, slik den danske etnologen Kirsten Hastrup har trukket opp (Hastrup 1985: 147–48; 1990, 26–29, jf. Turville-Petre 1964: 276). Gro Steinsland har kritisert denne forenklingen fordi kontrasten mellom Åsgard og Midgard svekkes (Steinsland 2005: 105), men flere har pekt på den nære samhørigheten mellom æser og mennesker (Holtmark 1970: 61–63; Clunies Ross 1994: 58; 59). I Hastrups system kontrasteres æser og mennesker langs den vertikale akse. Her opererer Hastrup med tre nivå. Øverst er gudenes verden med Åsgard, Valhall og æsene. Under er menneskenes verden og under den igjen er dødsriket Hel (Hastrup 1990: 26–34, se modell s. 31). Motsetningen på horisontalplanet mellom Midgard/Åsgard og Utgard overfører Hastrup til virkelighetens verden og gårdsstrukturen med motsetningen *innangarðs* : *útangarðs* og vi : de fremmede (s. 34–35). En tilsvarende motsetning langs den horisontale akse

kan være orden : kaos (f.eks. Steinsland, Hastrup) eller kultur : natur (Clunies Ross).

Motsetningen *innangarðs* : *útgardðs* avspeiler det grunnleggende forholdet mellom kultur og natur. Det er et motsetningsforhold, men også et avhengighetsforhold. Naturen er menneskenes livsgrunnlag, samtidig som den alltid innebærer en trussel. Ser vi jotnene (de fremmede) med deres lokalisering til Utgard som representanter for naturen, blir de en mangfoldig, men homogen gruppe. Som naturen kan jotnene til en viss grad temmes og kontrolleres, men det vil alltid være en fare for at de sprenger sine lenker.

Margaret Clunies Ross plasserer æser og mennesker i én kategori sammen med alvene i opposisjon til dverger og jotner (Clunies Ross 1994: 50–60). Menneskene hører altså sammen med æsene. Mytene framstilles helst fra æsenes perspektiv, og det knytter dem til menneskene. Denne inndelingen kan på flere måter være nyttig også med tanke på kunnskapsmodellen. Æsene med Odin i spissen har så mye til felles med menneskene at de kan sies å representere det menneskelige i det mytiske universet. Som menneskene er æsene dødelige, de er verken ufeilbarlige eller allvitende. Gudene er også underlagt naturens lover, men som menneskene kan de ha tilgang på (magiske) hjelpemidler som gjør det mulig å bryte dem. De kan f.eks. fly gjennom lufta ved hjelp av en fugleham, Iduns epler beskytter dem mot aldring, og et styrkebelte gir Tor overordentlige krefter. I sin jakt på kunnskap har Odin et menneskelig perspektiv. Den kunnskapen som er skjult for menneskene, er i utgangspunktet også skjult for Odin. Han må utsette seg for livsfare og gjennomgå store prøvelser for å tilegne seg denne kunnskapen. Odin trakter etter den prestisje og makt som kunnskapen gir, og han søker også den skjulte kunnskapen. Skjult kunnskap kan også gjøres tilgjengelig for mennesker, men sagaene viser tydelige eksempler på at slik kunnskap, som f.eks. trolldom, ikke er av det gode og helst tjener til vanære. Dette skal vi komme tilbake til.

Kunnskap kan knyttes til den vertikale aksens; den kan være mer eller mindre omfattende, og den kan knyttes til alle verdener. Skjult kunnskap hører til under grunnlinja, åpen over. I den norrøne mytologien representerer asken Yggdrasil den vertikale aksens. Jeg vil forsøke å belyse kunnskapsforståelsen i det mytiske universet ved å knytte den til denne aksens.

Kunnskap i Den eldre Edda

Codex regius av *Den eldre Edda* (R) inneholder en systematisk redigert samling dikt av ulik alder. Manuskriptet er skrevet på Island ca. 1270, men redaksjonen bygger på eldre forelegg (*Eddukvæði*: 21–22). I de første ni diktene og i tillegg det ellefte er hovedpersonene innbyggere av Åsgard, og diktene kalles derfor gudedikt. Annen del av samlingen, helte-diktene, består av dikt tilknyttet Sigurd Fåvnesbane og hans forfedre og etterslekt. Sigurd-diktene er kronologisk ordnet og danner en sammenhengende framstilling bundet sammen av korte prosatekster. En viss overlapping tyder på at diktene er samlet fra ulikt hold og redigert sammen til en syklus. Gustaf Lindblad har på paleografisk grunnlag argumentert for at R er en sammensmelting av to eldre redaksjoner der den ene har inneholdt gudedikt og den andre heltedikt (Lindblad 1980: 142–67; *Eddukvæði*: 21–22).

Ett av diktene, Volundarkvida, er vanskelig å plassere; det handler om smeden Volund. Han hører ikke hjemme i Åsgard og er heller ikke koplet til Sigurd. Plasseringen av dette diktet som nummer 10 mellom gudediktene Trymskvida og Allvismål er problematisk. Det regnes pga. tema vanligvis til heltediktene, men siden strukturen ellers i samlingen er så tydelig, er det fristende å regne det til gudediktene slik f.eks. Ursula Dronke har gjort (Dronke 1997: 261–63). Hun mener at Volunds smed-kunst knytter ham til dvergene, som hører hjemme i det mytiske universet. Volund er ifølge prosa-innledningen sønn av en finnekonge (dvs. same), men tre steder knyttes han med kjenninger til alvene (alfa ljóði 10, vísi alfa 13, 32). Lindblad (1980) problematiserer ikke plasseringen av Volundarkvida, men mener det etter de paleografiske kriteriene hører sammen med gudediktene. Etter min mening hører diktet tematisk sammen med heltediktene, siden handlingen er lagt til menneskenes verden og aktørene hører hjemme der. Jeg anser plasseringen av Volundarkvida blant gudediktene som et brudd med manuskriptets ellers så strenge struktur. Volund tilhører heller ikke volsungeslekta og Sigurd-syklusen. Dersom Lindblad har rett angående de to foreleggene til R, kan det tenkes at den ene redaksjonen har vært avsluttet med Volundarkvida, mens den andre utelukkende har inneholdt Sigurd-syklusen. Allvismål kan da ha kommet til som et tillegg. Allvismål skiller seg også ut ved at Tor her har en annen rolle enn i de øvrige Tor-diktene i R. Ifølge Lindblad knytter Allvismål an til gudediktene, men oppviser likevel trekk i forkortelsessystemet som setter det

i en særstilling redaksjonelt sett (1980: 157). Dersom R er en reproduksjon av et eldre manuskript med samme oppbygning, er det ikke usannsynlig at Allvismål er et supplement til den opprinnelige redaksjonen. I så fall har strukturen i den opprinnelige redaksjonen hatt et enda tydeligere fokus på dikotomien intellektuell kraft (Odin) : fysisk kraft (Tor).

Vi vil i det følgende fokusere på gudediktene. Her ser vi også en klar intern redaksjonell struktur. De to første diktene, Voluspå og Håvamål, inntar en overordnet stilling. Voluspå trekker opp universets historiske syklus, oppbygging og befolkning, og Håvamål er en bredt sammensatt samling kunnskap om livet og tilværelsen. Så følger en rekke dikt om hendelser og begivenheter som involverer gudene og deres relasjoner til andre innbyggere i det mytiske universet. Rekkefølgen av diktene har en nokså tydelig ordning etter hovedpersonene Odin og Tor. I de fire første diktene er Odin hovedperson. Det er passende, siden Odin er høvdingen i Åsgard. Også det femte diktet, Skirnesmål, knytter an til Odin, siden handlingen springer ut fra at vaneguden Frøy har satt seg i Odins høysete, Lidskjalf. I det neste diktet, Harbardsljod, møtes Odin og Tor i en trette. Møtet mellom Odin og Tor danner en elegant overgang til resten av gudediktene, der Tor spiller hovedrollen.

De to æsene, Odin og Tor, representerer hver sin egenskap, hver sin kraft. Odins virksomhet knyttes i Edda til åndskraft eller kunnskap, mens Tor representerer fysisk styrke. Kunnskap er hovedtema i alle diktene der Odin er hovedperson. I Voluspå søker han kunnskap hos volva, i Håvamål og Grimnesmål formidler han kunnskap, og i Vavtrudnesmål konkurrerer han med Vavtrudne om hvem som har størst kunnskap. I diktene der Tor er aktør, er det hans fysiske styrke som tematiseres. Allvismål er et unntak, noe som også bekrefter dette diktets særstilling. Tor blir også presentert som kjempe i Voluspå (str. 26), der han må ordne opp etter at Frøya (Óðs mey) ved svik var lovet bort til en jotun:

26.

Þórr einn þar vá,
þrunginn móði,
hann sjaldan sitr
er hann slíkt um fregn;
á gengusk eiðar,
orð ok særi,
mál öll meginlig
er á meðal fóru.

(Tor, full av kampglød, sloss der alene, han sitter sjelden rolig når han hører om slikt. Eder ble brutt, ord og løfter, alle viktige avtaler som var gjort mellom dem).²

I dialogen i Harbarðsljod nevner Tor sine bragder som slåsskjempe, at han har drept jotnene Tjatse og Rugne. Odin (Harbard) framstår her som ellers som kunnskapsrik, men slu og svikefull. I Hymeskvadet reiser Tor til Jotunheimen og viser sine kjempekrefter i Hymes gård, mens han i Trymskvida gjenerobrer våpenet sitt fra jotunen Trym og dreper ham. I Loketretten truer Tor med å bruke sine fysiske krefter og hindrer dermed at den ufreden Loke har provosert fram i Æges hall, ender i det komplette kaos. Det siste gudediktet er Allvismål, der også Tor er hovedperson, men med en annen rolle enn vi er vant til å se ham i. Her står han i dialog med den kunnskapsrike dvergen Allvis (den svært vise). Det er en rolle vi er mer vant til å se Odin i.

At Allvismål bryter tematisk med de andre Tor-diktene i R, er også et argument for at det er et redaksjonelt tillegg. Men det tjener også til å avslutte gudediktene med det samme hovedtema som samlingen begynner med: kunnskap. Gjennom de to hovedpersonene formidles de to viktige kreftene som mennesker og æser trenger for å overleve: Kunnskap og fysisk styrke. Av disse kommer kunnskapen først, og den er tydelig knyttet til den fremste av gudene, Odin.

