

Om *Vafþrúðnismál*

ANDERS HULTGÅRD

Eddadikten *Vafþrúðnismál* anses tillsammans med *Grímnismál* utgöra en tillförlitlig källa till förkristen skandinavisk religion. Dikten tillhör en litterär genre som man kan kalla 'visdomstävlan'. Syftet med mitt bidrag är att se närmare på det ramverk som bestämmer diktens tillhörighet till denna genre. Uppbyggnaden av *Vafþrúðnismál* skulle enligt flera forskare vara inspirerad av medeltida europeiska genrer. Jag vill i stället sätta in diktens ramverk i ett vidare, jämförande sammanhang som stödjer dess ursprung i förkristen skandinavisk tradition.¹

Vafþrúðnismál betraktas i allmänhet som en av de äldre eddadikterna, tillkommen i en tid då kunskapen om de gamla myterna ännu var högst levande.² Den lämpar sig för dramatisering och kan också ha framförts som ett stycke underhållning vid gästabud och annan samvaro.³

Ramverket

Dikten är hållen i dialogform och ramen är följande. Oden berättar för sin maka, gudinnan Frigg, om sin önskan att besöka jätten Vaftrudner för att

¹ Jag har tidigare behandlat *Vafþrúðnismál* och dess uppbyggnad i Hultgård 2009 och Hultgård 2017: 122–132.

² Man pekar gärna på 900-talet, men dikten kan likaväl ha författats under första hälften av 1000-talet; för tillkomsttid och tratering se t.ex. Gísli Sigurðsson 2006; Machan 2008; Jónas Kristjánsson & Vésteinn Ólason 2014: 176–177. Andra forskare lutar åt en senare datering; så Simek 2003; Simek & Pálsson 2007.

³ Jfr. Gunnell 1995; Kuusela 2017: 129.

ta reda på om denne är så kunnig som det sägs. Frigg tycker att ett sådant besök låter farligt men hoppas ändå att Oden skall komma välbehållen tillbaka. Oden ger sig iväg och når så småningom fram till en av jättens hallar. Han träder in och vill strax utmana jätten i en visdomstävling (fvn. *orðspeki*). Vaftrudner blir överraskad och frågar: ”vem är den människan som tar till orda i min hall?” och fortsätter ”ut kommer du inte från våra salar såvida du inte är den kunnigaste”.⁴ Oden uppträder under namnet Gagnråd, något fritt översatt: ”den som ger goda råd”.⁵ Vaftrudner bjuder nu in Oden men först sätter han honom på prov med några frågor vilka rör mytologin. Detta avsnitt har ett eget omkväde som lyder:

”Svara, Gagnråd, på detta, eftersom du på hallgolvet vill få din duktighet
prövad”

Och så följer själva frågan, den första lyder:

”Vad heter den häst som drar fram dagen över människorna?”

Gagnråd kommer som väntat med rätt svar:

”Skinfaxe heter han som drar in den ljusa dagen över människorna”

Efter att Oden även svarat rätt på de återstående tre frågorna utbrister Vaftrudner:

Du är verkligen kunnig (*fróðr*), ta nu plats på jättens bänk!

Oden som hittills stått på hallgolvet får nu lov att sätta sig till bords med jätten. Vaftrudner meddelar så villkoren för tävlingen. Med huvudet som pant skall de båda ge sig in i kampen om vem som är bäst i vishet. Nu är det Odens tur att ställa frågor och de inleds också med ett omkväde som varieras något. Jätten klarar av att svara rätt på alla de mytiska frågor Oden ställer – även de som handlar om framtiden och Ragnarök. Men den sista frågan Oden ställer blir ödesdiger för jätten. Den lyder (strof 54):

Vad viskade Oden själv i sonens öra,
innan denne skulle bli lagd på bålet?

Med ens går det upp för jätten med vem han tävlade och han inser nu vad som väntar honom (strof 55):

⁴ Det sägs inte rakt ut, men här sätter man sitt huvud på spel; jfr. Finlay 2011 och Kuusela 2017: 137.

