



LUND UNIVERSITY

Djuren och den förkristna människans föreställningar om kosmos

Jennbert, Kristina

Published in:
Odens öga

2006

[Link to publication](#)

Citation for published version (APA):

Jennbert, K. (2006). Djuren och den förkristna människans föreställningar om kosmos. In P. Carelli, & A. Andrén (Eds.), *Odens öga* Stadsantikvariska avdelningen, Dunkers kulturhus, Helsingborg.

Total number of authors:

1

General rights

Unless other specific re-use rights are stated the following general rights apply:

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal

Read more about Creative commons licenses: <https://creativecommons.org/licenses/>

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

LUND UNIVERSITY

PO Box 117
221 00 Lund
+46 46-222 00 00

Odens öga – mellan människor
och makter i det förkristna Norden
*Odin's Eye – Between people and
powers in the pre-Christian North*

Redaktörer *Editors*
Anders Andrén & Peter Carelli

ODENS
ÖGA



Förord Anders Andrén & Peter Carelli



Utställningen Odens öga
– att binda samman,
transformera och visualisera



Skandinavisk religion i tid och rum



Anders Andrén

Myternas universum
– om makterna och deras boningar



Olof Sundqvist

Hon som ser långt, och längre
– den fornnordiska mytologins universum med utgångspunkt i Völvans
spådom



Catharina Raudvere

Människan i Midgård



Djuren och den förkristna människans
föreställningar
om kosmos



Kristina Jennbert

Vikingatida sejd, trolldom och schamanism



Neil Price

Att binda djur och väva strid
– om djuornamentikens innebörder



Maria Domeij

Smide och förfädernas ben



Terje Gansum

Dödritualer, identitet och religion

Att lägga minnen på hög
– historiebruk i det förkristna
Skandinavien



Ann-Mari Hållans

Den religiösa
härskarideologin



Olof Sundqvist

Charlotta Jönsson,
Maria Domeij &
Nina Nordström

Kulthuset i Uppåkra

175

Lars Larsson &
Birgitta Hårdh

Lagarnas gester och ritualer
– nya rön i tolkningen av guldgubbarna

194

Sharon Ratke &
Rudolf Simek

Att svära ed
– relationen mellan religion,
ritual och rätt

190

Peter Habbe

Sydskandinaviens
kristnande

199

Jörn Staecker

Sigurd Fafnesbane och stavkyrko-portalerna
– medeltida återbruk av en förkristen myt

216

Gunnar Nordanskag

Anders Andrén

Våra föreställningar om den nordiska hedendomen
– en historisk översikt från
Snorre Sturlasson till Viktor Rydberg

224

Anna Wallette

Osebergsfyndet och
den moderna arkeologin

238

Nina Nordström

Återbruket av den
nordiska mytologin i vår samtid

244

Stefan Arvidsson

144

Fredrik Svanberg

Litteratur

336

Preface  *Anders Andrén & Peter Carelli*

The exhibition *Odin's Eye*
– Binding, transforming and visualizing 

Scandinavian religion in time and place  *Anders Andrén*

The universe of myths – On the powers and their dwellings  *Olof Sundqvist*

She who sees far, and farther
– The universe of Old Norse mythology as reflected in *Völuspá*  *Catharina Raudvere*

People in Midgard  *Anders Andrén*

Animals and pre-Christian ideas about the cosmos  *Kristina Jennbert*

Sejd, sorcery and shamanism in the Viking Age  *Neil Price*

Binding animals and weaving conflict
– On the meanings of animal ornamentation  *Maria Domeij*

Smithwork and the bones of the ancestors  *Terje Gansum*

Death rituals, identity, and religion  *Fredrik Svanberg*

Piling up memories
– The use of history in pre-Christian Scandinavia  *Ann-Mari Hållans*

The religious ideology of kingship  *Olof Sundqvist*

The cult house in Uppåkra  *Lars Larsson & Birgitta Hårdh*

Charlotta Jönsson,

Maria Domeij & Nina Nordström

The gestures and rituals of law
– New interpretations of the “guldgubber”



Sharon Ratke &
Rudolf Simek

Swearing oaths – The relationship between
religion, ritual, and law



Peter Habbe

The Christianization of southern Scandinavia



Jörn Staecker

Sigurd Fafnisbani and stave-church portals
– Medieval reuse of a pre-Christian myth



Gunnar Nordanskog

Our ideas about Norse paganism
– A historical survey from Snorri Sturluson to Viktor Rydberg



Anna Wallette

The Oseberg find and modern archaeology



Nina Nordström

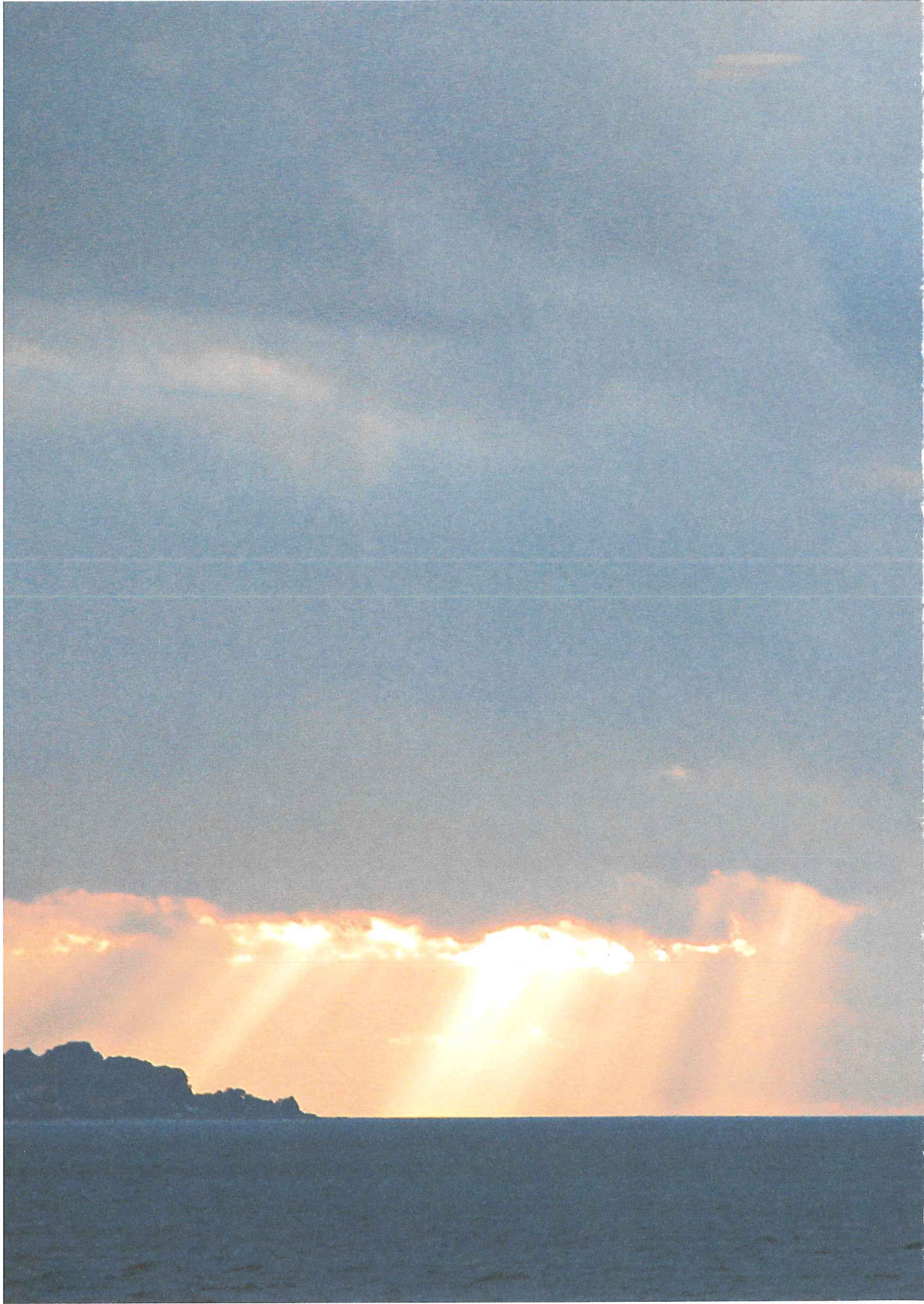
The reuse of Norse mythology in our times