Odins mål i tilværelsen er å tilegne seg all kunnskap. Derfor oppsøker han volva i Voluspå, derfor plasserer han øyet sitt i Mimes brønn (Vsp 28), derfor borer han seg inn i fjellet til Gunnlod i Håvamål (104–10), derfor henger han seg i Yggdrasil og besøker dødsriket (Hm 138), og derfor har han ravnene Hugin og Munin som hver kveld bringer ham nytt fra verden utafør Åsgard (Grm 20). Fra Lidskjälv kan han se ut over alle verdener (se prosainnledningen til Grm og Skm). Redaktøren av den eldre Edda har gjort kunnskap til et hovedtema i sin presentasjon av gudediktene og Odin til kunnskapsgud.

2. Dersom ikke noe annet er oppgitt, er alle Edda-strofer gjengitt etter *Eddukvæði*, Íslenzk fornrit, 2014. Artikkelforfatteren er ansvarlig for alle oversettelser.

Yggdrasil – det dobbelte verdensbildet

R begynner med Voluspå, et visjonsdikt der en kunnskapsrik kvinneskikkelse (volva) forteller om verdens historie fra før skapelsen til verdens undergang og enda lenger. I strofe 19 presenteres verdenstreet Yggdrasil, den norrøne *axis mundi*. Asken har navn etter myten om at Odin hengte seg i treet for å besøke dødsriket i sin jakt på kunnskap (*Ed-dukvaði*, Hm 138): *Yggr* er et odinsnavn, mens *drasill* er et poetisk ord for hest. Odins hest, den som bærer Odin, kan dermed tolkes som en galge,³ og i myten navnet knytter an til, er galgen samtidig veien til kunnskap. Yggdrasil blir presentert slik i Vsp 19:

19.
Ask veit ek standa,
heitir Yggdrasill,
hár baðmr, ausinn
hvíta auri;
þaðan koma döggrvar
þærs í dala falla,
stendr æ yfir grœnn
Urðarbrunni.

(Jeg vet om en ask som heter Yggdrasil, med høy stamme, overøst med hvit leire. Derfra kommer dogg som faller i dalene. Den står alltid grønn over Urds brønn).

Treet blir straks knyttet til kunnskap:

20.
Þaðan koma meyjar
margs vitandi
þrjár ór þeim sæ
er und þolli stendr;
Urð hétu eina,
aðra Verðandi,

3. Jf. hestr Sigars (Skj. *Sigvat* 12,1); hestr Signýar vers Yt 10. Anatoly Libermann argumenterer for at syntagmet *askr yggdrasils* opprinnelig er en kjenning for Odin. Han forstår *drasill* i sin bokstavelige betydning 'hest', og *askr* som 'mann'. 'Den fryktelige hestens mann' er Odin (Liberman 2016: 53–65). Dette rokker imidlertid ikke ved at syntagmet i Hávamål viser til asken, og at navnet har blitt tolket som 'galge'.

– skáru á skíði –
 Skuld ina þriðju.
 Þær lög lögðu,
 þær líf kuru
 alda börnum,
 ørlög seggja.

(Derfra kommer tre jenter som har kunnskap om mangt, fra den sjøen (dvs. brønnen) som ligger under treet. De kalte den ene Urd, den andre Verdande, og den tredje Skuld. De (man)⁴ ristet i tre (skar runer), de bestemte lover, de bestemte livet til menneskenes barn, folks skjebne).

I Grimnesmål får vi flere detaljer om Yggdrasil. Etter to strofer som forteller at gudene holder ting under treet (29 og 30), følger fem strofer som beskriver treet ytterligere. Det har tre røtter (str. 31), og opp og ned langs stammen renner ekornet Ratatosk og formidler informasjon mellom ørnen i trekrona og ormen Nidhogg ved røttene (32). Så står det fire hjorter rundt treet og gnager på lauvverket (33), mens “flere ormer enn en dåre kan tenke seg”⁵ tærer på rotverket (34). Strofe 35 oppsummerer hvordan asken lider:

35.
 Askr Yggdrasils
 drýgir erfiði
 meira en menn viti:
 hjotrtr bítr ofan,
 en á hliðu fúnar,
 skerðir Niðhoggr neðan.

(Askem Yggdrasil plages mer enn folk vet. Hjort biter ovenfra, det råtner på siden, Nidhogg gnager nedenfra.)

Yggdrasil står midt i universet og har en helt sentral betydning i mytologien. Doggen fra treet gir næring (Vsp 19) som alt liv er avhengig av. Derfor er treet nært koplet til Ragnarok. Treets død faller sammen med

4. Finnur Jónsson (1932: 6) mener subjektet kan være det samme som til “hétu” (1.5), det ubestemte pronomenet: ‘man ristet i tre’.
5. “ormar fleirri ... en þat of hyggi hverr ósviðra apa” (Grm 34).

verdens undergang. At treet lider (Grm 35) og skjelver (Vsp 46), er tegn på at Ragnarok nærmer seg.

Over jorda har treet greiner med eviggrønne blader som strekker seg både høyt og vidt. Under jorda har det et kraftig rotsystem. Greinene tæres av beitedyr, mens røttene gnages av ormer. Treet beskrives som en symmetrisk organisme, med grønne greiner over jorda og dype røtter under jorda. De to halvdelene er like viktige for at treet skal leve. Når hjortene har gnagd opp bladverket, vil treet dø, og når ormene har ødelagt røttene, vil treet også dø. Treet har en synlig del og en skjult del, men begge er deler av den samme organismen og avhengige av hverandre.

Vi kan se Yggdrasil som et bilde på verden og tilværelsen, den åpne virkeligheten som kan oppfattes med alminnelige sanser, og den skjulte som man må ha spesielle redskaper eller egenskaper for å trenge inn i. De to verdener er atskilt, men de er likevel ett.

Kunnskapen og treet

Verdenstreeet kan forstås som en modell av oppfatningen av kunnskap i det norrøne universet. På samme måte som treet er delt i en synlig og en skjult del, finnes det en åpen og en skjult verden som begge inneholder kunnskap. Åpen kunnskap finnes ute i det fri, over jorda, og den kan alle få del i ved hjelp av sine naturlige sanser. Skjult kunnskap finnes i det underjordiske, og den er ikke tilgjengelig med alminnelige menneskelige sanser. På samme måte som den synlige og den skjulte delen tilhører samme organisme, er også åpen og skjult kunnskap deler av det samme kontinuum.

Man kan også dele inn kunnskap tematisk. Teoretisk kunnskap kan være verdenskunnskap om hvordan verden er ordnet og hva alle ting heter, og historisk kunnskap, om verdens historie fra begynnelse til slutt. Praktisk kunnskap er knyttet til håndverk, det å lage ting, mestring av praktiske oppgaver og utfordringer, men også livskunnskap som skikk og bruk og råd om hvordan man skal oppføre seg. Begge kategoriene kan inneholde åpen og skjult kunnskap. I det mytiske universet er ikke æsene særlig bedre utstyrt enn menneskene. Den skjulte kunnskapen er derfor heller ikke umiddelbart tilgjengelig for dem.

Brønnene

I Grimnesmål og Snorres *Edda* (SE) leser vi at verdenstreet har tre røtter. I tilknytning til røttene ligger også forskjellige lokaliteter med sine innbyggere. Også i Voluspå leser vi om brønner under Yggdrasil, uten at de er direkte knyttet til treets røtter. Beskrivelsene i de tre kildene SE, Grm og Vsp er ulike, men har felles trekk. SE er som vi må forvente, mest utbygd. Her leser vi at den ene av de tre røttene ligger “með ásum” (hos æsene), den andre “með hrímþursum” (hos rimtussene dvs. jotnene), og den tredje “stendr yfir Niflheimi” (står over Nivlheim), dvs. dødsriket, der Hel hersker. Under denne rota ligger brønnen Hvergelme (Hvergelmir). Under rota som ligger hos rimtussene, er Mimes brønn. Til slutt får vi vite om den tredje brønnen, og den får spesiell oppmerksomhet: “Þriðja rót asksins stendr á himni ok undir þeiri rót er brunnr sá, er mjök er heilag, er heitir Urðarbrunnr; þar eigu goðin dómstað sinn” (Gylf 14). (Den tredje rota til asken står i himmelen, og under den rota er den brønnen som er svært hellig og kalles Urds brønn. Der har gudene sitt domsted.) Dette må være den rota som ligger hos æsene.

SE bygger etter alt å dømme på Grm og Vsp, selv om framstillingen avviker noe. I Grm 31 får vi vite at Yggdrasil har tre røtter. Hel bor under den ene, rimtussene under den andre og menneskene (menskir menn) under den tredje. I SE har æsene tatt menneskenes plass. Noen strofer tidligere (25–26) forteller Grm om treet Lerad (Læraðr), og under dette finnes Hvergelme, som fylles av væske som renner fra hornene til hjorten Eiktyrne (Eikþyrnir). Det står ikke i Grm at Hvergelme er en brønn, heller ikke at treet er identisk med Yggdrasil. Dette kan være en tolkning i SE. Men ifølge Grm skal alle elver komme fra denne kilden.

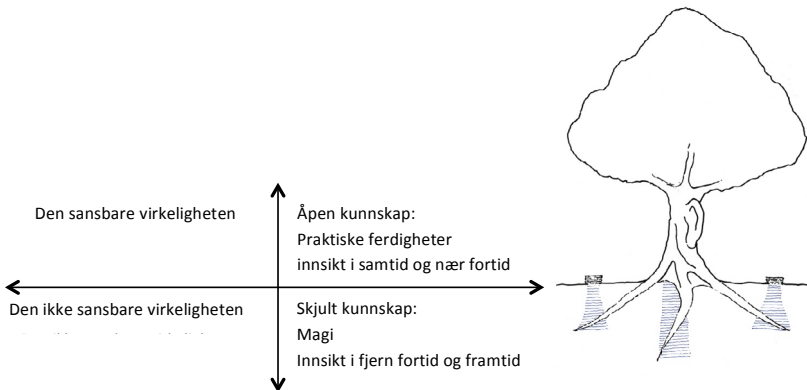
I Vsp får vi høre om to brønner under Yggdrasil. De er ikke direkte knyttet til røttene, men til mytiske skikkelser. Det er Urds brønn som vi får høre om i Vsp 19–20, og Mimes brønn i str. 28. Også den tredje brønnen, Hvergelme, kan med visse forbehold også knyttes til Vsp. SE siterer en rekke strofer fra Vsp, og noen av dem er ikke bevart i de helhetlige versjonene i R og Hauksbók. Strofen der Hvergelme forekommer, har ingen eksplisitt referanse til Vsp, men de fleste utgivere har knyttet den til dette diktet:

En í Hvergelmi er verst:
Þar kvelr Niðhoggr
nái framgengna.