⁵ Några kommentatorer menar att Gagnråd är ett skrivfel för Gangråd, ’vandrare’; ett Odensnamn belagt i andra källor; diskussion hos Ejder 1960.

Ey manni þat veit,
 hvat þú í árdaga
 sagðir í eyra syni;
 feigum munni
 mæltu ek mína forna stafi
 ok um ragna røk

”Ingen människa vet
 vad du fordom
 sade i sonens öra;
 med dödsmärkt mun
 berättade jag gammal visdom
 och gudarnas öde”

Vafþrúðners sista ord till Oden blir ett erkännande (strof 56):

Du är alltjämt den visaste av varelser.

Fornvästnordiska paralleller

Vafþrúðnismál är en skickligt uppbyggd text och visar vilken högtstående diktkonst som den muntliga traditionens poeter kunde skapa. Tillbaka till själva temat, tävlan i mytisk kunskap. Texter med ett likartat tema förekommer i den fornvästnordiska litteraturen och har med större eller mindre rätt lyfts fram som paralleller.⁶ De gammalnordiska företeelserna *mannjafnaðr* ’jämförelse mellan män’ och *senna* ’ordträta’ skulle ha påverkat *Vafþrúðnismál*. Båda företeelserna utvecklades även till litterära genrer, oftast i dialogens form. En *mannjafnaðr* gick ut på att framhäva sig själv gentemot andra och den hade sin plats vid gästabud och dryckeslag. *Sennan* däremot hade som syfte att nedvärdera andra personer. Exempel på genrerna *mannjafnaðr* och *senna* är eddadikterna *Hárbarðsljóð* och *Lokasenna*. Båda dessa genrer har enligt min mening mindre värde som förklaringsmodeller till *Vafþrúðnismál*.

Närmare ramverket i *Vafþrúðnismál* kommer man genom den tävling i gåtor som *Hervarar-sagan* beskriver. Kung Heiðrek kallar till sig Gestumblindi, en man som han är ovän med. Denne kommer att mista livet om han inte framställer gåtor för kungen. Gestumblindi känner sin begränsning men blotar till Oden för att få hjälp. Guden ikläder sig Gestumblindis

⁶ Om vishetsdiktningen i den poetiska eddan, se de Vries 1934.

gestalt och lägger fram en rad gåtor som kungen inte trott att den medelmåttige Gestumblindi kunde tänka ut. Kungen löser alla gåtor utom den sista som är densamma som Oden ställer till jätten i *Vafþrúðnismál*: ”vad viskade Oden i Balders öra innan denne blev lagd på bålet?”. Kungen inser nu med vem han har att göra och riktar ett hugg mot guden. Oden förvandlar sig till en falk och flyger därifrån. Samtidigt uttalar han spådomen att Heidrek ska bli dödad av sina trälar. Här är det visserligen fråga om liv och död men det gäller från början enbart den ene av de inblandade. Vidare är det bara Gestumblindi som framställer gåtorna vilka innehåller mest allmångods. Mytiska referenser saknas nästan helt. John McKinnell menar att både *Vafþrúðnismál* och *Hervarar saga* oberoende av varandra bygger på en bakomliggande äldre tradition, där berättelsemönstret utgjort en tävlan mellan Oden och en mytisk eller legendär motståndare.⁷

Uppbyggnaden av eddadikten *Alvíssmál* som en slags frågesport där guden Tor ställer frågor till en dvärg vid namn Allvis, ”den som vet allt”, hör i stort till samma genre som *Vafþrúðnismál* och Gestumblindis gåtor i *Hervarar-sagan*. Inledningen av dikten omtalar att dvärgen som bor nere under marken, kommer till Tors hall för att hämta hans dotter som brud. Guden ger sitt samtycke på det villkoret att Allvis kan svara på allt som Tor vill veta. Genom att hålla Allvis sysselsatt med upprepade frågor lurar Tor honom kvar i hallen tills dagsljuset skiner in, – och underförstått – att dvärgen nu mister livet. Men *Alvíssmál* innehåller inte någon egentlig tävlan. Tor prövar dvärgens kunskap i poetiska synonymer utan att själv behöva utsätta sig för besvärliga frågor från Allvis. Det rör sig om sådana spørsmål som vad ett ting eller ett fenomen heter bland olika grupper av varelser, oftast människor och gudar.