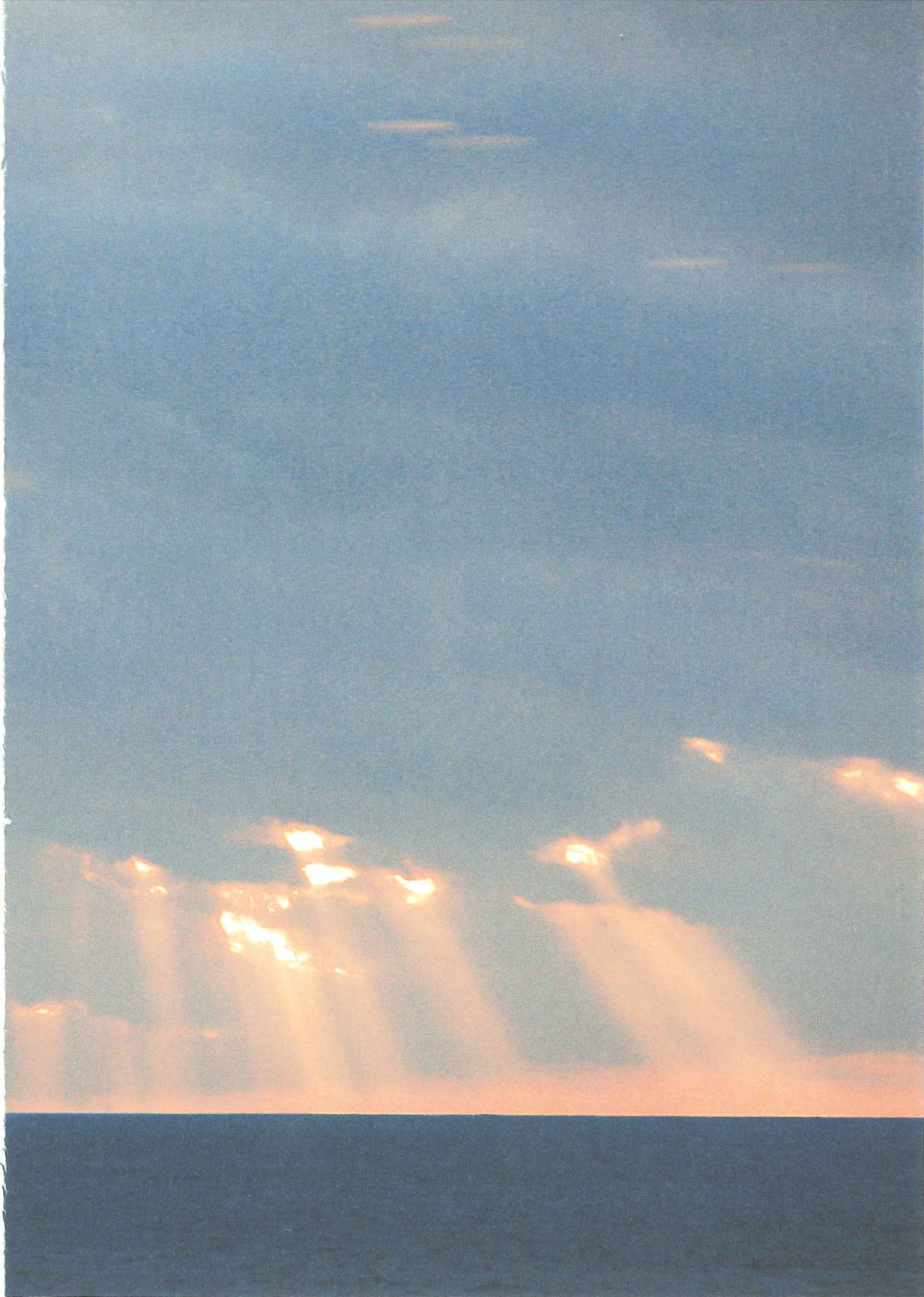


Stefan Arvidsson

Bibliography







Förord

Anders Andrén och Peter Carelli



I flera av *Eddans* dikter berättas om hur den mäktige guden Oden tvingades genomgå olika utmaningar för att nå kunskap. Han hängde nio nätter i världsträdet Yggdrasil för att lära sig runor, han förvandlade sig till en orm för att stjäla skaldekonsten från jättarna och han var tvungen att sätta sitt ena öga i pant för att få lov att dricka av vishetens källa vid världsträdets fot. Källan kallades Mimers brunn och tillhörde den vise mannen Mimer. Han var en personifiering av minnet, och uppfattades troligen som en av urtidens jättar. Dessa varelser var mycket kloka eftersom de levte sedan tidernas begynnelse. Därför var det viktigt för Oden att på olika sätt få tillgång till jättarnas kunskaper, så att han själv kunde bli den mäktigaste och visaste av varelser.

Myterna om Odens kunskapssökande visar hur kunskap uppfattades i den nordiska järnålderskulturen. Kunskap motsvarade djupa insikter om världens uppbyggnad och historia, från själva skapelsen till undergången i Ragnarök. Men kunskap var också makt eftersom den kunde användas i konflikter med andra varelser. Kunskapen uppfattades som svåråtkomlig, och därför krävdes offer för att nå insikt och särskilda färdigheter. Oden var enögd sedan han druckit hur Mimers brunn, men genom offret av sitt ena öga kunde han se ut över hela världen från sitt högsäte.

Vi har valt att kalla utställningen om den nordiska förkristna religionen för *Odens öga – mellan människor och makter i det förkristna Norden* eftersom namnet ger associationer till förkristna myter, men också till kunskapssökande. Såväl i det förflutna som i nutiden. Vår tids syn på kunskap är annorlunda än för 800 eller 1000 år sedan, men vissa drag återkommer likväl. Kunskap är makt, och kunskapssökande är fortfarande förknippat med utmaningar och svårigheter. Grunden för denna utställning bygger på kunskapssökande i framför allt det tvärvetenskapliga forskningsprojektet "Vägar till Midgård – nordisk hedendom i långtidsperspektiv".

Projektet "Vägar till Midgård", som bedrivs sedan 2000 vid Lunds universitet, består av 15 forskare från arkeologi, historisk arkeologi och religionshistoria. Huvudfinansier är Riksbankens jubileumsfond, men vissa medel kommer även från Lunds universitet och Malmö Kulturmiljö. Syftet med projektet är att ge nya perspektiv på förkristna ritualer och föreställningsvärldar i Nordens avlägsna förflutna. Men syftet är också att studera hur den fornordiska religionen har uppfattats i modern tid, och hur den har använts för att skapa en nordisk identitet, skild ifrån såväl det klassiska antika arvet som kristendomen. De olika delprojekten omfattar därför allt från undersökningar av avlägsna ritualer till analyser av moderna tolkningar. Projektet har valt att publicera forskningsresultaten i en särskild vetenskaplig publikationsserie. Därigenom har de viktigaste resultaten kunnat tillgängliggöras för den breda allmänheten. Men utgivandet av vetenskapliga publikationer är inte en garanti för att omvärlden tar del av de nya forskningsresultaten. Innehållsligt "smala" böcker drunknar lätt i informationssamhällets mediabus och texterna är för många komplicerade och svårtillgängliga.

Det stora ansvaret för förmedlandet av nya forskningsresultat och ny kunskap till allmänheten åvilar sedan länge de kulturhistoriskt inriktade museerna och kultur-

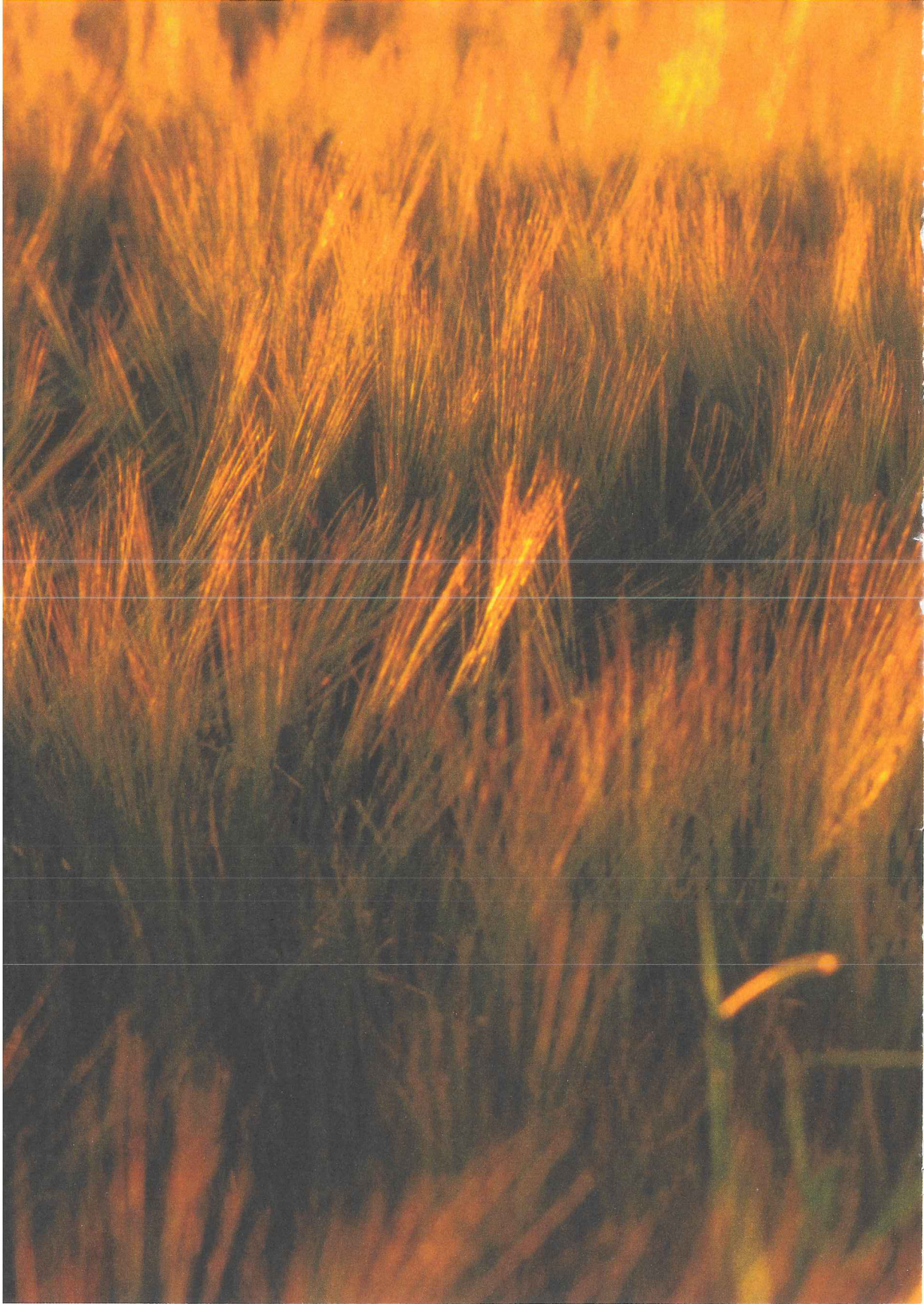
institutionerna. Deras roll som "folkbildningsborgar" har förvisso tonats ned under 1900-talets andra hälft, men är likväl en av deras viktigaste uppgifter än idag. Märkligt nog är avståndet ofta väldigt stort mellan producenterna av ny kunskap och förmedlarna av densamma, alltså mellan universitetsmiljöerna och museerna. De stora förlorarna är i detta avseende allmänheten som riskerar att missa all den nyvunna kunskapen och serveras gammal kunskap i utställningar och museipublikationer.