(Gylf 51; *Eddukvæði*, str. 14, s 319; Bugge 1867: 30)

(Men det er verst i Hvergelme: der piner Nidhogg de dødes lik).

Treets røtter stikker ned i den skjulte verden. Mellom røttene finner vi flere lokaliteter som gjemmer kunnskap. Ved rota som knyttes til rimtussene, ligger Mimes brønn, der Odin søker kunnskap. En annen rot knyttes til Nivlheim, der Hel hersker. I dødsriket finnes også kunnskap som ikke de levende uten videre har del i. De tre nornene som kjenner alles skjebne, knyttes til Urds brønn. Brønner er vannkilder og derfor livgivende, og brønnene i Vsp (R) er dessuten knyttet til kunnskap. Brønnene fører fra den åpne verden ned til det underjordiske og er dermed kanaler ned i den skjulte virkeligheten under verdenstreet og portaler inn til den skjulte kunnskapen.



Figur. Åpen og skjult kunnskap. Yggdrasill med brønnene er tegnet av Sigrún Sigurðardóttir.

Innbyggerne i de skjulte domenene

Nornene

Ifølge Snorres *Edda* finnes det norner av ulike ætter, men tre norner holder til under Yggdrasil, det er skjebnenornene Urd, Verdande og Skuld

(Vsp 20; Gylf 14). Skjebnenornene har full oversikt over hele historien fra universet ble skapt og til Ragnarok og enda lenger. De er tre, som de tre tidsaspekt; fortid, nåtid og framtid. Navnene deres, Urd, Verdandi og Skuld, avspeiler dette. *Urð* og *Verðandi* blir forstått som avledninger av samme rot som verbet *verða* (å skje), og kan tolkes som det som har skjedd (fortid) og det som skjer (nåtid), mens *Skuld* er beslektet med verbet *skulu* og viser til framtidsperspektivet, det som skal skje. Sammen dekker de hele historien, og som vi vet, er historien et kontinuum. Det som er framtid i dag, blir nåtid i morgen og neste dag er det fortid. Historien er som en sammenhengende tidslinje med tre aspekter. Det gir derfor god mening å betrakte de tre nornene som en treenighet, én skikkelse med tre aspekter. Treenighetstanken er ellers ikke ukjent i den norrøne litteraturen. I Gylvaginnging opptrer en annen kunnskapskilde som en treenighet, nemlig *Hár*, *Jafnhár* og *Þriði*. Alle disse tre navnene er nevnt i oppregningen av Odin-navn i Grimnesmål (str. 46–50), og det kan ikke være tvil om at de tre representerer Odin selv som en treenighet. Dialogen med Ganglere, som for øvrig også er et Odins-navn, kan leses som en ironisk parallell til Odins dialog med volva.

Om nornenes opphav står det i Vsp 20 at de kommer “ór þeim sæ er und þolli stendr” (fra den sjøen (dvs. brønnen)⁶ som ligger under treet). Slik knyttes de til det underjordiske, til den skjulte verden. Den ellers knappe beskrivelsen forteller også at nornene er “margs vitandi” (vet mangt). Det kopler vi umiddelbart til uttrykk som *fjolkunnugr*, som i norrønt assosieres med trolldom, men som i noe videre forstand viser til kunnskap utover det alminnelige. Det er neppe trolldom dikteren har i tankene her, men den skjulte kunnskapen om skjebnen og historiens gang.

Dvergene

Også praktisk kunnskap kan være skjult og åpen. En god smed kan lage et godt verktøy, men om han vil lage en hammer som alltid treffer når den blir kastet mot noen og som så vender tilbake i eierens hånd, så trengs det noe mer. Da trengs skjult kunnskap. En erfaren skipsbygger kan bygge gode skip, men for å bygge et skip som alltid får bøl, og som seiler like godt på land som på vann, og som kan foldes sammen til lom-

6. Hauksbók-versjonen (str. 20) har “ór þeim sal” (fra den salen), men det refererer til “Urðarbrunnr” som er nevnt i str. 19.

meformat når det ikke er i bruk, så trengs skjult kunnskap. Dvergene er underjordiske vesener, de bor i stein og mold (Gylf 7) og har tilgang på slik kunnskap. Alle redskaper og rekvisitter med fantastiske egenskaper i det mytiske universet er laget av dverger.

Jotnene

Jotnene er ikke like tydelige med tanke på tilhørighet i det skjulte eller i det åpne. Men de har i alle fall tilgang til det underjordiske og knyttes til fjellet. Jotunkvinnen Gunnlod vokter den dyrebare skaldemjøden inne i fjellet, og når Odin er på vei dit inn, har han “jötna vegir ... yfir ok undir” (jotnenes land (fjellet) over og under, Hm 106). Jotnene er også kjent for å ha store kunnskaper, i R representert ved den vise Vavtrudne, som Odin ikke kunne sette fast uten med knep. Det blir tydelig understreket at jotunen holder til innendørs (i hans *salakynni* (bolig), Vm 3, og i hans *høll* (hall), Vm 5, 6, 7).

Odins jakt på kunnskap – møtet med volva

Vi har sett at Odin, den fremste av æsene, i Edda-diktene framstår som kunnskapsgud, og at han vil tilegne seg all kunnskap, både åpen og skjult. Ravnene Hugin og Munin (Grm 20) hjelper ham med den åpne kunnskapen. Her er også høgsetet Lidskjálv (Skm) til nytte; derfra ser Odin ut over alle verdener. En større utfordring er det for Odin å skaffe seg skjult kunnskap. I Edda-diktene får vi høre en rekke myter om hans fantastiske ekspedisjoner for å skaffe skjult kunnskap.

I Vsp, det første diktet i R, hører vi at Odin søker den store oversikten over hvordan universet er skapt og ordnet. Han oppsøker en volva som vet det hele. Hun forteller ham historiens gang fra universet ble skapt, videre hva som skal skje fram til Ragnarok, og så forteller hun om selve undergangen og videre at det skal stige fram en ny verden.

Volva følger tidslinja strengt kronologisk gjennom verdens historie. Etter introduksjonsstrofen (1) følger en rekke strofer om fortida (2–27), så kommer brytningspunktet, strofe 28, som begynner slik: “Ein sat hún úti ...” (Alene/én satt hun ute ...), og handler om samtida, når samtalen foregår. Resten av diktet handler om framtida. Volva legger vekt

på det som skal skje med Balder, og forteller detaljert om det uunngåelige ragnarok.

Om Balders skjebne sier volva (i Sophus Bugges unormaliserte gjengivelse (Bugge 1867 str. 32)):

Ec sa baldri
blodgom tivor
odins barni
or log folgin

Den kan normaliseres slik:

Vsp 31
Ek sá Baldri
blóðgum, Tívuurr,
Óðins barni
ørlog fólgin.⁷

Tolkningen av halvstrofen er ikke åpenbar. Ordet “tivor” har vært mest omdiskutert, men det har også vært ulike tolkningsforslag til “folgin”. To semantiske tolkninger av ordet “tivor” (*tívuurr*) har vært lansert. Sophus Bugge (1899: xl) tolket ordet som et lån fra gammelengelsk med betydningen ‘offer’, mens flere forskere har valgt den enklere løsningen å knytte ordet til det norrøne *týr* (‘gud’) gjennom flertallsformen *tívar*. Jeg slutter meg til den siste forklaringen. Ordets form og syntaktiske funksjon har imidlertid ikke blitt mye diskutert. Formen er blitt forstått som dativ og overledd til adjektivet “blodgom” (*blóðgum* ‘blodig’ dat.). Problemet med denne tolkningen er at en slik dativform i beste fall er marginal. Jeg har tolket den som en nominativform, en vokativ som viser til Odin, ikke til Balder (Jørgensen 2018).

Formen “folgin” (*fólgin*, eldre *folgin*) er utvilsomt partisipp av verbet *fela*, som har primærbetydningen ‘skjule’. Det gir også mening å tolke ordet i den betydningen, for skjebnen er skjult. Sigurður Nordal tolker formen i betydningen ‘skjule, (feste) skjebnetråden’, dvs. å dø (Sigurður Nordal 1927: 71). Men *fela* kan også ha betydningen ‘å overlate’ (Fritzner: *fela*, 2) eller ‘tiltenke’, og den betydningen finner vi uten tvil i Atlakvida

7. Jeg har her endret normaliseringen fra *Eddukvæði* “Baldri, blóðgum tívuurr,” til “Baldri blóðgum, Tívuurr,” i samsvar med min tolkning av strofen (Jørgensen 2018).

(17): “nú er sá ormgarðr ykkur um fólgin” (nå er ormegården tiltenkt dere), dvs. nå er deres skjebne beseglet, dere skal dø i ormegården. Sijmons-Gering (1927: 44) mener tolkningen ‘verbergen’ (skjule) er mest sannsynlig, men åpner også for tolkningen ‘aufheben’ (ta opp i den hensikt å gi noen noe). Tolkningen ‘tiltenke, overlate’ gir også mening i Vsp. Det er i alle fall sikkert at volva snakker om Balders død.

Det første verbet i halvstrofen, “sa” (*sá*, pret. av *sjá*, ‘se’) kan virke uproblematisk og har så vidt jeg vet ikke vært diskutert. Forstår man verbet i sin vanligste betydning, framstår volva som en tilskuer, et vitne til at Balder fikk bestemt eller ble tildelt sin skjebne. Men verbet *sjá* kan både i moderne islandsk, norsk og norrønt, inneholde et handlingsaspekt.⁸ Fritzner har følgende betydningsvariant (*sjá*, 8): “sjá e-m e-t dvs. skaffe en noget; ef hann tekr aðra konu, þá mun hann ok sjá meynni gjaforð (*Vulg[ata:] providebit puellæ nuptias*) *Stj.* 302¹¹ (2 Mos. 21, 10)”. Uttrykket “sjá meynni gjaforð” betyr altså “skaffe jenta en ekteskapsavtale”. Betydningen “sørge for” er også godt belagt i lovene: “með því mote at hann siai henni aðra nyttsamlega luti” (Retterbøter, NgL1, s 456 note 2) (på det vis at han sørger for andre nyttige ting for henne). Om vi legger denne betydningen til grunn for tolkningen av strofen, får volva en aktiv rolle, og strofen kan leses slik:

“Jeg (volva), gud (Odin), *sørget for* at den blodige Balder, Odins barn, ble *tildelt/tiltenkt* sin skjebne”. Tolkningen av *fólgin* er ikke avgjørende her. Det kan evt. leses “Jeg, gud, *sørget for* den blodige Balders skjulte skjebne”. Det avgjørende er at volva, “ek”, selv blir ansvarlig for Balders skjebne.