Eddadikten *Fáfnismál* låter (stroferna 12 till 15) Sigurd ställa några frågor om mytiska ting till draken Favner

Svara mig på detta, Favner;
man säger ju att du är kunnig
och väl känner till många ting.

Frågorna handlar om nornorna och den plats där eldsjätten Surt och gudarna skall mötas i en sista strid.⁸ Här är det inte fråga om en tävling i mytisk kunskap mellan två olika personer utan det verkar som om Sigurd vill bli upplyst om saker och ting han inte kände till förut.

⁷ McKinnell 1994.

⁸ Se Kragerud 1981.

Medeltida europeisk tradition

Blickar vi ut över det medeltida Europa finns där genrer och texter som påminner om ramverket i *Vafþrúðnismál*, och som även använts för att stödja antagandet att dessa påverkat utformningen av eddadikten. Man har allmänt pekats på medeltida lärd tradition.⁹ Dit hör 'frågor och svar'-genren (*erotapokriseis*) som var mycket omtyckt under antiken och medeltiden och som ofta fick formen av en dialog mellan en mästare och lärjunge. Vi möter den till exempel i *Elucidarius*.¹⁰ Den fornengelska dikten *Salomon och Saturnus*, som föreligger i flera versioner, är ett annat exempel på en tävlan i dialogform.¹¹ Ädlingen Saturnus från kaldéernas land har farit världen runt för att inhämta visdom och hamnar till sist hos kung Salomo. De båda personerna försöker överträffa varandra i biblisk och allmän gåtkunskap. Epilogen omtalar att Salomo vann över Saturnus och tillrättavisdade honom skarpt.

Den forniriska texten *De två lärdes samtal* ('The Colloquy of the Two Sages') utgör på sitt sätt en motsvarighet till *Vafþrúðnismál*. Texten författades någon gång på 800- eller 900-talet och har formen av en dialog (*immacaldam*) mellan Néde, en ung poet (*fili*), och hans äldre kollega, Ferchertne. De frågor som ställs i den första delen av texten rör deras respektive färder, familjebakgrund, namn och yrke. Svaren ges i form av poetiska omskrivningar. Det är en uppvisning i kännedom om poetiska synonymmer, snarare än en tävlan i mytologisk kunskap. Den andra delen av *De två lärdes samtal* innehåller förutsägelser men även här kommer den rivaliserande aspekten i bakgrunden.

På Ferchertnes fråga om Néde har några förutsägelser att framföra (*scéla*) svarar Néde att han i sanning har goda förutsägelser att komma med. Så följer en kort profetia om en kommande lycklig tid. Néde ger en fråga tillbaka till Ferchertne: har *du* några förutsägelser att berätta om? På detta svarar denne med en lång profetia om de olyckor och onda ting som skall drabba Irland. *De två lärdes samtal* är en kristen kompilation men den har tagit upp element av gammal irisk tradition. Jämför man med den tävlan i kunskap om mytologi och gåtor som *Vafþrúðnismál* och *Hervarar-sagan* företräder, framstår de *två lärdes samtal* som en mindre god parallell. Främst av det skälet att tävlingsmomentet spelar

⁹ Så Sprenger 1985; Simek 2003; Simek & Pálsson 2007.

¹⁰ Holtsmark 1964 och 1975; se vidare om genren Volgers & Zamagni 2003.

¹¹ Om denna text och dess versioner, se Anlezark 2009.

en obetydlig roll och att det inte råder någon fiendskap mellan de två personerna.