För några år sedan upprättades de första kontakterna mellan Dunkers Kulturhus i Helsingborg och projektet "Vägar till Midgård". Diskussionerna ledde fram till ett beslut som innebar att kulturhuset skulle producera utställningen *Odens öga* i nära samarbete med projektet. För kulturhuset innebar denna överenskommelse en tillgång till expertkompetens inom det aktuella forskningsområdet och därigenom en ovärderlig hjälp att navigera bland de allra senaste forskningsrönen och diskurserna. För forskningsprojektet har samarbetet inneburit en handfast möjlighet till det som brukar kallas universitetets "tredje uppgift", det vill säga förmedlandet av forskningsresultat till människor utanför universitetsvärlden. Utställningen har vuxit fram som en dialog mellan de båda miljöerna, och förmedlar därför en del av de nya perspektiv som utvecklats inom projektet. På ett rent praktiskt plan har två projektmedlemmar deltagit i utställningsproduktionen, medan de flesta av katalogens författare också är knutna till projektet.

Oden offrade något riktigt dyrbart för att nå fördjupad kunskap. Han offrade sitt ena öga och fick ökad klokhets i utbyte. Denna metafor kan med fördel användas även i vår egen samtid. För oss är tiden kanske det dyrbaraste vi har. Ett beslut att besöka utställningen *Odens öga* och att läsa katalogens texter är i detta avseende ett sätt att offra tid. Det är vår absoluta förhoppning att detta offer, likt Odens offer, ska leda till fördjupad kunskap och vidare seende.



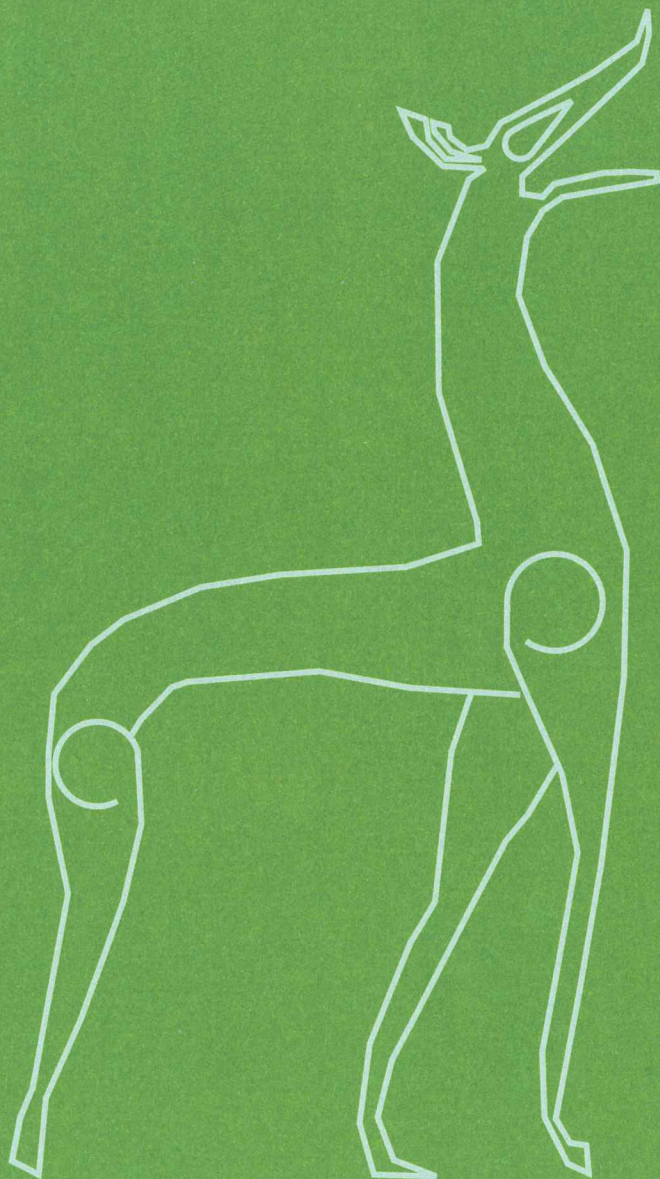
After the installation, the sculpture was placed in a museum and the people who visited the museum were told that the sculpture was a tree and that it was a tree.



Djuren och den förkristna människans
föreställningar om kosmos



Kristina Jennbert





Människans relationer till djur och djurens olika roller tog sig många uttryck under den förkristna tiden. Djuren hade i vissa sammanhang praktiska funktioner, men i andra hade de också symboliska värden. För människan var djuren betydelsefulla på många olika sätt. Domesticerade djur, vilda djur och fantasidjur ingick i människans skiftande livssammanhang och de användes på varierande sätt. Vi finner därför djur i de flesta arkeologiska kontexter. De domesticerade djuren återfinns framför allt som skelettrester i gårdsmiljöer och i gravar medan de vilda djuren och fantasidjuren främst finns avbildade på föremål, bildstenar och runstenar. Ritualer där djur ingått har belagts från större delen av den förkristna tiden, ja faktiskt ända tillbaka till stenåldern. De materiella spåren signalerar förhållningssätt till djur som både är lika och olika dagens. Därför ger de intressanta perspektiv på förkristna ritualer och den förkristna föreställningsvärlden, och inte minst på hur människan värderade och förhöll sig till djuren.

De domesticerade djurens historia i Skandinavien går tillbaka till stenåldern. Det äldsta kända husdjuret är hunden som förekom redan under den äldsta stenåldern, det vill säga för drygt 12 000 år sedan. Nötkreatur, får och getter blev vanliga långt senare, omkring 4000 år f Kr. Under den yngre stenåldern domesticerades även vildsvin. Det är en djurart som relativt lätt låter sig domesticeras då den är allätare och därför gärna befinner sig nära människans bosättningar. Tamhästen började framträda i Skandinavien under bronsåldern och den anses ha importerats hit, även om dess vilda former även fanns i det nordiska området. Under yngre bronsålder började också biskötsel förekomma. Kontakterna med det romerska riket gav betydelsefulla impulser och satte materiella spår i det skandinaviska området. Husdjursbeståndet utvidgades därför med införda hönsfåglar, det vill säga tamhöns, ankor och gäss under århundradena kring Kristi födelse. Ett annat resultat av romarnas vidsträckta kontaktytor var att de första tamkatterna vid denna tid kom till Skandinavien.

Beroende på de domesticerade djurens ekonomiska betydelser och deras olika kvaliteter användes de till mat och råmaterial, men också som vaktdjur, dragdjur eller riddjur. Goda och eftertraktansvärda egenskaper gjorde djur attraktiva för korsningar och avel. Djurens estetiska värden, avelsanlag och deras praktiska funktion var sannolikt betydelsefulla för djurens användning i rituell praxis och i metaforiska omskrivningar i den nordiska mytologin. De vilda djuren i gårdarnas närhet, såväl pälsdjur som köttdjur och rovdjur, var med sina olika beteenden och karaktärsdrag också en viktig del av människans livsvärld, vilket kom till uttryck i den nordiska mytologin. Det gjorde även de avbildade fantasidjuren. De var både människoliknande och sammansatta av olika kroppsdelar från den levande djurvärlden och fantasivärlden.

Ritualer på gårdar

Vanligtvis påträffas ben av nötkreatur, svin, får, getter, hästar, hundar, katter, ankor och gäss i järnålderns gårdsmiljöer. Det förekom mindre och större gårdar med alla slags djur, men också sådana gårdar där man specialiserade sig på exempelvis fårskötsel

eller hästuppfödning. Ben från vilda djur finner vi sällan i gårdsmiljöer även om dessa djur naturligtvis fanns i deras närhet. Jakt och slakt av vilda djur kan därför ha skett på speciella platser i landskapet.

Mot bakgrund av alla djurarter som fanns i människans omvärld förstår vi bättre den rituella användningen av djur. Då man byggde sina hus lade man ner föremål, lerkärl eller malstenar, men också hela eller delar av djurkroppar i hålen för de tak- eller väggbärande stolparna, i rännor som löpt längs husväggarna och i gropar i direkt anslutning till husen. Inom den arkeologiska forskningen benämns dessa ritualer som husoffer. I detta sammanhang var fåret det vanligast använda djuret, men även nötkreatur, svin, hundar och hästar förekom. I mer sällsynta fall användes katter och vildfåglar såsom offerdjur. Några exempel visar hur djuren kunde behandlas. Strax före Kristi födelse blev en treårig hingst delad i åtta delar och dessa stycken lades ned i grunden till ett hus i Sejlflod i norra Jylland. Något århundrade senare nedlades obrända hundkroppar i två hus på boplatserna Lundsgaard på Fyn. I båda byggnaderna placerades hundarna nära eldstaden och ingången. Ett speciellt fynd utgör en nedläggelse av två får på boplatserna Agerbygård på Bornholm. Två hela får placerades i en grund grop i samband med att en byggnad skulle uppföras på boplatserna. Bland skeletten påträffades två identiska dräktspännen (fibulor), en liten bronspärla samt sju bärnstenspärlor. Fyndet kan dateras till tiden omkring 400 e Kr.