8. Islandsk (*sjá*): *sjá* fyrir fjölskyldunni (forsørge familien); *sjá* til þess: annast það, tryggja það (ta seg av noe, sørge for noe); hann sá til þess að nóg væri af veitingum (han sørget for tilstrekkelig bevertning); *sjá* um heimilið: annast heimilið (passe huset, gjøre det som trengs i hjemmet). Íslensk nútímamálsorðabók. <http://islenskordabok.ar-nastofnun.is/>

Norsk (*sjå*): syta for (å få utført el utretta noko). Han måtte koma ut og sjå å finna seg noko vilt; ta fatt på, setja i gang med (eit arbeid el ei handling). Eg vil sjå til at få nedskriva det vesle eg kjenner. <http://no2014.uib.no/>. Urd Vindenes har analysert konstruksjonen “se+å/og+få” i artikkelen “se å få deg et liv!” (Vindenes 2016: 63–68)

Hvem er volva?

Når den fremste blant æsene, Odin selv, ønsker opplysninger om det som har skjedd og det som skal skje, skulle man forvente at han ville oppsøke den fremste autoriteten, den som har førstehåndskunnskap. Det er derfor verd å prøve den tolkning at volva faktisk er en realisering av norrøne, og da helst hele treenigheten. Volva presenteres slik i "samtidstrofen" (str. 28): "Ein sat hún úti". Uttrykket "að sitja úti" (å sitte ute) er kjent bl.a. fra eldre Borgartings kristenrett i betydningen "sitte ude for at paakalde troltene" (Hertzberg 1895: 556a). En person som praktiserer nettopp dette, kalles *útiseti*, og slike er omtalt i en rekke kilder, både norske og islandske. Flere Edda-kommentatorer har vist til denne forklaringen, uten at de har forfulgt den (Holtsmark 1950: 38–39, Gehring 1927: 37–38). Gísli Sigurðsson har grepet fatt i uttrykket og forsøkt den tolkning at det er volva som påkaller Odin for å søke kunnskap, ikke omvendt. Gísli argumenterer for at volvas kunnskaper ikke rekker lenger enn til samtida. For å få innsikt i framtida påkaller hun Odin, som lar henne få en visjon (Gísli Sigurðsson 1999: 215–16).

Ifølge Gísli mener volva at hun har rett til å få del i Odins kunnskap fordi hun kjenner hemmeligheten hans – at han gjemte øyet i brønnen (str. 28; Gísli Sigurðsson 1999: 216). Dette kan gi mening fordi det forklarer at volva kjenner til Odins kunnskap, men det gir henne knapt noen rett til å presse ham. Vi vet ellers ikke om Odin har fått kunnskap om framtida gjennom Mimes brønn. Slik kunnskap ville det være mer naturlig å søke i Urds brønn. Det er også tydelig at Odin gir volva gaver. Det virker underlig at den som yter kunnskap, skulle gi gaver til den som søker kunnskap, og ikke omvendt. Dette forklarer Gísli med å henvise til en forestilling belagt i islandske folkesagn, knyttet til "að sitja (liggja) úti á krossgötum" (å sitte/ligge ute ved veikryss) (Jón Árnason 1862: 436). Jón Árnason har her koplet sammen to tradisjoner med det til felles at en person setter seg i et veikryss, gjerne mellom fire kirker, nyttårsnatta og påkaller noen. I den ene tradisjonen påkaller han avdøde slektninger i den hensikt å få kunnskap fra dem. I den andre tradisjonen påkaller han *huldufólkið* (de underjordiske). De vil by ham mat og gaver som han får beholde, dersom han ikke fraviker ritualet. Det krever bl.a. at han skal tie, ikke si et ord. Den senere forestillingen er belagt i sagn om Fúsi og om Jón Krukk (Jón Árnason 1862: 125; 437). Men gavene fra de underjordiske er ikke koplet til forestillingen om å søke kunnskap,

og forestillingen om å påkalle de døde for å søke kunnskap er ikke koplet til gaver. Folkesagnene støtter altså ikke den forestilling at den som sitter ute for å søke kunnskap, også får gaver.

Uttrykket *sitja úti* og *útiseti* er imidlertid godt belagt bl.a. i lovene, og det gir grunnlag for den tolkningen Gísli argumenterer for. Jeg vil derfor ikke avvise tolkningen som en mulighet, men argumentene er ikke overbevisende, og den tradisjonelle tolkningen, at Odin oppsøker volva for å skaffe seg kunnskap, passer svært godt inn i den helhetlige framstillingen av Odin som kunnskapssøkende som vi ellers ser i R. Jeg vil derfor holde meg til den tradisjonelle oppfatningen, at Odin søker kunnskap hos volva.

Sitja úti er et uttrykk sammensatt av svært alminnelige ord, og jeg vil i denne konteksten tolke uttrykket helt bokstavelig: “Å sitte ute” kan ganske enkelt leses som en motsetning til “å sitte inne”. Den som har den skjulte kunnskapen, hører hjemme i det skjulte, men her sitter hun altså ute i det fri, slik at Odin kan få kontakt med henne. Når dialogen er slutt, og volva har sagt Odin alt han vil vite, trekker hun seg tilbake igjen til sitt tilhold i det skjulte, slik den siste linja i diktet sier: “Nú mun hún søkkvask” (Nå vil hun senke seg).

Det første ordet i setningen “Ein sat hún úti”, er ikke blitt problematisert i særlig grad; “einn” er det normale norrøne ordet for ‘alene’, og slik blir denne forekomsten også gjennomgående tolket: “Alene satt hun ute”. Dersom vi tolker volva som en representant for nornene, at hun alene representerer treenigheten, kan adverbet “ein” tolkes som en understreking av nettopp det: Representantene for de tre tidsaspektene fortid, nåtid og framtid opptrer her i én skikkelse.

Jeg vil altså forstå volva som en representant for eller en realisering av den samme makt som nornene, den treenige skjebnemakten. Hun har selv rådd for Balders skjebne. Hun kjenner historien, for det er hun selv som har bestemt den.

Øyet i brønnen

Odins fremste kjennetegn er at han er enøyd. Både i Vsp og SE får vi vite at Odins andre øye er skjult i Mimes brønn. Snorre forteller historien slik at Odin har bedt om en slurk vann fra brønnen for å sikre seg kunnskap, men han får ikke noe før han legger øyet sitt i pant. I Vsp 28 leser vi:

Vsp 28

“...

Allt veit ek, Óðinn,

hvar þú auga falt:

í inum mæra

Mímisbrunni.”

Drekkur mjöð Mímir

morgin hverjan

af veði Valföðrs.

Vituhð er enn – eða hva?

(Alt vet jeg, Odin, hvor du gjemte (eller overgav) øyet i den navngjetne Mimes brønn. Mime drikker hver morgen mjød av Valfars (Odins) pant. Vet dere nok – eller hva?)

Vi ser at øyet her kalles for “veð” (pant), og det tolkes gjerne, i samsvar med SE, som noe Mime krever for å gi Odin del i kunnskapen (Gylf 8). Det er uten tvil et pant for noe, nemlig kunnskap. I det første linjeparet beskrives plasseringen av øyet som en aktiv handling, “hvar þú auga falt” (hvor du gjemte – eller plasserte – øyet). Dette tyder på at Odin har plassert øyet i brønnen, som en villet handling. Brønnen er som sagt en kanal fra den åpne verden inn i den skjulte, og når øyet er plassert i brønnen, kan det se inn i det skjulte. Odin er altså ikke halvt blind, men han har et delt syn. Med det ene øyet ser han den åpne verden, med det andre ser han inn i den skjulte. Den vanlige lesningen, som er understøttet av framstillingen av Snorres *Edda*, innebærer det samme hovedpoenget, at Odin legger øyet sitt i brønnen for å få kunnskap. Men i Snorres framstilling ser det ut til at kunnskapen er materialisert i vannet, og at det utelukkende er drikken Odin er ute etter. Tenker vi oss at øyet er virksomt nede i brønnen, får myten et vesentlig, supplerende innhold. Denne tolkningen står likevel ikke i motsetning til ideen om væsken som kunnskapsmetafor (jf. Quinn 2010).

Dødsriket

I Snorres *Edda* leser vi at Odin (*Alfaðir*) kastet Hel ned i *Niflheimr* og satte henne til å styre over ni verdener (Gylf 33). *Niflheim* nevnes flere ganger i SE (Gylf 3, 4, 14, 33), men vi får også høre om *Niflhel*, som en lokalitet innenfor dødsriket, “nede i den niende verden”. *Niflheim* fore-

kommer ikke i Edda-diktene, men to dikt forteller om Nivlhel (Vavtrudnesmål str. 43 og Vegtamskvida str. 2). Begge steder er det tydelig snakk om dødsriket. Mest sannsynlig skyldes differensieringen av Nivlhel og Nivlheim Snorre. Vi skal videre merke oss at Snorre plasserer brønnen Hvergelmir midt i Nivlheim (Gylf 3), og videre at Nivlheim ligger under en av Yggdrasils røtter (Gylf 14). Snorre knytter altså en tredje brønn og et tredje domene til Yggdrasils tredje rot. Også i dette domenet finnes skjult kunnskap som Odin vil ha del i. Det får han ved å henge seg i treet og på den måten besøke dødsriket. Kunnskapen han henter opp, kalles *rúnar*, som kan forstås som en betegnelse på 'skjult kunnskap'.

Den norrøne litteraturen viser en rekke eksempler på at de døde kan formidle kunnskap som de levende ikke har direkte tilgang på. Det kan f.eks. skje ved at en person oppsøker en avdød i gravhaugen (*Eddukvæði: Grógaldr, Vegtamskviða*) eller ved at en avdød viser seg i en drøm. Det hender også at en avdød livner til et øyeblikk og gir de levende råd eller opplysninger (f.eks. *Grónlendinga saga*, kap 5). Vi har sett at Odin besøker alle de tre domenene ved Yggdrasils røtter for å skaffe skjult kunnskap: Mimes brønn, skjebnenornene og dødsriket.

Kunnskapsmodellen som tolkningsnøkkel

Vi har skissert en modell der kunnskapen kan deles i to, åpen og skjult kunnskap. Den skjulte kunnskapen finnes i det underjordiske. Det vil si at denne kunnskapen er vanskelig tilgjengelig, men den kan på en måte stedfestes. Jeg har videre postulert at dette universet, eller denne modellen, omfatter all kunnskap. Kunnskap er noe som finnes, ikke noe som produseres. Odin vil tilegne seg all kunnskap, og han oppsøker kunnskapen der den finnes.