Den iranska myten om Axtya och Yōišta

I sökandet efter paralleller till kompositionen av *Vafþrúðnismál* har jag sett närmare på den indo-iranska traditionen. Det visar sig att det finns motsvarigheter både i Iran och i Indien. Låt oss ta Iran först. I en av Avestas offerhymner (*yašt*'erna) förekommer en anspelning på en tävlan i mytisk kunskap. *Yašt* 5 tillägnad gudinnan Anāhitā namnger en rad gestalter ur Irans mytiska historia vilka offrat till gudinnan, bland dem en person vid namn Yōišta. I stroferna 81 och 82 heter det:

till henne offrade Yōišta från Fryana-stammen, hundra hingstar, tusen oxar och tiotusen får på den vågomsvallade ön i floden Rangha. Sedan åkallade han henne: Ge mig denna ynnest, goda och mäktiga Ardvi Sura Anahita, att jag för-mår övervinna den onde och illasinnade Axtya, genom att jag kan besvara de nittio-nio svåra och ondsinta frågor (*frašna-*) som denne onde och illasinnade Axtya skall ställa till mig. Ardvi Sura Anahita gav honom den ynnesten.

Yašten i Avesta lämnar oss ovetande om innehållet i frågorna och antyder inte heller den situation i vilken de två personerna möts. Lyckligtvis har en medeliransk version bevarat en berättelse som ger oss upplysning om både ramverket kring frågorna och vad de innehåller. Texten går under namnet *Mādayān ī Yōšt ī Friyān*, 'Boken om Yōšt av Fryana-ätten' och är med stor sannolikhet redigerad under sassanidertiden, i runda tal mellan åren 250 och 600. Här skildras omständigheterna kring tvekampen mellan den gode Yōšt och den onde Axt.

Den illvillige Axt uppenbarar sig med en härskara framför portarna till en ort som bär namnet 'Deras stad vilka uttolkar frågor' (*šahr ī frašn wizārān*). Axt hotar att döda invånarna och ödelägga staden om han inte får de rätta svaren på de frågor han kommer att ställa. Då träder Yōšt fram och erbjuder sig att besvara Axts frågor. Axt bjuder in Yōšt till sitt palats (*dar*) och bestämmer villkoren: ger Yōšt fel svar, kommer han att dödas. Axt ställer 33 frågor som huvudsakligen rör religionen och myterna. Med gudomlig hjälp lyckas Yōšt ge de rätta svaren, och han riktar i sin tur tre svåra frågor till Axt. Denne kan inte svaren men rusar till sin mästare,

Ahriman, den Onde själv, för att få hjälp. Ahriman vägrar att avslöja svaren eftersom det skulle innebära slutet på den Ondes herravälde. Axt kommer tillbaka och medger att han är besegrad. Yošt framsäger en rituell formel som dödar Axt. Staden och dess invånare är nu räddade.

Den formelartade stilen och upprepningarna antyder att det ligger en poetisk tradition bakom den sassanidiska prosa-texten. Som exempel kan vi ta omkvädet som Yōšt reciterar varje gång han besvarar den illvillige Axts frågor:

må du ha det eländigt medan du lever, och falla ned i helvetet när du är död, du grymme och onde härskare.

Den medeliranska versionen av berättelsen återspeglar säkerligen den sassanidiska tidens miljö och litterära smak. Frågorna och svaren är kanske inte heller helt desamma som i den ursprungliga myten, den som yašten i Avesta anspelar på. Att själva ramverket återgår på gammal tradition är dock klart.

Likheter mellan Iran och Skandinavien

Trots skillnader föreligger klara överensstämmelser mellan de skandinaviska och iranska versionerna av den mytiska tvekampen. I båda fallen möter vi en gudom eller en gestalt som representerar gudomen, Oden i *Vafþrúðnismál* och Yōišta och gudinnan Anāhitā i Iran. Gudomen eller dennas representant ger sig in i en tävlan som gäller mytisk kunskap, en tävlan som enligt reglerna är på liv och död. Motståndaren är en person som är fientligt inställd till gudar och människor, och det är han som börjar utfrågningen. Men initiativet tas sedan över av den goda sidan och sista frågan (eller frågorna) som ställs är omöjlig att besvara för den som inte har gudomlig kunskap. Den intellektuella tvekampen slutar i båda fallen på samma sätt: den förlorande parten mister livet.