Vi känner till andra ritualer där delar av djur och människor har deponerats i slagghögar och gropar på gården eller vid någon inhägnad. Djurben av hästar, nötkreatur, får eller svin i brunnar tyder på att man "lade locket på" då man flyttade från gården. De domesticerade djuren spelade betydelsefulla roller i gårdslivet, de skyddade och värnade, men kunde också användas för att markera en avflyttning från platsen. Djuren, liksom andra föremål, användes aktivt och medvetet i lyckobringande och avskedstagande situationer.

Ritualer vid särskilda hus och våtmarker

Djur ingick även i ritualer i och vid särskilda hus som började uppföras på 400-talet med inspiration från tidiga kyrkobyggnader i romarriket. Vid utgrävningen av kulthuset i Uppåkra i Skåne har man påträffat mängder av djurben, företrädesvis av slaktade hästar och andra husdjur. Ett annat exempel är det omfattande djurbensmaterial som påträffats i anslutning till en mindre vikingatida byggnad i Borg i Östergötland. På gårdsplanen utanför huset tillvaratogs en stor mängd ben från främst nötkreatur och häst, men också ben av svin, får/get, hund och katt. Materialet visade att man även slaktat kronhjort, räv, bäver, grävling, lax och gås på platsen, om än i mindre omfattning. Flera av husdjurens ben har spår efter våldsamma hugg och slag. Spridningen av svinbenen visar att det troligen funnits en könsmässig uppdelning av djuren. Suggornas ben påträffades nämligen tillsammans med amuletringar på en del av gårdsplanen, medan galtarnas ben låg på en annan del i nära anslutning till ugnar och smide.

Av en helt annan karaktär var den vikingatida kultplatsen som påträffats vid Frösö kyrka i Jämtland. Platsen ligger på ett krön i direkt anslutning till ett yngre järnåldersgravfält med utsikt över Storsjön. Vid utgrävningar under kyrkans kor hittades en björkstubbe omgiven av djurben. Björn, svin, älg, får, get, nötkreatur, kronhjort, ekorre, häst, kaja, tjäder, sik, lax/laxöring, gädda, samt möjligen hund, tamhöns och fladdermus identifierades i det obrända benmaterialet. Större delen av ett björnskelett ingick i fyndet, medan endast delar av kranier och rörben dominerade fynden från svin, får/get och nötkreatur. Intressant nog påträffades även enstaka benfragment av människa vid stubben. På denna typ av platser markerar djuren slakt och rester efter måltider. På vissa typer av föremål som påträffats i kulthuset finns också en ornamentik med djur och människor som förmodligen har rituella och kosmologiska åsyftningar.

Ritualer i våtmarker med nedläggelser av föremål, djur och människor finns dokumenterade från större delen av den förkristna perioden. Vid Röekillorna i södra Skåne har man under perioden från yngre stenålder fram till romersk tid offrat föremål, lerkärl, människoben och ben av häst, hund, nötkreatur, får, svin och höna vid upprepade tillfällen. Ritualer kunde även utföras vid ett enstaka tillfälle på en särskild plats. Ett exempel på ett sådant är fynden vid Bøgesø Mose vid Præstø på södra Själland. I slutet av 800-talet offrades djur i ett vattensjukt område, en bit från torra land. Kranier och nedre delen av mellanhands- och fotben av fyra vuxna getter och två kid, alla hondjur, framkom tillsammans i ett nät inom ett begränsat område som var inramat av mindre stenar.

Ritualer i samband med död och begravning

Sättet att begrava människor har varierat under historiens gång. Ett återkommande tema är emellertid ett rituellt användande av djur i samband med död och begravning. Fynden av ben tyder på att människor i vissa sammanhang gjort sig av med döda människor och djur på ett likartat sätt. Under vissa perioder har exempelvis hundar och hästar begravts i särskilda gravar som påminde starkt om människornas gravar. På 200-talet blev det vanligare att man lade ner större kroppsdelar eller hela kroppar av något husdjur i människogravar. Ett exempel är gravfältet Skovgaard på Själland där hela grisar och får nedlagts i de rikt utstyrda gravarna. En av de äldsta hästgravarna har också påträffats på detta gravfält.

Skeppsgraven i Ladby på Fyn är ett exempel på en grav från början av 900-talet. I ett mycket rikt utstyrt skepp hade inte mindre än 11 hästar och tre-fyra hundar offrats och placerats i båtens akterparti. I båtgravar från vendeltiden och vikingatiden finns ofta 1–5 hästar, 1–4 hundar samt ett eller flera djur av antingen nötkreatur, får eller svin. Vanligt är också att det finns rovfåglar i dessa gravar. Förutom krigiska sysslor ägnade de sig även åt jakt, speciellt falkenering.

Hästar, får, getter, nötkreatur, svin, hundar, katter, hönsfåglar och rovfåglar är sådana djur som ofta förekommer i gravar från järnåldern. Detta tyder på att det fanns ett

allmänt välstånd och en samhörighet mellan människan och djuren under denna tid. Tidigare, under den äldre bronsåldern, sveptes de döda i enkla kohudar, så som vi finner i ekkistegravarna. Under senare perioder användes istället hudar av björn och lodjur till svepningar. Frågan är om valet av dessa djur var en bekräftelse på den döda människans starka personlighet eller hennes jaktkicklighet?

Ritualerna i samband med död och begravning ger intryck av att ha varit avsedda till minne av de döda personerna. Djuren var liksom de övriga gravgåvorna viktiga för att karaktärisera den döda människans egenskaper och sociala position. Att äga ett stort djurbestand kom till uttryck efter döden i själva gravritualen då vissa djur slaktades och fick följa med den döda människan. Ritualerna till minne av de döda präglades av ansvaret och skyddet av den egna gården och släktens fortsatta liv. Detta gjordes genom att ritualisera den döda personens välstånd och egenskaper. Gravritualen innebar också att den kvarvarande släkten försakade rikedom och värdefulla djur för att hedra den döda personen och för att tillförsäkra sig den världsliga makten.