Tre lærdomsavsnitt i Hávamål

I Hm finnes to sekvenser som handler om Odins dramatiske jakt på skjult kunnskap, avbrutt av at han formidler skjult kunnskap til en skapning som kalles Loddfávne (*Loddfáfnir*). Først borer han seg inn i fjellet til jotunkvinnen Gunnlod for å få tak i den edle skaldedrikken, så kommer rådene til Loddfávne etterfulgt av myten om Odins besøk i dødsriket for å hente ut kunnskap som finnes der.

Skaldemjøden

Myten om skaldemjøden blir detaljert fortalt i Snorres *Edda* (Skskm 1). Her er mjødens historie lang og sammensatt. Ved fredsslutningen mellom æser og vaner spyttet partene i et kar. Av denne væsken skapte gudene den meget vise mannskikkelsen Kvase. To dverger drepte Kvase og brygget mjød av blodet. Mjøden havnet så hos jotunen Suttung, som lot datteren Gunnlod vokte den inne i fjellet. Ulike ætter hadde dermed bidratt til å skape mjøden: æser, vaner og dverger. Nå var den skjult hos en jotun, og Odin hentet den ut derfra. Med navaren Rate boret Odin seg inn i fjellet til Gunnlod. Han lå med henne tre netter og fikk drikke tre slurker av mjøden, som var oppbevart i tre kar. Odin tømte i seg alt, og i ørneskikkelse fløy han hjem til Valhall. Suttung forfulgte ham, og Odin slapp så vidt unna og ble reddet av sine egne. Trygt hjemme gulpet han opp skaldemjøden i noen kar. Den som drikker av mjøden, får med den skaldekunstens gave. Myten opphøyer skaldekunsten til et guddommelig nivå, et språk til å formidle dyp kunnskap og til å kommunisere utover den åpne virkelighetens grenser.

Den siste delen av historien, der Odin tilegner seg mjøden fra Gunnlods varetekt, bygger på Håvamål, str. 104–110. Hm forteller at Odin først hadde oppsøkt Suttung uten å få noe ut av det. Han trengte så ved hjelp av “Rates munn” (tolket som et bor) gjennom fjellet, slik at jotnenes land (fjellet) var både over og under ham. Som i SE fikk Odin så tak i mjøden ved å svike vokteren Gunnlod i kjærlighet. Suttung tok opp jakten, men som vi forstår, lyktes det Odin å berge mjøden.

Snorres tolkning, at mjøden bærer i seg skaldekunstens gave, blir underbygget av en rekke skaldekjenninger. I Håvamål blir ikke drikken eksplisitt koplet til skaldekunsten. I str. 105 kalles den “hinn dýri mjøðr” (den dyrebare mjøden), uten at egenskapene blir nærmere beskrevet her. Seinere i diktet, i str. 140–141, hører vi igjen om “hinn dýri mjøðr”, og her følger en beskrivelse av egenskapene, men den er videre og åpnere enn den vi finner i SE:

140.

Fimbulljóð níu
nam ek af inum frægja syni
Bólþórs, Bestlu fōður,
ok ek drykk of gat
ins dýra mjaðar,
ausinn Óðreri.

(Ni kraftfulle sanger lærte jeg av Boltor(n)s berømte sønn, Bestlas far, og jeg fikk drikke av den dyrebare mjøden, øst fra (eller med) Odrøre.⁹)

141.

Þá nam ek frævask
ok fróðr vera
ok vaxa ok vel hafask;
orð mér af orði
orðs leitaði,
verk mér af verki
verks leitaði.

(Da modnet jeg (ble fruktbar) og ble klok, vokste og skikket meg vel, ord søkte ord for meg av ord, handling søkte handling for meg av handling.)

Vi finner den samme betegnelsen, “drykkr ins dýra mjaðar” i str. 105 og i str. 140. I begge sekvensene (str. 107 og str. 140) knyttes drikken til “Óðrerir”, som i SE er navnet på ett av de tre karene drikken ble oppbevart i hos Gunnlod. Det er altså tydelig nok samme drikk som omtales de to stedene. Det er vel slik å forstå at det er virkningen av denne som beskrives i str. 141. Det ser ut til at den dyrebare mjøden setter Odin i stand til å gi kunnskapen uttrykk i ord og handling. Skaldekunsten er den mest avanserte form for retorikk, og derfor har mjøden særlig blitt knyttet til skaldekunsten. Men det hindrer ikke at den har hatt et videre virkefelt. Strofe 141 tyder på at den også kan bevirke handling.

Loddfávnesmål

Etter myten om skaldemjøden bringer Håvamål (str. 111–137) en sekvens som kalles Loddfávnesmål, og som opprinnelig kan ha vært et eget dikt (Finnur Magnússon 1822: 74; Bugge 1867: 56; Finnur Jónsson 1932: 40). Det inneholder en dialog, der “ek” (jeg) formidler skjult kunnskap (rúnar) til en mottaker. Jeg-personen har hørt budskapet i *Háva hǫllu* (Odins Hall) og blir vanligvis identifisert med Odin, mottakeren med den ellers ukjente Loddfávne. Lærestrofene introduseres med linjeparet “Ráðumk

9. Tolkningen av “ausinn Óðrerir” kan diskuteres. Ursula Dronke setter det i forbindelse med et dåpsrituale (2011: 62–63). Finnur Jónsson ser også muligheten av at karet Odrøre er brukt som øse (1932: 47).

þér, Loddfáfnir, en þú ráð nemir” (Jeg råder deg, Loddfávne, og du bør lære rådet, *Eddukvæði*: str. 112 osv.). Den tolkning at jeg-personen er Odin eller en tredje person og Loddfávne mottaker, forutsetter at nominativformen *Loddfáfnir* tolkes som vokativ og identifiseres med pronomenet *þér*. Men formen kan også tolkes som apposisjon til subjektet (Jeg, Loddfávne, råder deg).¹⁰ Men enten Loddfávne er den som yter eller mottar, så handler strofene like fullt om formidling av skjult kunnskap, og ut fra konteksten kan vi gjette at Odin er Loddfávnes motpart, i alle fall har kunnskapen sitt utspring hos Odin. Jeg vil legge den tradisjonelle tolkningen til grunn for analysen, altså at Odin her formidler kunnskap til Loddfávne. Sekvensen introduseres med strofe 111:

Mál er at þylja
þular stóli á,
Urðarbrunni at;
sá ek ok þagðak,
sá ek ok hugðak,
hlýdda ek á manna mál;
of rúnar heyrða ek dæma,
né of ráðum þogðu,
Háva hollu at,
Háva hollu í,
heyrða ek segja svá:

(Det skal synges (þylja) fra sangerpodiet ved Urds brønn. Jeg så og tidde, jeg så og tenkte, jeg lyttet til folks tale. Om *rúnar* (skjult kunnskap) hørte jeg, og de tidde ikke om betydningen. Ved Den høyes hall (dvs. ‘Odins hall’ eller ‘den høye hallen’), i Den høyes hall hørte jeg dette:).

Så følger 26 strofer som inneholder råd, både åpen og skjult kunnskap. 19 av disse begynner med frasen

Ráðumk þér Loddfáfnir,
at þu ráð nemir,
njóta mundu, ef þú nemir,
þér munu góð ef þú getr.

10. Se f.eks Karl J. Simrocks tyske oversettelse (1851: 45): “Das rat ich, Loddfáfnir, vernimm die Lehre”.

(Jeg råder deg, Loddfávne, til å lære rådet – du vil ha nytte av det om du lærer det, det vil gjøre deg godt om du forstår det)

, fulgt av et råd. De fleste rådene er nokså hverdagslige og fornuftige.

Mange råd gjelder alminnelig oppførsel, advarsler mot folk som vil en vondt, osv. Men to av strofene advarer og gir råd mot trolldom (str. 113 og 137). Rådene i denne sekvensen er ikke ulike de rådene vi kjenner fra den første delen av diktet (str. 1–77). Begge sekvensene inneholder gode, fornuftige råd og leveregler. Menneskene advares mot trolldom, og det gis også råd om beskyttelse mot den slags, men diktet gir ingen råd eller anvisninger om hvordan man utfører trolldom. Jeg tolker det slik at dikteren – eller håvamålsredaktøren – vil mennesket godt, og trolldomskunnskap og kanskje annen skjult kunnskap er ikke godt for mennesket.

Besøket i dødsriket

Strofene 138–139 inneholder myten om at Odin besøker dødsriket for å skaffe kunnskap som finnes der. Han henger seg og etter ni netter vender han tilbake til livet med skjult kunnskap.

Hm 138.
Veit ek at ek hekk
vindga meiði á
nætr allar níu,
geiri undaðr
ok gefinn Óðni,
sjalfr sjalfum mér,
á þeim meiði,
er manngi veit
hvers hann af rótum renn.

(Jeg veit at jeg hang i det forblåste treet, hele ni netter, såret med spyd og gitt til Odin, jeg selv til meg selv, i det treet som ingen kjenner røttene til.)

Igen assosieres handlingen med et offer. Odin *gir* seg selv til seg selv. Og som i myten om øyet er motivet å hente kunnskap. Strofen understreker også at treet's røtter er skjulte. I de neste strofene hører vi hva han hentet opp (fra dødsriket), nemlig *rúnar*:

139.

Við hleifi mik sældu
né við hornigi;
nýsta ek niðr,
nam ek upp rúnar,
æpandi nam,
fell ek aptr þaðan.

(Jeg fikk verken stillet sult eller tørst, jeg stirret ned, jeg hentet opp [eller jeg lærte] runer, skrikende, så falt jeg tilbake derfra.)

Det interessante her er hva Odin hentet opp fra den skjulte verden, og som han kaller *rúnar*. En naturlig tolkning er at *rúnar* viser til det som følger i de neste strofene, *fimbulkjóð níu* (ni meget kraftfulle sanger). Strofe 140–41 refererer igjen til skaldemjøden, som vi har omtalt. Så følger fra str. 142 en oppregning av lærdom i form *rúnar*.

Strofe 142 lyder slik:

Rúnar munt þú finna
ok ráðna stafi,
mjök stóra stafi,
mjök stinna stafi,
er fáði fimbulpúl
ok gørðu ginnregin
ok reist Hroptr røgna.

(Runer (*rúnar*) skal du finne, tegn som kan tydes, svært mektige (*stóra*) tegn, svært kraftige (*stinna*) tegn, som den kraftfulle formidleren (*fimbulpúl*) malte og de trollkyndige maktene (*ginnregin*) laget og som Odin (*Hroptr røgna*) ristet.)