Mycket i denna jämförelse går även att tillämpa på *Hervarar-sagan* och Gestumblindis gåtor. På en punkt blir jämförelsen till och med tydligare och det gäller den rituella aspekten. Gestumblindi offerar till Oden för att få hjälp inför mötet med kung Heidrek. Detta stämmer överens med situationen i den iranska myten där Yōišta frambär rikliga offer till Anāhitā för att få hennes stöd.

Den vediska traditionen

Den kultiska kontexten framträder klarast i den forindiska motsvarigheten till ramverket i *Vafþrúðnismál*, den vediska rit som kallas *brahmódya*-, 'tävlan i rituell och mytisk kunskap', i Monier Williams sanskrit lexikon översatt med 'rivalry in sacred knowledge'.¹² *Taittirīya-Brahmaṇa* (III,9,5) ger ett gott exempel på en *brahmódya*-rit. Den ingår som en viktig del av ritualen för det vediska hästoffret, *ásvamedha*-, och utförs av två präster. Den ene av dem, *brahmán*-prästen, identifieras med *Brhaspáti*, den särskilda offergudomen, och sitter på vänster sida, medan den andre *adhvaryú*-prästen som representerar guden *Agni*, sitter till höger. Det är han som ställer frågorna och *brahmán*-prästen som besvarar dem. Till exempel: "vilken var den Första Tanken?". Svaret blir: "den Första Tanken var i sanning Himlen, det är regnet". Ett annat exempel: "vem var den stora fågeln?" "Den stora fågeln var i sanning Hästen", lyder svaret från *brahmán*-prästen. Flera av frågorna och svaren är fortfarande dunkla för oss, men de måste förstås utifrån den världsbild som de vediska indierna hade. Syftet med *brahmódya*-riten är enligt *Taittirīya-Brahmaṇa* att frammana den rätta sinnesstämningen inför det gudomliga (*bráhmaṇa*-), och skänka ära och glans åt den som står för offret.

Några slutsatser

Vissa drag som vi finner i de skandinaviska och iranska motsvarigheterna är mindre tydliga i den vediska *brahmódya*-riten. Så är fallet med det dystra öde som drabbar den förlorande parten; inte heller finns den skarpa motsättningen mellan en god och illvillig karaktär. Å andra sidan visar det vediska materialet att en ritualiserad tävlan i mytisk och rituell kunskap utgjorde ett viktigt moment av offerritualet. Förmodligen var detta också fallet med den iranska traditionen, exemplifierad av mötet mellan *Yōišṭa* och *Axtya*. Huruvida det förekom någon slags rivaliserande uppvisning i mytisk och rituell kunskap som en del av skandinaviska offerkult, undandrar sig vårt bedömande. Däremot vill jag hävda att den indo-iranska traditionen ger de bästa parallellerna till *Vafþrúðnismáls*

¹² Jfr. West 2010: 73–74 som uppmärksammar parallellen till *Vafþrúðnismál*, dock utan att göra en närmare analys.

ramberättelse. Man kan dra några slutsatser av detta. För det första, ett medeltida kristet inflytande ter sig inte särskilt troligt. För det andra, den genre som ramen kring *Vafþrúðnismál* representerar går tillbaka på förkristen skandinavisk tradition, och man kan på goda grunder även våga påståendet att den har indoeuropeiska rötter.

Bibliografi

Källor

- Eddukvæði I, Godakvæði*. Jónas Kristjánsson og Vésteinn Ólason gáfu út. Reykjavík 2014.
- Hervarar Saga ok Heiðreks*, with notes and glossary by G. Turville-Petre. Introduction by Christopher Tolkien. London 1956 (reprinted 1976 with minor corrections and additional bibliography). London.
- Kommentar zu den Liedern der Edda / Band 1/I+II: Götterlieder, Teil I: Vǫluspá [R], Hávamál / Teil II: Vafþrúðnismál, Grímnismál, Vǫluspá [H], Zwergenverzeichnis aus der Gylfaginning*. Hrsg. Klaus von See, Beatrice La Farge, Katja Schulz. Heidelberg 2019.
- Vafþrúðnismál*. Edited with an introduction and notes by Tim William Machan. 2nd ed. Durham 2008.