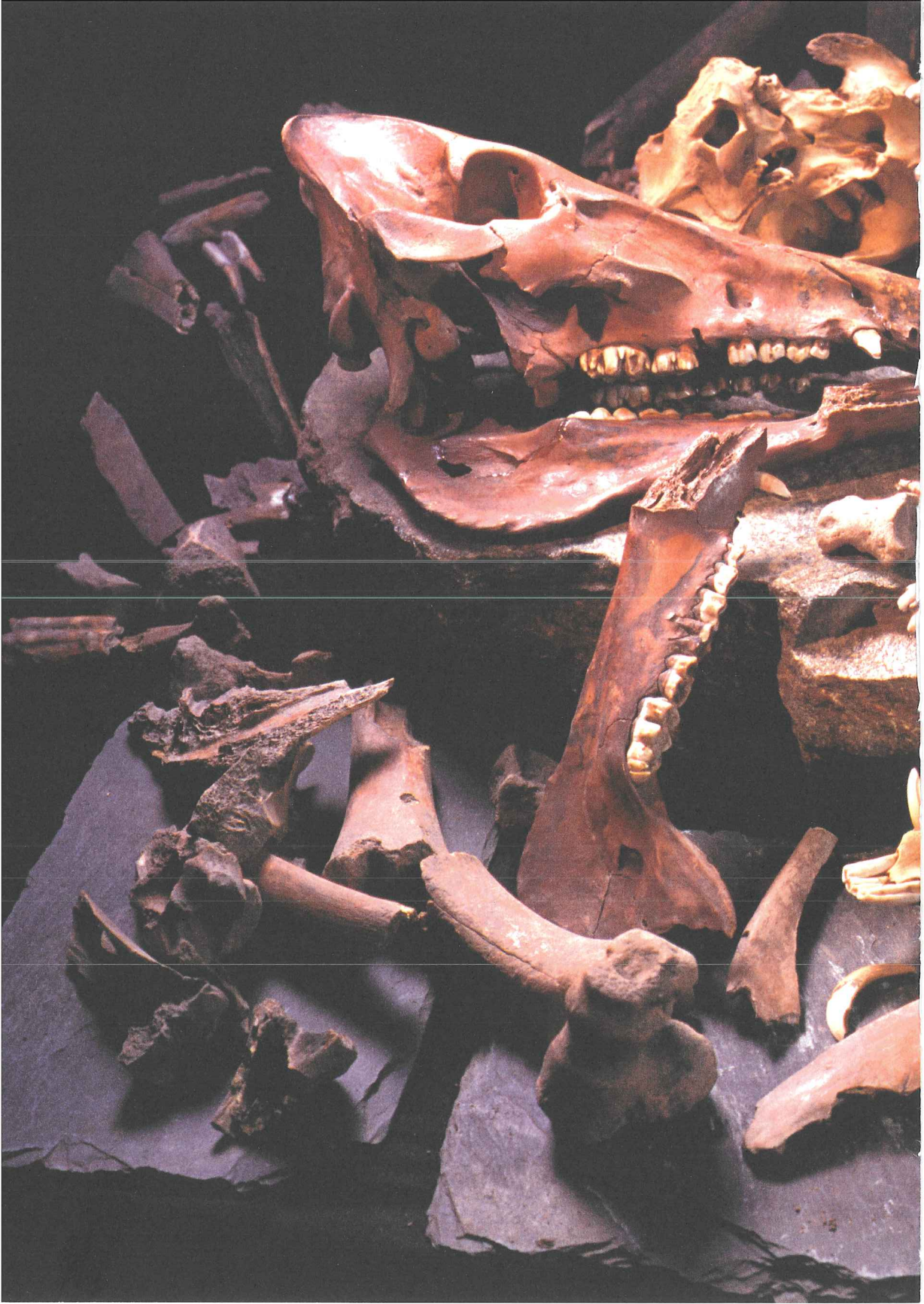
Djurspråk

Människan lät djuren tala för sig. Rovdjur, fåglar, ormar och fantasidjur var en del av bildspråket, bland annat på smycken och vapen, bildstenar och runstenar. Vissa föremål producerades i stora serier, exempelvis de vendeltida näbbfibulorna, fågelfibulorna och fiskfibulorna samt de vikingatida djurhuvudformade spännena. Smyckena har en ornamentik på ett grundtema av en fågel, fisk eller en annan djurkropp. De framställdes med variationer på detta tema i olika verkstäder. Frågan är vad dessa djurbilder kan representera? Ett exempel är fibulor med fågeltema. De har ofta tolkats som Odens korpar, Hugin och Munin. Vid närmare studier av smyckena framträder en annan tolkning som grundar sig på fågelns kroppsform och ställning. Skuldronas kraftiga bärplan och de ihoplagda vingarna med klorna i dykställning tyder snarare på att fågelbilden representerar en rovfågel. Smyckena ger därför intryck av en rovfågel på jakt efter sitt byte i rakt dykande position. Möjligen rör det sig om en duvhök eller en pilgrimsfalk. De fågelfibulor som påträffats i kvinnogravar knyter an till falkenering, en aristokratisk jaktform med rovfågel som också kan beläggas från benmaterial i rikt utstyrda gravar. Ett annat exempel på djurspråk är bildstenarnas figurer. Bildspråket kan tolkas på många sätt, men sannolikt berättar bilderna likt en serietidning om mytiska sagor och händelser. Bland djuren på bildstenarna träder ofta hästar fram som centrala motiv, såsom Odens åttabenta häst Sleipner. Hundar, nötkreatur, älgar eller hjortar, fiskar, fåglar, ormar och fantasidjur finns också avbildade på bildstenarna. Bland runstensdjurens fantasidjur dominerar drakormar som arrangerats i konstfulla runslingor, ibland runt omkring ett stort fyrfota djur. Anledningen till den rika förekomsten av djur och fantasidjur i dessa sammanhang är inte klarlagd, men kanske användes de för att karaktärisera släkter och personer? Från och med 400-talet och långt fram i kristen tid dekorerades föremål tillhöriga både den manliga som den kvinnliga sfären med djur och fantasidjur.

→ Vid Lejre Forsøgscenter i Danmark visas handfasta exempel på hur djuroffer kunde gå till på järnåldern.

→ [At Lejre Experimental Centre in Denmark there are displays of how animal sacrifices could be performed in the Iron Age.](#)







Ett öga, en fot, ett lår och ett huvud från något husdjur eller ett vilt djur sattes ofta samman till ett fantasidjur i ett sinnrikt mönster. Denna konststil brukar benämnas nordisk djurornamentik. Ormar, fåglar, vildsvin och fyrfota djur smyckar också konstfullt präglade guldbraktestrar och andra praktfulla föremål av ädelmetall. Den nordiska djurornamentiken, med sina komplicerade motiv av djur, förändrades dock under loppet av den yngre järnåldern. Till sist blev djurmotiven så drivna att de blev helt oläsliga för dem som inte var insatta i stilens symboliska innebörder. Troligen knyter detta djurspråk an till de kontakter som de nordiska områdena hade med det kontinentala och kristnade Europa. Den nordiska djurornamentiken utvecklade genom dessa kontakter ett särpräglat nordiskt bildspråk som innehöll information om ägarens identitet och dennes föreställningar om olika makter.

Djurmotiven är oftast sammansatta av flera olika djur. Ett fyrfota djur kunde exempelvis få grisfötter och fågelklor samt vara behornat som en get eller ko. Den nordiska djurornamentiken flödar av figurer med sådana tvetydiga arter. Fantasifigurer med ormar, drakar, fåglar och människor framställs sinnrikt med framåtvända eller profilställda ansikten, med uppbrutna och sammansatta kroppsdelar och med en till synes specialkomponerad kroppsgestik. Djurornamentiken med dess bilder av transformationen mellan människa och djur var en sorts djurspråk som användes av inflytelserika människor och sannolikt inför mäktiga makter. I den nordiska mytologin framställs nämligen mångsidiga och kraftfulla varelser som icke artspecifika. De var någonting mellan verkliga varelser och fantasivarelser. Deras egenskaper gjorde att de kunde agera fritt och skapa nya förutsättningar för att lösa svårartade problem. Transformerande varelser spelade en stor roll i den nordiska kosmologin, både vid skapelsen av världen och vid dess undergång. Transformerande skapelser var alla möjligheternas varelser.

Sammanmätning av kultur och natur

Ritualer och omvandlingar av djur och sammanblandningar mellan människa och djur i bildkonsten binder samman det arkeologiska materialet med de isländska berättelserna och själva diktkonsten. De materiella uttrycken ger också en bakgrund till tolkningar av personnamn, djurfylgior och hamnskiften. Människans relationer till djur och djurens roll blir därvid tydligare och mer nyanserad.

Personnamnen under vikingatid och tidig medeltid visar människans attityder till djur. De vilda djuren var vanliga vid namngivning av personer där björn, varg, örn och orm dominerar stort, medan räv, vildsvin, bäver, korp, hök, falk och sparv var mindre vanliga. Bland tamdjuren förekom vid några enstaka fall djur som häst, tupp och gås som delar av personnamn. Av någon anledning har män mycket oftare än kvinnor fått sina namn från någon djurart. Måhända förväntade man sig att djuriska egenskaper såsom snabbhet, styrka, mod eller list skulle föras över till den namngivna tillsammans med namnet och därigenom kunna förknippas med släktens självbild. Namnen kunde också

← I anslutning till det arkeologiskt undersökta kulthuset i Borg, Östergötland, från 800-900-talet, framkom stora mängder djurben som tyder på en rituell slakt av både tama och vilda djur.

← The excavation of the cult house in Borg, Östergötland, from the ninth to tenth century uncovered large amounts of animal bone suggesting ritual slaughter of both domesticated and wild animals.

knyta an till goda eller onda makter liksom till ära, makt och redlighet. Personnamn kan därför kopplas till den sammansmältning av kultur och natur som finns i den nordiska mytologin.

Djurfylgijor i den isländska litteraturen sätts i samband med manliga karaktärsegenskaper. Bland de ledande männens fylgijor representerades de tama djuren av ox, bock och galt. Från den vilda naturen hämtades fylgijorna från räv, varg, hjort, björn, isbjörn, svan, örn, falk, leopard, lejon och orm. Fantasiväsen som jättar, drakar och fabelfåglar var också fylgijor som kunde karakterisera män i ledande positioner. De mer anonyma männens djurfylgijor representerades av nötkreatur, svin, varg, hök och andra fåglar. En intressant aspekt är att hästar inte sattes i samband med djurfylgijor. Personer med djurnamn och med djurfylgijor markerade transformationer mellan människa och djur. Vissa människor hade också förmågan att förändras och tillfälligt få annan gestalt.

De domesticerade djuren från gårdsmiljöer och de vilda djuren från den nordiska faunan kontrasteras av de mer exotiska djuren. Isbjörn, lejon och leopard vittnar om vidsträckta kontaktytor eftersom dessa djur inte förekom naturligt i Norden. Det finns därför ingen överensstämmelse beträffande djurarterna i fylgijefaunan och de djurarter som återfinns i det arkeologiska materialet. Kanske kan de transformerade kropparna och sammanvävningen av människa och djur jämföras med de hamnskiften som det berättas om i de mytologiska berättelserna och sagorna? Här omtalas att människor och gudar, framför allt Oden och Loke, kunde skifta skepnad. De kunde agera utanför sina egna kroppar, och då exempelvis simma eller flyga, gömma sig eller lurats. De kunde även spela andra roller genom att förvandla sig själva till djur.

I *Ynglingasagan* berättas om att Oden kunde byta skepnad: "Då låg kroppen som sövd eller död och han var då fågel eller djur, fisk eller orm och for på ett ögonblick till fjärran länder i sina egna eller andra mäns ärenden". Gudarna kunde även få djurnamn på grund av sin förmåga att skifta skepnad. I *Den poetiska eddan* har Oden tilldelats drygt 70 namn, varav två associerar till en och samma djurart, ormarna Ofne och Svafne. I sagorna nämns Oden vid namn som hänförs till flera olika djurarter: björn, örn, hök, häst och varg. Även andra gudagestalter och varelser kunde ändra sin gestalt. Loke hade en förmåga att bli ett djur eller en kvinna. Hans barn med jättinnan Angrboda fick oändliga krafter – den fjättrade Fenresulven, Midgårdsormen i sitt eviga kretslopp och dottern Hel i underjorden som rådde över de döda. Lokes barn blev alla aktiva vid Ragnarök, och bidrog alla till världens undergång. Varelser som representerar sådana naturkrafter var närvarande i världen och hotade dess existens, och uppbar krafter som gudarna inte kunde bemästra.

Språkrör för mänskliga egenskaper

Djuren och djurframställningarna i de arkeologiska källorna ger en bakgrund till myterna och deras djurvärld. Helt klart är att djuren har en betydelsefull roll i den nordiska mytologin. Odens häst, Tors getabockar och Frejas katter är exempel på centrala

→ Ett dräktspänne från cirka 550–700 e Kr, en så kallad fågelfibula, från Uppåkra i Skåne. Motivet avbildar en rovfågel som i hög fart dyker mot sitt byte.