Her og i de følgende strofene (143–44) ser det ut til at *rúnar* er kraftfulle skriftlignende tegn som er forbundet med magiske krefter. Men det er åpenbart den voldsomme kraften som er hovedsaken her. Tegnene fungerer som en materialisering av denne; de bærer kraftfull, skjult kunnskap.

Som en naturlig fortsettelse av runestrofene med den skjulte kunnskapen fra dødsriket, avsluttes så Hm med atten galdrer, besvergelses

med magisk virkning (str. 146–63). I strofe 162 kommer plutselig en ny referanse til Loddfávne:

Þat kann ek it sjautjándá
at mik mun seint firrask
it manunga man.
Ljóða þessa
mun þú, Loddfáfnir,
lengi vanr vera;
þó sé þér góð ef þú getr,
nýt ef þú nemr,
þorrf ef þú þiggr.

(Den syttende (galder) kan jeg, for at jeg seint skal miste den kjærlige ungdomya. Disse strofene (galdrene) må du lenge være foruten (eller: vil du ha bruk for), Loddfávne. Måtte de likevel bli deg til hjelp om du lærer dem; nyt godt av dem om du kan dem, og måtte de bli til nytte om du tar imot.)¹¹

En parallell til myten om Odins opphenting av *rúnar* fra dødsriket finner vi i Sigrdrivamál. Sigurd Fávnesbane kommer til valkyrien Sigrdriva som ligger i koma. En tilstand i dyp søvn eller koma er ekvivalent med et besøk i den skjulte verden eller gjerne et opphold i dødsriket. Diktet opplyser også at det er Odin som står bak søvntilstanden (str. 2). Sigurd vekker henne og får da en mengde råd om hvordan han skal klare seg. Rådene kalles *-rúnar*; det er *sigrúnar* som vil hjelpe ham til seier, *ølrúnar* for å unngå å bli sveket av en annens hustru, *bjargrúnar* for å berge et foster fra en fødende kvinne, *brímrúnar* til redning i havsnød, osv. (*limrúnar*, *malrúnar*, *hugrúnar*). Her menes også tegn som skal *ristes* i en gjenstand for så å gi en magisk virkning (Fritzner: *rúnar*, 4). Her er str. 6 som eksempel:

Sigrúnar skaltu kunna,
ef þú vilt sigr hafa,
ok rísta á hjalti hjørs,
sumar á véttrimum,
sumar á valþostum,
ok nefna tysvar Tý. (Sigrdr str. 6)

11. Vésteinn Ólason og Jónas Kristjánsson nevner i sin kommentar til diktet at henvisningen til Loddfávne kan høre hjemme i Loddfávnesmál, og at *vanr* kan bety 'ha behov for' (Eddukvæði 1: 355).

(Seiersruner bør du kunne, om du vil ha seier, og riste dem på sverdhjaltet, noen på *véttrimar*, noen på *valbistar*¹² og nevne Ty to ganger).

Passe klok

Håvamål følger etter Voluspå i R. Tittelen *Hávamál* betyr “Den høyes tale”, og “Den høye” viser uten tvil til Odin. I den første sekvensen av Hm får vi livsvisdom i form av en rekke ordtak-liknende strofer. Flere av dem handler om verdien av kunnskap. Strofe 10 og 11 begynner begge slik:

Byrði betri
berrat maðr brautu at
en sé mannvit mikit,

(Bedre bør bærer ingen med seg på veien enn godt vett),

og str. 10 fyller ut:

auði betra
þykkir þat í ókunnum stað
slíkt er válaðs vera.

(Det regnes for bedre enn rikdom på ukjent sted, det er den vanskeligstiltes redning).

Så følger en rekke strofer om hvordan for mye drikk virker på vettet, og om hvor viktig forstand og fornuft er i dagliglivet. Strofe 24–27 begynner med “Ósnotr maðr” (uklokt menneske) og gir så eksempler på hvor dårlig stilt man er i verden om man mangler vett.

Etter at klokskap og vett har fått så mye omtale og blitt framstilt som noe dyrebart for mennesket, kommer det en ny tone inn i strofe 54–56. Første halvstrofe er lik i de tre strofene:

Meðalsnotr
skyli manna hverr,
æva til snotr sé;

12. *véttrimar* (m. pl. sverdringer); *valbistar* (f. pl. usikker betydning. Guðbrandur Vigfússon (IED) gjetter på ‘friðbønd’, bånd festet til en ring i hjaltet). Begge deler tilhører sverdhjaltet.

(Middels klok skulle enhver – aldri for klok – være).

Strofe 54 fortsetter slik:

þeim er fyrða
fegrst at lifa
er vel margt vitu.

(De menneskene lever det beste livet som vet passe mye).

Strofe 55 tar i samme streng:

þvíat snotr's manns hjarta
verðr sjaldan glatt,
ef sá er alsnotr er á.

(For det kloke menneskets hjerte finner ingen glede om den som eier det, er fullstendig klok).

Man skal altså ikke være *for* klok. Det ideelle er å være *meðalsnotr* (middels klok). Disse strofene er ved første lesning overraskende. Hvilken kunnskap har man om man er *for* klok? Den tredje av disse strofene (56) gir oss en nøkkel til å forstå:

Meðalsnotr
skyli manna hverr,
æva til snotr sé;
ørlög sín
viti engi fyrir,
þeim er sorgalausastr sefi.

(Middels klok bør enhver være, aldri *for* klok. Ingen bør kjenne skjebnen sin på forhånd. Da er man mest bekymringsløs til sinns).

Kjennskap til skjebnen er skjult kunnskap, og den kunnskapen gjør ikke mennesket noe godt. Idealet er å være klok, men med den begrensning at mennesket ikke bør tilegne seg skjult kunnskap, for den skjulte kunnskapen er ikke er av det gode. Vi har tidligere sett det samme forbeholdet mot skjult kunnskap i Loddfåvnesmål (ovf. s. 80).

Else Mundal (2009: 285–87) har analysert disse strofene ut fra betydningen av adjektivet ‘snotr’ og kommet til et liknende resultat. Hun kopler adjektivet til en kvinnelig klokskap som innebærer kunnskap om framtida, en kunnskap som ikke gjør mennesket lykkelig. Hun mener ordets etymologi rommer et aspekt av det som her kalles skjult kunnskap, og viser til Jan de Vries som tillegger ordet grunnbetydningen ‘mit spør-sinn begabt’ (utstyrt med følsomhet). Dette gir Mundal “assosiasjonar til ein person som er flink til å finne fram på ulike måtar, kanskje også finne det som er løynt for andre, eller ligg i framtida” (s. 285–86). Kanskje trekker hun assosiasjonene til ‘spørsinn’ langt, men kommer i alle fall til en fornuftig konklusjon.

Den siste strofen i Håvamål begynner slik i R:

Nú eru Háva mál kveðin
Háva hǫllu i,
allþorǫf ýta sonum,
óþorǫf ýta sonum.

(Nå er Håvamål kvedet i den høyes hall, svært nyttig for menneskers sønner, unyttig for menneskers sønner.)

En yngre hånd har rettet opp den tilsynelatende motsigelsen mellom tredje og fjerde verselinje ved å endre *yta* (menneskers) til *jǫtna* (jotners) i fjerde verselinje. Denne rettelsen er blitt tatt til følge i mange utgaver og oversettelser, også i ÍF. Om vi leser denne strofen i lys av tolkningen av “meðalsnotr”, blir imidlertid denne emendasjonen unødvendig. Håvamål har formidlet åpen kunnskap, som er nyttig for menneskene, men også skjult kunnskap, som ikke er godt for menneskene.¹³

Skjult kunnskap i norrøn litteratur

Modellen med åpen og skjult kunnskap har gyldighet også utenfor den mytologiske diktningen. Avslutningsvis vil jeg gi noen få eksempler fra litteraturen på hvordan den skjulte kunnskapen kan komme til uttrykk. Vi skal se på noen eksempler som vi kan forstå i lys av Odins kunnskaps-tilegnelse.

13. Judy Quinn (2010: 212–13) har også kritisert denne rettelsen.

Torgeir Ljosvetningegöde

I *Islendingebok* (kap. 7) leser vi den forunderlige historien om hvordan kristendommen ble vedtatt på Alltinget i år 1000. Kristne og hedenske grupper sto mot hverandre, og det var overhengende fare for at lovfellesskapet skulle sprekke. Det ville føre til at hele samfunnsordningen ville gå i oppløsning. Lovsigemannen, Torgeir Ljosvetningegöde, var selv hedning, men greide å komme opp med et løsningsforslag som begge parter godtok. Det gikk i korthet ut på at alle skulle la seg kristne, men det skulle likevel være tillatt å blote i det skjulte (*á laun*). Denne løsningen kom han opp med etter å ha dukket ned i mørket:

þá lagðisk hann niðr Þorgeirr ok breiddi feld sinn á sik ok hvílði þann dag allan ok nóttina eptir ok kvað ekki orð. En of morguninn eftir settisk hann upp ok gørði orð, at menn skyldi ganga til lögbergis. (*Íslb* kap. 7)

(Da la Torgeir seg ned, bredde over seg fellen sin og lå stille hele den dagen og den følgende natta og sa ikke et ord. Men om morgenen satte han seg opp og gav beskjed om at folk skulle gå til Lovberget).

Denne handlingen har vært gjenstand for flere tolkningsforsøk, grundigst av Jón Hnefill Aðalsteinsson i avhandlingen *Under the Cloak* (1978). Jón Hnefill knyttet Torgeirs handlemåte til sjamanisme. Han hadde altså foretatt en sjelereise og innhentet råd mens kroppen lå under fellen. Denne forståelsen samsvarer godt med en modell med åpen og skjult kunnskap, men tolkningen kan forenkles. Ved å bre over seg fellen dykker Torgeir ned i den skjulte kunnskapens rike (det utelukker ikke sjamanisme). Han får vite at kristendommen tilhører framtida, og at det ikke er noen vei utenom. Det er mulig at et slikt ritual som Torgeir benytter, ikke ville vært tilgjengelig for en kristen. Samtidig ville et slikt råd fra en kristen lovsigemann ikke hatt gjennomslagskraft blant hedningene. Ved å kripe ned i det skjulte får Torgeir innsikt i framtida.

Den blinde som ser

I *Sagaen om øyrbyggene* (kap. 63) hører vi om den blinde fostermora til Torodd Torbrandsson. I fjøset var det nettopp født en diger apalgrå oksekalfv som Torodd hadde store forhåpninger til. Fostermora ser at kalven vil bringe ulykke og ber Torodd om å slakte den. Torodd følger ikke rådet

og blir seinere drept av oksen. Som Odin ser inn i det skjulte med sitt “blinde” øye, ser den blinde fostermora det som er skjult for andre.