Litteratur

- Anlezark, Daniel, 2009: *The Old English Dialogues of Solomon and Saturn* (Anglo-Saxon Texts 7). Cambridge.
- Ejder, Bertil, 1960: 'Eddadikten Vafþrúðnismál'. *Vetenskapssocietetens i Lund Årsbok*, s. 3–20.
- Finlay, Alison, 2011: 'Risking One's Head: Vafþrúðnismál and the Mythic Power of Poetry.' *Myths, Legends and Heroes. Essays on Old Norse and Old English Literature in Honour of John McKinnell*, ed. by Daniel Anlezark. Toronto, s. 91–108.
- Edlund, Lars Erik, 2013: 'Eldtände, fagerkvist och spö. Jättars, alvers och vaners språk i Eddadikten Allvismál'. *Morfars karta visar vägen. Ett urval språkvetenskapliga texter 1979–2013 av Lars-Erik Edlund*, red. Roger Jacobsson. Umeå, s. 302–320.
- Gísli Sigurðsson, 2006: 'Vafþrúðnismál'. *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde* 32: 27–30.
- Holtmark, Anne, 1964: 'Den uløslige gåten. Maal og Minde', s. 101–105.
- Holtmark, Anne, 1975: 'Vafþrúðnismál'. *KLNM* 19: 422–423.
- Hultgård, Anders, 2009: 'The wisdom contest in Vafþrúðnismál'. *Analecta septen-*

- trionalia. Beiträge zur nordgermanischen Kultur- und Literaturgeschichte.* Berlin/New York, s. 531–539.
- Hultgård, Anders, 2017: *Midgård brinner. Ragnarök i religionshistorisk belysning.* Uppsala.
- Jónas Kristjánsson og Vésteinn Ólason, 2014: se Källor, Eddukvæði.
- Kragerud, Alf, 1981: 'De mytologiske spørsmål i Fävnesmål'. *Arkiv för Nordisk Filologi* 96: 9–48.
- Kuusela, Tommy, 2017: "Hallen var lyst i helig frid". *Krig och fred mellan gudar och jättar i en fornnordisk hallmiljö.* Stockholm.
- Machan, Tim W., 2008: se Källor, Vafþrúðnismál.
- McKinnell, John, 1994: *Both One and Many. Essays on Change and Variety in Late Norse Heathenism.* Roma.
- Simek, Rudolf, 2003: *Religion und Mythologie der Germanen.* Darmstadt.
- Simek, Rudolf & Hermann Pálsson, 2007: *Lexikon der altnordischen Literatur.* 2. Aufl. Stuttgart.
- Sprenger, Ulrike, 1985: 'Vafþrúðnismál 10,3: Der Kaltgerippte'. *Arbeiten zur Skandinavistik* 6, hrsg. von H. Beck. Frankfurt am Main, s. 185–210.
- Volgers, Annelie & Claudio Zamagni (eds.), 2003: *Erotapokriseis: Early Christian Question-and-Answer Literature in Context: Proceedings of the Utrecht Colloquium, 13–14 October 2003.* Leuven.
- de Vries, Jan 1934: 'Om Eddaens Vidsomsdigtning'. *Arkiv för Nordisk Filologi* 50: 1–59.
- West, Martin L., 2007: *Indo-European Poetry and Myth.* Oxford.

Summary

Vafþrúðnismál is composed as a wisdom contest between a god and a giant. The genre itself has parallels elsewhere. Medieval literature often used the dialogue form to convey knowledge on religious matters. An influence on the eddic poem from Christian texts has been argued. Closer correspondances are found in the Indo-Iranian tradition, however. The author concludes that the framework of *Vafþrúðnismál* represents an ancient genre with roots in the Indo-European past.

Keywords: Vafþrúðnismál, Poetic Edda, wisdom contest, Scandinavian mythology, Odin, Avesta, Anāhitā, Veda, horse sacrifice, *brahmódya-*.

Anders Hultgård
Uppsala universitet
Teologiska institutionen
Anders.Hultgard@teol.uu.se