→ A costume brooch from 550–700 AD, known as a bird fibula, from Uppåkra in Skåne. The motif is a bird of prey diving at high speed towards its quarry.



djurgestalter i gudarnas liv. Bakgrunden ger dock en betydligt mer varierad bild av djurens roll än vad som framkommer i *Snorres Edda*. De djurarter som i de arkeologiska källorna relaterar till rituell praxis är betydligt fler till antalet än vad som förekommer i texterna.

Dessutom framstår de domesticerade djuren som mer viktiga och symboliska i de arkeologiska källorna än i eddornas skildringar. En del berättelser förekommer dock där domesticerade djur beskrivs, exempelvis berättelserna om djuren på bondgården Alfhem, en gård som var berömd för sin svinavel. De vilda djuren betonas däremot mer i *Snorres Edda*. De arkeologiska djurbilderna av ormar och drakar associerar till draken Fafne och Midgårdsormen Nidhögg, även om texterna inte direkt kan förklara de materiella spåren. Det mest framträdande djuret i både *Snorres Edda* och i det arkeologiska materialet är hästen. I *Skáldskaparmál* beskriver en strof hästarnas betydelse för världen: "Arvak och Allsvinn drar solen som skrevs förut. Rimfaxe eller Fjörsvartne drar natten. Skinfaxe eller Glad följer dagen". I de arkeologiska källorna framträder både häst och hund ofta i samband med begravningsritualer. Hundar har däremot en låg profil i texterna, med undantag för hunden Garm som vaktade underjorden tills han slet sig vid Ragnarök.

Det finns både en obalans och en samstämmighet mellan de olika djuren som förekommer i *Snorres Edda* och det arkeologiska materialet. Framtoningen av speciella djur tycks ha att göra med deras förhållande till ledande och dominanta grupper i både gudavärlden och det förkristna samhället. Kopplingen mellan exempelvis hästar, betydelsefulla gudar och människor är tydlig. En aristokratisk och manlig framtoning finns i de nedtecknade myterna och det tycks som om den nedtecknade nordiska mytologin fungerade som en historisk bakgrund för en lika aristokratisk och lärd miljö i det 1200-tal då den nedtecknades.

Djuren var en viktig del i människans livsvärld och framträder som betydelsefulla krafter i mytologin i vilken fantasifulla djur skapades. Djur och fantasidjur blev språkrör för mänskliga egenskaper och människans sociala position. Med hjälp av djuren visades vem man var, och med djuren kunde dessutom makterna kontrolleras.

Djurens roll

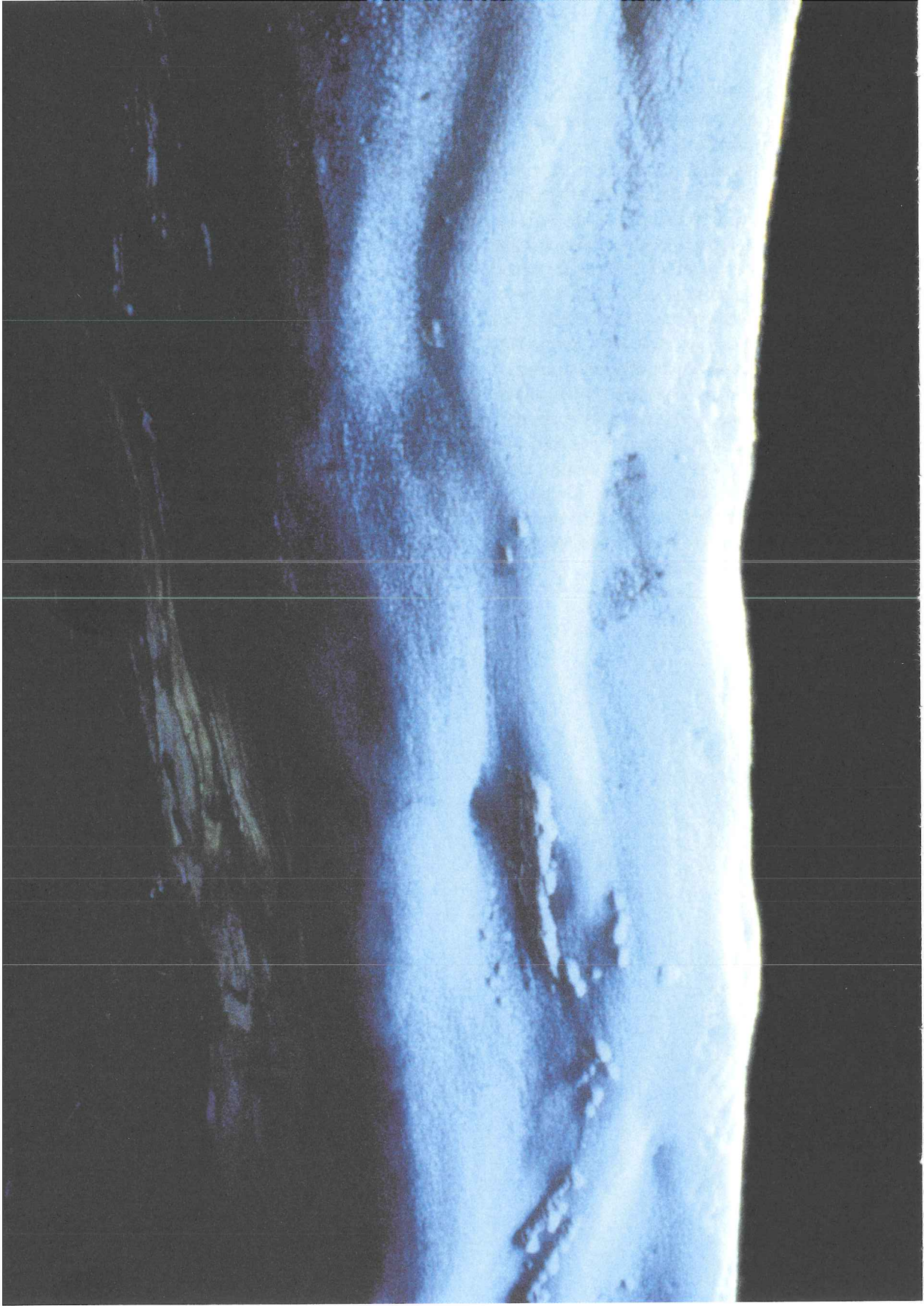
De arkeologiska källorna visar att ritualer vanligen har en lång historia och kan spåras långt tillbaka i tiden. I dessa ritualer var djuren aktörer för olika ändamål. Speciellt de domesticerade djuren var viktiga i ritualer vid hus och gårdar. De var också betydelsefulla vid begravningar och ritualer vid våtmarker. De vilda djuren och fantasidjuren var betydelsefulla för identitet och kulturella omvandlingar.

Arkeologins långa tidsperspektiv ger oss därmed möjligheter att urskilja hur ritualer med djur varierade och förändrades under loppet av järnåldern. Det skedde tydliga förändringar i gravskicket på 200-talet e Kr och från den tiden kan vi spåra ritualer som levte vidare genom hela vikingatiden. Det är möjligt att de olika ritualerna var kopplade till speciella situationer som hade att göra med händelser i en människas livscykel eller

särskilda händelser i samband med fredsförklaringar, överenskommelser, krig, konflikter eller andra traumatiska upplevelser. Djuren hade uppenbarligen en stor betydelse för den dåtida människans livssituation.

Djuren signalerar ägande och makt, men berättar också om personers karaktär. Man kan tänka sig att det som då uppfattades som "historia" också gav identitet och makt. Djurens historiska bakgrund hade därför betydelse för hur ritualerna utfördes. Om man hade kunskap om en mycket avlägsen tid, om myter och kosmologiskt ursprung, kunde man återknyta sig själv och sin släkt till denna historia genom utförandet av ritualerna. Förkristen rituell praxis kan därför sägas ha både religiösa orsaker och vara uttryck för sin samtids värderingar. Djursymboliken antyder gårdsnära och folkliga vardagligheter, men också en aristokrati med alla dess behov av politiska och ideologiska signaler.

Det är emellertid problematiskt att riktigt beskriva hur ritualerna gått till och varför de utförts. Ord och begrepp räcker inte alltid till för att tolka och kategorisera ritualerna och platserna där dessa utspelades. Djuren hade betydelse för välgång i livet och fungerade till minne av de döda. Och med sina egenskaper blev de förmänskligade samtidigt som de användes för att identifiera människans karaktärskvalitéer. De arkeologiska spåren visar att människor och djur var återkommande motiv i en fortlevande världsbild. Kroppsmetaforiken med människor och djur, och inte minst transformationer mellan dem, var ett sorts praktiserande av människors tankar, deras världsbild och föreställningar om kosmos.



Animals and pre-Christian ideas about the cosmos

Kristina Jennbert

People's relations to animals and their various roles took many different expressions in the pre-Christian era. In certain contexts animals had practical functions, but in others they also had symbolic values. Animals were significant for humans in many different ways. Domesticated animals, wild beasts, and fabulous creatures were a part of different spheres of human life and were used in a variety of ways. We therefore find animals in most archaeological contexts. Domesticated animals are found above all as skeletal remains on farms and in graves, while wild animals and fantasy animals are chiefly depicted on artefacts, picture-stones, and runestones. Rituals involving animals are attested from most of the pre-Christian period, indeed, all the way back to the Stone Age. The material traces signal attitudes to animals which are both similar to and different from today's. They therefore provide interesting perspectives on pre-Christian rituals and ideas, and not least on how people valued and related to animals.