I Ynglingesaga (34) får vi høre om den blinde Svipdag som hjelper kongssønnen Ingjald til styrke ved å gi ham et ulvehjerte å spise:

Annan dag eptir lét Svipdagr taka hjarta ór vargi ok steikja á teini og gaf síðan Ingjaldi konungssyni at eta, ok þaðan af varð hann allra manna grimmastr og verst skaplundaðr. (*Heimskringla* 1: 64)

(Neste dag fikk Svipdag tatt hjertet ut av en ulv og stekt det på spidd. Så lot han Ingjald kongssønn spise det, og deretter ble han helt grusom og fikk et forferdelig lynne).

Svipdag er blind, men har innsikt i den skjulte kunnskapen. I Olav den helliges saga (Hkr OH 94) hører vi om Arnved blinde, som i “friðgerðar saga” (fredsslutningssagaen) uredd gir de klokeste rådene, både til den svenske og den norske Olav. Han presenteres slik: “hann var sýndr svo lítt að varla var hann herfær ok manna snjallastr” (Han hadde så dårlig syn at han knapt var i stand til å slåss, men meget klok).

Beretningen om slaget på Pezinavollene finnes i flere kilder (se Sandaaker 1991: 85–86), bl.a. i Håkon herdebreids saga i Hkr (kap. 21). Den greske kong Kirjalax står mot en uovervinnelig hedningehær og påkaller Olav den hellige til hjelp. Hedningekongen er blind og spør sine menn: “Hvem er den staselige mannen som rir på den hvite hesten foran flokken?” “Ham kan vi ikke se,” svarer mennene. Grekerne, som er tallmessig underlegne, går hardt på. Det sprer seg frykt i hedningehæren, og de flykter unna. I Morkinskinna er historien knyttet til Harald Hardråde. Der står det at hedningehæren ble ledet av flere konger, og en av dem var blind “ok var saa þo vitraztr” (og han var likevel den klokeste) (Msk 1932: 65).

I *Landnámabók* (Sturlubók) finner vi et par gode eksempler på at blinde ser det som er skjult for andre. Tore Grimsson var som barn spådd av en havmann (marmennill), et vesen som holder til i det skjulte, Som gammel ble Tore blind og fikk dette synet:

Þá var Þórir gamall ok blindr, er hann kom út síð um kveld og sá, at maðr róri útan í Kaldárós á járnnokkva, mikill ok illiligr, ok gekk þar upp til bæjar þess, er í Hripi hét, og gróf þar í stöðulshliði; en um nóttina kom þar upp

jarðeldr, og brann þá Borgarhraun. Þar var bærinn, sem nú er borgin. (Landn Sturlub, Hauksb. ÍF: 97–99)

Tore var gammel og blind da han kom ut sent om kvelden og så[!] at en mann rodde inn i Kaldaros med en jernbåt. Han var stor og fæl, og han gikk opp til den gården som het Ripe (í Hripi) grov der i leet til melkeplassen. Og om natta brøt det ut jordild, og da brant Borgarhraun. Gården lå der som borgen ligger nå.

Videre i *Landnámabók* leser vi om Trase i Skógar og den blinde Lodmund i Sólheimar. Han var riktig nok presentert som trollkyndig før vi får høre om blindheten, og trollkyndig er Trase også.

Þat var eitt sinn, at Þrasi sá um morgun vatnahlaup mikit; hann veitti vatnit með fjölkynngi austr fyrir Sólheima, en þræll Loðmundar sá, og kvað (falla) sjó norðan um landit at þeim. Loðmundr var þá blindr. Hann bað þrælinn færa sér í dælikeri þat, er hann kallaði sjó, ok er hann kom aptr, sagði Loðmundr: “Ekki þykki mér þetta sjór.” Síðan bað hann þrælinn fylgja sér til vatsins, “og stikk stafsbroddi mínum í vatnit.” Hringr var í stafnum, og hélt Loðmundr tveim höndum um stafinn, en beit í hringinn. Þá tóku vötnin að falla vestr aptr fyrir Skóga. (Landn Sturlub. ÍF 304–6)

Det hendte en gang at Trase en morgen så en stor vannflom. Han ledet vannet østover forbi Solheimar med trolldom, men en av Lodmunds trelles så det og sa at sjøen rant nordfra over landet mot dem. Lodmund var da blind. Han bad trelsen hente en bøtte med det som han kalte sjø, og da han kom tilbake, sa Lodmund: “Jeg tror ikke at dette er sjø.” Så bad han trelsen føre ham til vannet, “og stikk stavspissen min i vannet.” Det var en ring i staven, og Lodmund holdt staven med begge hender og bet i ringen. Da begynte vannet å renne vestover igjen forbi Skogar.

Trase snudde elva igjen mot øst, og det endte med at de to trollmennene møttes og ble enige om å lede elva korteste vei til havet, og det ble Jökulsá.

Gudrun Osviversdottir ble den første nonne på Island. I sagaen om laksdølene (kap. 78) får vi vite at hun ble blind (*sjónlaus*) i alderdommen. Det gir mening på handlingsplanet at gamle mennesker mister synet, men når det nevnes i sagaen, åpner det i tillegg for den tolkning at hun gjennom sin nye tro fikk dyp innsikt.

De dødtes kunnskap

De dødtes tilholdssted er under jorda, i det skjulte. Litteraturen gir mange eksempler på at de døde har tilgang på skjult kunnskap. Det kan skje at døde oppsøker levende i drømme og gir dem viktige råd. Dette ser vi for eksempel i Olav den helliges saga (Hkr), der Olav får besøk i drømme av en mann som det mer enn antydes at er Olav Tryggvason. To ganger viser drømmemannen seg foran Olavs skjebnevalg. Mens Olav Haraldsson ennå er i viking, råder drømmemannen ham til å dra tilbake til Norge og kreve sin kongsarv. Det blir opphavet til maktovertakelsen i Norge. Det er også drømmemannen som gir Olav det avgjørende råd å vende tilbake til Norge etter eksilet i Gardarrike. Dette fører til martyriet på Stiklestad og, slik sagaen framstiller det, til den endelige seier for kristningen av Norge.

De levende kan også aktivt søke råd hos de døde, slik Odin gjør når han vekker opp den døde volva i Vegtamskvida. I Edda-diktet Grogaldur (Grógaldur, overlevert i ms. fra 1600-t.) vekker helten sin døde mor for å søke hjelp. Han vil ut på en farlig ferd for å møte drømmekvinnen *Mengloð*. Moren gir ham en rekke råd på veien i form av galdrer.

Den døendes ord ser ut til å ha særlig vekt. Etter at Sigurd har gitt Fávne banesår, utspiller det seg en lang samtale mellom de to, der Fávne formidler atskillig kunnskap. Den døende har fått innsyn i dødsriket, men har enda kontakt med de levende, og kan derfor formidle skjult kunnskap. Sagaene gir flere eksempler på at den døende gir råd eller opplysninger om det som skal skje i framtida. Etter at Torstein i *Vatnsdølenes saga* (kap. 3) har gitt ransmannen Jøkul banesår, gir Jøkul ham gode råd om hvordan han siden skal forholde seg og trekker opp hele livsløpet til sin egen drapsmann.

I *Grønlandingenes saga* leser vi om Torstein Eiriksson, som dør av pest, men våkner opp et øyeblikk for å fortelle kona si, Gudrid om det gode som venter henne den tid hun har igjen å leve. Torstein er nettopp død, men ennå ikke gravlagt. En annen variant av scenen er fortalt i *Eiriks raudes saga* (*Eiriks saga rauða*, kap. 6; *Grønlandinga saga*, kap. 5).

Trolig er det den døendes innsikt som ligger bak når Kveldulv i *Egil Skallagrimssons saga* råder de etterlatte til å kistelegge ham, kaste ham til havs og bosette seg der kista kommer i land. Mennene følger rådet hans, og kista driver i land i Borgarfjord. Den døde viser på den måten vei for de levende.

Oppsummering

Både Edda-dikt og sagalitteratur vitner om at kunnskap er høyt verdsatt innenfor den norrøne kulturen. Kunnskap og intellektuelle ressurser inngår som positive trekk i beskrivelsen av sagapersoner på linje med fysisk styrke. Odin er den fremste blant æsene, og hans livsprosjekt er å skaffe seg kunnskap. Han er hovedperson i de første gudediktene som alle har kunnskap som tema. Odin samler kunnskap, han konkurrerer i kunnskap og han formidler kunnskap.

Kunnskap er noe som finnes, og som kan lokaliseres. Når Odin vil skaffe seg kunnskap, går han dit kunnskapen er å finne, eller han sender ut sine informanter. Åpen kunnskap får han blant annet ved å sende ut sine ravner og ved å se ut over alle verdener fra sitt høysete Lidskjalf. Den skjulte kunnskapen finner han i det skjulte: i berget, i Mimes brønn, i dødsriket og ved å spørre ut volva, som hører hjemme i det skjulte, og som vet alt om verdens historie. Volva kan forstås som en representant for skjebnenornene, en treenig skikkelse som kjenner alle tidsaspektene, fortid, nåtid og framtid, som nornene Urd, Verdande og Skuld.

Asken Yggdrasil står som en *axis mundi* i sentrum av universet. Asken beskrives som en symmetrisk organisme med en synlig del i det fri med grener og bladverk og en skjult del med rotsystem under jorda. Kunnskap er nært knyttet til asken. Den har navn etter at Odin hengte seg i treet i sin jakt på skjult kunnskap (*rúnar*). Ved askens røtter er brønner som også knyttes til skjult kunnskap. Brønnene er kanaler fra den åpne til den skjulte verden.

Modellen med åpen og skjult kunnskap er en nyttig tolkningsnøkkel for den norrøne litteraturen. Det gir mening at Torgeir Ljosvetningegøde trekker en oksehud over hodet når han skal søke løsning på et spørsmål av eksistensiell betydning for Island. I det skjulte ser han det som ikke er åpenbart. Dette forklarer også at blinde ofte har særlig innsikt i det som er skjult for de seende, slik sagaene gir mange eksempler på.

Skjult kunnskap finnes også i dødsriket, og de døde kan kommunisere denne kunnskapen til de levende. Dette kan skje i drømme, eller ved at en nylig død kvikner til et øyeblikk og meddeler skjult kunnskap til sine nærmeste. Den døendes ord har særlig vekt. En dødsmerket person kan få innsikt i den skjulte kunnskapen og fremdeles formidle det han ser til de levende, slik Fávne gir Sigurd råd etter at han har fått banesåret.