The history of domesticated animals in Scandinavia goes back to the Stone Age. The oldest known domesticated animal is the dog, which occurred as early as the Palaeolithic, that is, over 12,000 years ago. Cattle, sheep, and goats became common much later, around 4000 BC. During the Neolithic pigs were also domesticated. This is a relatively easy species to domesticate since it is omnivorous and therefore likes to be close to human settlements. Tame horses began to appear in Scandinavia during the Bronze Age and are believed to have been imported here, even though the species existed in Scandinavia in its wild forms. In the Late Bronze Age beekeeping also began to occur. Contacts with the Roman Empire brought significant influences and left material traces in Scandinavia. The stock of domesticated animals was thus expanded, with imported poultry (hens, ducks, and geese) in the centuries around the Birth of Christ. Another result of the Romans' extensive contacts was that the first tame cats came to Scandinavia

at this time. Depending on the domesticated animals' economic significance and their different qualities, they were used for food and raw material, but also as watch-dogs, as draught animals, or for riding. Favourable and desirable characteristics made animals attractive for crossing and breeding. Aesthetic values in animals, their hereditary traits, and their practical function were probably significant for the use of animals in ritual practice and in metaphor in Norse mythology. Wild animals close to the farms, whether fur-bearing animals, animals killed for meat, or beasts of prey – were also an important part of the human life-world on account of their various forms of behaviour and characteristic features, and this was expressed in Norse mythology. The same applies to the fantasy creatures that we see depicted. They were both human-like and composed of different body parts from the living world of animals and the world of the imagination.

Rituals on farms

Archaeologists usually find bones of cattle, pigs, sheep, goats, horses, dogs, cats, ducks, and geese in Iron Age farm contexts. There were small and large farms with all kinds of animals, but there were also farms which specialized in, for example, sheep rearing or horse breeding. Bones from wild animals are rarely found in farm contexts, although of course they occurred in the vicinity. Hunting and slaughtering of wild animals may have been practised at special places in the landscape. With a knowledge of all the animal species that existed in people's surroundings, we can better understand the ritual use of animals. When people built houses for themselves, they placed things – pots or grindstones, but also whole or partial animal bodies – in the holes dug for the posts to support the walls or roof, in trenches running the length of the walls, and in pits right beside the houses. In archaeological research these rituals are called "building offerings". In this context the sheep was the most commonly used animal, but cattle, pigs, dogs, and horses also occurred. In rarer cases cats and wild birds were also used as offerings.

Some examples show how animals could be treated. Just before the Birth of Christ, a three-year-old stallion was cut into eight parts which were

deposited in the foundation of a house at Sejlflod in northern Jutland. A century or so later, unburnt dog bodies were placed in two houses on the settlement site of Lundsgaard on Fyn. In both buildings the dogs were placed close to the fireplace and the entrance. A special find is the deposit of two sheep on the Agerbygård site on Bornholm. Two complete sheep were placed in a shallow pit when a building was to be erected on the site. Among the skeletons were two identical brooches (fibulae), a small bronze bead, and seven amber beads. The find can be dated to the time around AD 400. We know of other rituals where parts of animals and humans were deposited in slag heaps and pits on the farm or at some enclosure. Bones of horses, cattle, sheep, or pigs in wells suggest that they were used to seal the well when people abandoned the place. Domesticated animals were significant for life on the farm; they gave protection, but they could also be used to mark a move away from the place. Animals, like other objects, were used actively and consciously to bring good luck and in farewell situations.

Rituals at special houses and in wetlands

Animals were also a part of rituals in and beside special houses which began to be constructed in the fifth century, inspired by early churches in the Roman Empire. The excavation of the cult house at Uppåkra in Skåne uncovered masses of animal bones, chiefly slaughtered horses and other domesticated animals. Another example is the large assemblage of animal bones found at a small Viking Age building in Borg in Östergötland. In the yard outside the house there was a huge amount of bones, chiefly from cattle and horses, but also from pigs, sheep/goats, dog, and cats. The material showed that people also slaughtered red deer, fox, beaver, badger, salmon, and geese on the site, albeit in smaller quantities. Several of the domesticated animal bones show traces of violent chops and blows. The distribution of the pig bones shows that the animals were probably segregated by sex, since the sow bones were found together with amulet rings in one part of the yard, while the boar bones were in a quite different part, close to ovens and smithwork.

Of quite a different character was the Viking Age cult site found at Frösö Church in Jämtland. The

site lies on a crest right beside a Late Iron Age cemetery with a view over lake Storsjön. Excavations under the chancel of the church revealed the stump of a birch tree surrounded by animal bones. Bear, pig, elk, sheep, goat, cattle, red deer, squirrel, horse, jackdaw, capercaillie, whitefish, salmon/trout, pike, and possibly dog, domestic hen, and bat were identified in the unburnt bones. The find also included the greater part of a bear skeleton, while remains of pigs, sheep/goats, and cattle consisted solely of parts of skulls and long bones. Interestingly, occasional fragments of human bones were found beside the tree trunk. On sites of this type, animals denote slaughter and remains of meals. On certain types of objects found in cult houses there is also decoration with animals and humans, probably with ritual and cosmological allusions.

Rituals in wetlands with deposits of artefacts, animals, and humans are documented from the greater part of the pre-Christian period. At Röekilorna in southern Skåne, people during the period from the Neolithic to the Roman Iron Age offered artefacts, pots, human bones, and bones of horse, dog, cattle, sheep, pig, and hen on numerous occasions. Rituals could also be performed on a single occasion at a special place. One example is the find at Bøgesø Mose near Præstø in southern Sjælland. At the end of the ninth century, animals were sacrificed in a boggy area, a short distance from dry land. Skulls and the lower parts of the metacarpals and metatarsals of adult goats and two kids, all females, were found together in a net within a limited area framed by small stones.

Rituals in connection with death and burial

Ways of burying people have varied in the course of history. A recurrent theme, however, is the ritual use of animals in connection with death and burial. Finds of bones suggest that people in certain contexts discarded dead humans and animals in a similar way. In certain periods, for example, dogs and horses were buried in special graves which closely resembled those of humans. In the third century it became more common to deposit large body parts or complete bodies of a domesticated animal in human graves. One example is the cemetery of Skovgaarde in Sjælland where whole pigs and sheep were placed in the richly equipped

graves. One of the earliest horse graves has also been found in this cemetery.

The ship grave at Ladby in Fyn is an example of a grave from the start of the tenth century. In a lavishly furnished ship, no less than 11 horses and three or four dogs had been sacrificed in the stern of the boat. In boat graves from the Vendel Period and the Viking Age there are often one to five horses, one to four dogs, and one or more specimen of either cattle, sheep, or pig. It is also common to find birds of prey in these graves. Apart from martial pursuits, the dead also indulged in hunting, especially falconry.

Horses, sheep, goats, cattle, pigs, dogs, cats, hens, and birds of prey are animals that often occur in graves from the Iron Age. This suggests that there was general prosperity and that humans and animals were very close at this time. Before this, in the Early Bronze Age, the dead were wrapped in simple cow skins, as we find in oak-coffin graves. In later periods people instead used skins of bear and lynx as shrouds. The question is whether the choice of these animals was a confirmation of the strong personality of the deceased or his hunting skill.

Rituals in connection with death and burial give the impression of having been performed in memory of the dead persons. Animals, like the other grave goods, were important for symbolizing the characteristics and social position of the dead person. Ownership of a large stock of animals was expressed after death in the burial ritual, when certain animals were slaughtered to accompany the dead person into the grave. Rituals in memory of the dead reflected responsibility for and protection of the survivors' farm and the continued life of the kindred. This was achieved by ritualizing the dead person's prosperity and characteristics. The burial ritual also meant that the survivors gave up wealth and valuable animals to honour the dead person and to ensure worldly power.

Animal language

People let animals speak for themselves. Beasts of prey, birds, serpents, and fantasy animals were part of the imagery, for example, on ornaments and weapons, picture-stones and runestones. Certain objects were produced in large series, for instance the Vendel Period beak fibulae, bird fibulae,

and fish fibulae, and the animal-headed brooches of the Viking Age. The ornaments are decorated with the basic theme of a bird, fish, or other animal body. They were portrayed with variations on this theme in different workshops. The question is what these animal images represent. One example is fibulae on the theme of birds. They have often been interpreted as Odin's ravens, Hugin and Munin. A closer study of the ornaments reveals a different interpretation based on the form and stance of the bird's body. The stout aerofoil of the shoulders and the folded wings with the claws in diving position suggest rather that the image represents a bird of prey. The ornaments therefore give the impression of a bird of prey hunting its quarry in a straight diving position. It is possibly a goshawk or a peregrine falcon. The bird fibulae found in women's graves evoke falconry, an aristocratic form of hunting which is also attested in the bones in richly equipped graves.

Another example of animal language is the figures on picture-stones. The imagery can be interpreted in many ways, but they probably tell of mythical sagas and events, in a way similar to modern comics. Among the animals on the picture-stones, horses are often central motifs, such as Odin's eight-legged horse Sleipnir. Dogs, cattle, elk, or deer, fish, birds, serpents, and fantasy animals are also portrayed on picture-stones. Pictures of animals on runestones are dominated by fantastic dragon-serpents, twisting artistically, sometimes around a large quadruped. The reason for the profuse occurrence of animals and imaginary creatures in these contexts is not certain, but they were perhaps used to characterize families and individuals.

From the fifth century and well into the Christian period, objects belonging to both the male and the female sphere were decorated with animals and imaginary creatures. An eye, a foot, a thigh, and a head from some domesticated animal or a wild animal were often put together to give a fantastic animal in an ingenious pattern. This style of art is usually called Scandinavian animal ornamentation. Serpents, birds, wild boar, and quadrupeds also adorn artfully stamped gold bracteates and other splendid objects of precious metal. Scandinavian animal ornamentation, with its complex zoomorphic motifs, changed in the course of the Late

Iron Age, however. Finally the animal motifs were taken so far that they became totally illegible to those who were not familiar with the symbolic meanings of the style. This zoomorphic language probably reflects a link between the Norse areas and continental Christian Europe. From these contacts, Scandinavian animal ornamentation developed its distinctive imagery which contained information about the owner's identity and his beliefs about divine powers.

The zoomorphic motifs are usually composed of several different animals. A quadruped, for example, could be given pig's feet and bird's claws and horns like a goat or cow. Scandinavian animal ornamentation is overflowing with figures of such ambiguous species. Fantastic beasts composed of serpents, dragons, birds, and humans are ingeniously depicted with their faces in profile or *en face*, with separated or joined body parts, and with what seems to be a specially composed language of body gestures. The animal ornamentation with its images of transformations between human and animal was a kind of animal language used by influential people and probably *vis-à-vis* mighty powers. In Norse mythology, many-sided and powerful beings are not portrayed as definite species. They were something in between real beings and imaginary creatures. Their properties meant that they could act freely and flexibly to solve serious problems. Transforming beings played a major part in the Norse cosmology, both at the creation of the world and at its destruction. Transforming beings enabled unlimited possibilities.

The merger of culture and nature

Rituals and transformations of animals and blends of human and animal in pictorial art link the archaeological evidence with the Icelandic narratives and the art of poetry itself. The material expressions also give a background to interpretations of personal names, attendant spirits (*fylgjur*) in animal form, and shape-shifting. People's relations to animals and the role of animals thus become more distinct and more nuanced.

Personal names in the Viking Age and Early Middle Ages reveal people's attitudes to animals. Wild animals were common in the naming of persons, with bear, wolf, eagle, and serpent dominating heavily, while fox, wild boar, beaver, raven, hawk,

falcon, and sparrow were less common. Among the domesticated animals, horse, cock, and goose occur occasionally as part of personal names. For some reason, men had animal species in their names much more often than women. Perhaps animal qualities like speed, strength, courage, or cunning were supposed to be transferred to the bearer of the name and could therefore be associated with the self-image of the family. The names could also be linked to good or evil forces, or to honour, power, and integrity. Personal names are therefore part of the merger of culture and nature that is found in Norse mythology.

Animal *fylgjur* in Icelandic literature are associated with male characteristics. Among the attendant spirits of the leading men, tame animals are represented by ox, goat, and boar. Those from untamed nature were fox, wolf, deer, bear, polar bear, swan, eagle, falcon, leopard, lion, and serpent. Imaginary beings such as giants, dragons, and fabulous birds could also protect men in leading positions. The animal *fylgjur* of the more anonymous men included cattle, pig, wolf, hawk, and other birds. An interesting aspect is that horses are not associated with animals as attendant spirits. Persons with animal names and animal *fylgjur* marked transformations between human and animal. Certain people also had the ability to change their *shape* temporarily.

Domesticated animals from farm contexts and wild animals from the Norse fauna contrast with the more exotic animals. Polar bear, lion, and leopard testify to far-reaching contacts since these animals did not occur naturally in Scandinavia. There is thus no agreement between the animal species in the fauna of *fylgjur* and the species found in the archaeological record. Perhaps the transformed bodies and interwoven animal and humans can be compared with the shape changes of which we hear in mythological tales and sagas? These tell how mortals and gods, above all Odin and Loki, could change their appearance. They could act outside their own bodies, for example, swimming or flying, concealing themselves, or deceiving others. They could also play other parts by transforming themselves into animals.

In *Ynglingasaga* Snorri tells that Odin could change shape: "When he did so his body would lie there as if he were asleep or dead; but he himself, in an

instant, in the shape of a bird or animal, a fish or a serpent, went to distant countries on his or other men's errands." The gods could also be given animal names on account of their ability to change shape. In the *Poetic Edda* Odin is given just over 70 names, two of which are associated with the same species of animal, the serpents Ofnir and Svafnir. In the sagas Odin is called by names referring to several different animal species: bear, eagle, hawk, horse, and wolf. Other gods and beings could change shape. Loki had an ability to turn himself into an animal or a woman. His children by the giantess Angrboda had infinite powers: the fettered wolf Fenrir, the Midgard Serpent circling the earth, and Hel in her underground realm of the dead. Loki's children all became active at Ragnarok, contributing to the destruction of the world. Beings representing such natural forces were present in the world and threatened its existence, possessing forces that the gods could not subdue.

Mouthpieces for human properties

Animals and zoomorphic images in the archaeological sources provide a background to the myths involving animals. It is clear that animals play a significant part in Norse mythology. Odin's horse, Thor's he-goats, and Freyja's cats are examples of central animal figures in the lives of the gods. The background, however, gives a much more varied picture of the role of animals than we see in Snorri's *Edda*. The animal species in the archaeological sources which relate to ritual practice are much more numerous than what we find in the texts.

In addition, the domesticated animals seem more important and symbolic in the archaeological sources than in the Eddas. There are nevertheless some narratives which describe domesticated animals, for example, the tales of the animals at Alfheim, a farm that was famous for its pig breeding. Wild animals, in contrast, are stressed more in Snorri's *Edda*. The archaeological images of serpents and dragons arouse associations with the dragon Fafnir and the Midgard Serpent Nidhogg, although the texts cannot directly explain the material traces. The most prominent animal both in Snorri's *Edda* and in the archaeological record is the horse. In *Skáldskaparmál* there is

a stanza describing the importance of horses for the world: "Arvak and Allsvinn draw the sun, as was written above. Hrimfaxi or Fiorsvartrir draw the night, Skinfaxi or Glad go with the day." In the archaeological sources both horse and dog often appear in connection with funeral rituals. Dogs, on the other hand, have a low profile in the texts, with the exception of the dog Garm, who guarded the underworld until he broke free at Ragnarok.

There is both an imbalance and a concordance between the different animals that occur in Snorri's *Edda* and the archaeological material. The prominence of special animals seems to have something to do with their relationship to leading groups both in the divine world and in pre-Christian society. The link, for example, between horses, important gods, and mortals is clear. There is an aristocratic and masculine bias in the recorded myths, and it seems as if the Norse mythology as it was written down served as a historical background to an equally aristocratic and learned environment in the thirteenth century when it was committed to parchment.

Animals were an important part of the human life-world, and they stand out as significant forces in the mythology in which fantasy creatures were created. Real animals and fantasy animals became mouthpieces for human characteristics and reflections of people's social position. With the aid of animals one could show who one was, and with animals one could moreover control the higher powers.

The role of animals

The archaeological evidence shows that rituals usually have a long history and can be traced far back in time. Animals were actors in these rituals, serving different purposes. Domesticated animals were particularly important in rituals at houses and farms. They were also significant at funerals and wetland rituals. Wild animals and fantasy creatures were significant for identity and cultural transformations.

The long temporal perspective of archaeology thus gives us opportunities to distinguish how rituals with animals underwent variation and change in the course of the Iron Age. There were clear changes in mortuary practice in the third century AD, and from that time we can detect rituals

which survived throughout the Viking Age. It is possible that the different rituals were connected to special situations which had to do with events in a person's life cycle or special happenings in connection with peace agreements, war, conflicts or other traumatic experiences. Animals were evidently of great significance for the life of people at the time.

Animals signal ownership and power, but they also say something about people's character. One can envisage that what was then perceived as "history" also gave identity and power. The animals' historical background was thus important for the way the rituals were performed. If one had knowledge of a very distant time, of myths and cosmological origins, one could reconnect oneself and one's family to this history by performing the rituals. Pre-Christian ritual practice can therefore be said both to have religious causes and to be an expression of contemporary values. Animal symbolism hints at everyday realities close to the grass-roots level of the farm, but also an aristocracy with all its need for political and ideological signals.

It is problematic, however, to describe exactly how the rituals were performed and why. Words and concepts are not always sufficient for us to interpret and categorize the rituals and the places where they were enacted. Animals were important for prosperity in life and functioned in memory of the dead. And with their characteristics they were humanized while simultaneously being used to identify the qualities of human beings. The archaeological traces show that people and animals were recurrent motifs in an enduring cosmology. The bodily metaphors with humans and animals, and in particular the transformations between them, were a way to manifest people's thoughts, their world-view, and their ideas about the cosmos.

Sejd, sorcery and shamanism in the Viking Age

Neil Price

For the people of late Iron Age Scandinavia, "religion" ultimately encompassed every aspect of life, though naturally it primarily concerned beliefs relating to the supernatural. In its essence, we should see this spiritual complex as nothing less than a particular understanding of the nature of reality itself.

One of the key elements of this mindset was a channel of communication, through which Viking Age men and women interacted with the invisible population of gods and other beings that shared their lives. It is hard to find an adequate word for this in modern languages, though something like "sorcery" or "magic" perhaps comes closest. In Old Norse we find several different terms for it, but it is clear from the sources that the most important of these was *seiðr*, usually written today as *sejd* in Swedish, or *seid* in Norwegian and Danish.

The evidence for sorcery

Our sources for this phenomenon are overwhelmingly literary in character, drawn from the corpus of writings primarily composed in Iceland in the centuries immediately following the Viking Age. Among the key texts for the study of Nordic sorcery are the mythological and heroic poems of the *Poetic Edda*, the Icelandic sagas, and the passages of spiritual lore found in Snorri Sturluson's *Prose Edda*. To these we may add a handful of references in the skaldic praise poetry, and the occasional disapproving entry on magic in the early medieval Scandinavian law codes.

There is also a scattering of archaeological evidence, though this is very hard to interpret. While some of it may best be understood in the light of the written sources, it is vital to remember not only the contemporary nature of the material culture (unlike the literary record, which was formed centuries later), but also the fact that in the archaeology we see traces of ideas and practices that have left no documentary trace at all.

When we take these sources together, it seems that *sejd* – and other named forms of magic such