I Håvamål får vi høre at kunnskap verdsettes høyt, men man skal likevel ikke være *for* klok. Den skjulte kunnskapen er tung å bære. Den lever lykkeligst som er passe klok. Denne tilsynelatende motsetningen kan forstås slik at den skjulte kunnskapen ikke gjør noen lykkelig. Den bør man ikke strebe etter.

Forkortelser

- Atl – *Atlamál*, Atlamål
 Grm – *Grimnismál*, Grimnesmål
 Gylf – *Gylfaginning*, Gylvaginning
 Hkr – *Heimskringla*
 Hm – *Hávamál*, Håvamål
 IED – *Icelandic-English Dictionary*. Se Cleasby&Vigfússon
 Íslb – *Íslendingabók*, Islendingebok.
 Landn – *Landnámabók*, Landnámsboka
 Msk – *Morkinskinna*
 R – Codex regius av *Den eldre Edda*, GKS 2365 4to
 SE – *Edda Snorra Sturlusonar*, Snorres Edda (Den yngre Edda)
 Sigrdr – *Sigrdrífumál*
 Skj – *Den norsk.islandske skjaldedigtning*. Se Finnur Jónsson
 Skm – *Skírnismál*, Skirnesmål
 Skskm – *Skáldskaparmál*, Skaldskaparmål
 Vm – *Vaffprúðnismál*, Vavtrudnesmål
 Vsp – *Völuspá*, Voluspå
 Yt – *Ynglingatal*, Ynglingetal

Litteratur

- Bugge, Sophus (utg.). 1867. *Norræn Fornkvæði: Sæmundar Edda hins fróða*. Christiania: P.T. Mallings Forlagsboghandel.
 —. 1899. *The home of the Eddic poems with especial reference to the Helgilays. Revised edition with a new introduction concerning Old Norse mythology*. London: David Nutt in the Strand.
 Cleasby, Richard og Gudbrand Vigfusson. 1957. *An Icelandic-English Dictionary*. Second Edition. Oxford: Clarendon Press.

- Clunies Ross, Margaret. 1994. *Prolonged Echoes*. Odense: University Press of Southern Denmark.
- Dronke, Ursula. 1997. *The Poetic Edda* vol. 2. Oxford: Oxford University Press.
- . 2011. *The Poetic Edda* vol. 3. Oxford: Oxford University Press.
- Eddukvæði*, utg. Jónas Kristjánsson og Vésteinn Ólason. Íslenzk fornrit. 2014. Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag.
- Eiríks saga rauða*, utg. Einar Ólafur Sveinsson og Matthías Þórðarson. Íslenzk Fornrit 4. 1935. Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag.
- Eyrbyggja saga*, utg. Einar Ólafur Sveinsson og Matthías Þórðarson. Íslenzk Fornrit 4. 1935. Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag.
- Finnur Jónsson (red.). 1912–15. *Den norsk-islandske skjaldedigtning*. København og Kristiania: Gyldendal.
- . 1926. *Snorri Sturluson. Edda*. 2. utg. København: G.E.C. Gad.
- . 1932. *De gamle Eddadigte*. København: G.E.C. Gad.
- Finnur Magnússon (red.). 1822. *Den ældre Edda*, bind 3. København: Gyldendal.
- Fritzner, Johan. 1886–96. *Ordbog over det gamle norske Sprog* 1–3. Kristiania: Den norske Forlagsforening.
- Gísli Sigurðsson. 1999. “Ein sat hún úti”. I: *Heiðin minni. Greinar um fornarnar bókmenntir*, red. Haraldur Bessason m.fl., 209–19. Reykjavík: Forlagið.
- Grønlandinga saga*, utg. Einar Ólafur Sveinsson og Matthías Þórðarson. Íslenzk Fornrit 4. 1935. Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag.
- Hastrup, Kirsten. 1985. *Culture and History in Medieval Iceland*. Oxford: Clarendon Press.
- . 1990. *Island of Antropology*. Odense: Odense University Press.
- Heimskringla* 1–3, utg. Bjarni Aðalbjarnarson. Íslenzk fornrit 26–28. 1941–51. Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag.
- Hertzberg, Ebbe. 1895. *Glossarium*. Gustav Storm og Ebbe Hertzberg (red.) *Norges gamle Love*, bind 5. Christiania: Grøndahl & Søn.
- Holtmark, Anne 1950. *Forelesninger over Vølusþá. Høsten 1949*. Oslo: Skrivemaskinstua (Univ. i Oslo).
- . 1970. *Norrøn mytologi. Tro og myter i vikingtiden*. Oslo: Det Norske Samlaget.
- Íslendingabók*, utg. Jakob Benediktsson. Íslenzk fornrit 1. 1968. Reykjavík: Hið íslenzka fornritafélag.

- Jón Árnason 1862. *Íslenzkar þjóðsögur og æfintýri*, bind 1. Leipzig: J.C. Heinrichs.
- Jón Hnefill Aðalsteinsson. 1978. *Under the cloak. The acceptance of Christianity in Iceland with particular reference to the religious attitudes prevailing at the time*, *Studia ethnologica Upsaliensia* 4: Uppsala.
- Jørgensen, Jon Gunnar. 2018. “Tívir – dativus umulius?”. I: *Deutsch-isländische Beziehungen : philologische Studien anlässlich des 70. Geburtstags von Hubert Seelow*, red. Lena Rohrbach & Sebastian Kürschner, 74–84. Berlin: Nordeuropa-Institut der Humboldt-Universität zu Berlin.
- Landnámabók*, utg. Jakob Benediktsson. Íslenzk fornrit 1. 1968. Reykjavík: Hið íslenska fornritafélag.
- Liberman, Anatoly. 2016. *In Prayer and Laughter: Essays on Medieval Scandinavian and Germanic Mythology, Literature, and Culture*. Moskva: Paleograph Press
- Lindblad, Gustaf. 1980. “Poetiska Eddans förhistoria och skrivskicket i *Codex regius*”. *Arkiv för nordisk filologi* 95, 142–167.
- Meletinskij, Eleazar. 1973. “Scandinavian Mythology as a System” *Journal of Symbolic Anthropology* 1–2. 1973.
- Morkinskinna*, utg. Finnur Jónsson. 1932. København: STUAGNL.
- Mundal, Else. 2009. “Meðalsnotr skyli manna hverr”. I: *Greppaminni. Rit til heiðurs Vésteini Ólasyni sjötugum*, red. Margrét Eggertsdóttir m.fl. 279–87. Reykjavík: Hið íslenska bókmenntafélag.
- Ordbog over det norrøne prosasprog* (ONP) <<https://onp.ku.dk/onp/onp.php>> (27.3.2020).
- Quinn, Judy. 2010. “Liquid Knowledge: Traditional Conceptualisations of Learning in Eddic Poetry”. I: *Along the Oral-Written Continuum. Types of Texts, Relations and their Implications*, red. Slavica Rankovic, Leidulf Melve og Else Mundal, 175–217. Turnhout: Brepols.
- Sandaaker, Odd. 1991. “Mirakelet på Pezina-vollane”. *Collegium Mediaevale* vol. 4 1991/1, 85–98.
- Sigurður Nordal. 1927. *Völuspá : Völvens spådom*. København: H. Aschehoug & co. Dansk forlag.
- Sijmons, Barend og Hugo Gering. 1927. *Die Lieder der Edda, Kommentar*, erste Hälfte. Halle: Buchhandlung des Waisenhauses.
- Simrock, Karl J. (utg.). 1851. *Die Edda*. Stuttgart: Verlag der J.G. Corti’schen Buchhandlung.
- Steinsland, Gro. 2005. *Norrøn religion*. Oslo: Pax forlag.

- Turville-Petre, Gabriel. 1964. *Myth and Religion of the North*. London: Weidenfeld & Nicolson.
- Vindenes, Urd. 2015. "Se å få deg et liv!" – om grammatikalisering og bruk av *se-o-V*-konstruksjonen i norsk. *Norsk Lingvistisk Tidsskrift* 33/1, 63–88.

Abstract

Both Eddic poetry and saga literature bear witness to the fact that knowledge was held in high regard in Norse culture. In descriptions of characters in the sagas, knowledge and intellectual resources are seen as positive features on a par with physical strength. The life project of Óðinn, the foremost of the Æsir, is to acquire knowledge. He is the main character in the first mythological poems, all of which have knowledge as their central themes. Óðinn collects knowledge, he competes in knowledge and he conveys knowledge.

Knowledge is something that exists in the world and that can be located. When Óðinn wants to acquire knowledge, he seeks it where it can be found, or he sends out his informers. He acquires open knowledge by sending out his ravens and by looking out over the world from his high seat, Hliðskjalf. Hidden knowledge he brings out of hiding: from the mountain, from Mimir's well, from the realm of the dead and by asking the seeress, who belongs in hiding and knows everything about the history of the world. The seeress can be seen as a representative of the Fates, a triune figure who, as the Norns Urd, Verdandi, Skuld, knows all aspects of time, past, present and future.

The ash tree Yggdrasil stands as an *axis mundi* at the centre of the universe. The tree is described as a symmetrical organism with the visible part – its branches and foliage – in the open and a hidden part consisting of roots under the ground. Knowledge is closely associated with this tree. It gets its name from the fact that Óðinn hanged himself from it in his pursuit of hidden knowledge (*rúnar*). There are wells at the roots of the tree that are also associated with hidden knowledge. The wells are channels between the open and the hidden world.

This model of open and hidden knowledge provides a useful key to interpreting Norse literature. It explains why Thorgeirr Ljosvetningagodi pulls an ox-hide over his head when he seeks a solution to a question

of existential significance for Iceland. In hiding, he sees what is not evident. It also explains why the blind often have special insight into what is hidden for the sighted, as the sagas provide many examples of.

Hidden knowledge is also to be found in the realm of the dead, and the dead can communicate this knowledge to the living. It may happen in dreams or by a recently dead person reviving briefly to convey hidden knowledge to those around him. Utterances from the dead are deemed particularly significant. A doomed person may gain insight into hidden knowledge and be able to convey this insight to the living, as Fáfñir does with Sigurd after he has sustained a fatal wound.

In Hávamál, we are told that knowledge is highly valued, but that nonetheless one should not be too wise. Hidden knowledge is hard to bear. Happiest is he who is moderately wise. This apparent contradiction can be interpreted as meaning that hidden knowledge makes nobody happy, and should not be striven for.

Jon Gunnar Jørgensen
Institutt for lingvistiske og nordiske studier, Universitetet i Oslo
Postboks 1102, Blindern
NO-0317 OSLO
j.g.jorgensen@iln.uio.no