



schijnlijk worden, maar we vinden hierin onze weg om onze eigen bestemming te bepalen.

GALDR: DE MAGIE VAN ODIN

Galdr, dat 'lied' of 'bezwering' betekent, was een methode om spreuken uit te spreken met behulp van een melodie. Terwijl bij seiðr muziek wordt gebruikt om een trance op te wekken of geesten op te roepen, waren galdr-liederen spreuken waarvoor specifieke woorden en hymnen werden gebruikt. Galdr-liederen werden vaak gecombineerd met de runen, meestal door de namen van de runen hardop te zingen terwijl ze werden gekerfd of geschilderd om ze op te laden met kracht. Volgens de mythen creëerde Odin de technieken van galdr na zijn inwijding in de runen door de levensboom. Hij leerde de runen en galdr aan Freya en zij leerde hem seiðr. Deze uitwisseling versterkte zowel de Asen als de Wanen.

RUNENMAGIE

De runen waren een belangrijk onderdeel van veel noordse spreuken en worden vaak genoemd in overgeleverde teksten uit die tijd. Runen werden gekerfd in hoorns van dieren, wapens en pantsers om krijgers sterker te maken en werden gebruikt voor algemene bescherming. In *Sigrdrífumál*, het deel van de *Poëtische Edda* waarin de avonturen van de held Sigurd (ook wel Siegfried) worden verteld, spreekt de Walkure

Brünnhilde over het kerven of schilderen van runen op het lichaam of op alledaagse voorwerpen voor uiteenlopende doeleinden, zoals het genezen van wonden, het bevorderen van huwelijksstrouw en het beschermen van schepen op zee. Een ander voorval in een van de saga's gaat over hoe een tovenaars runen in een boomstam kerfde, die vervolgens stroomafwaarts dreef om een vloek over te brengen op de naburige clan. In hoofdstuk 3 gaan we dieper in op runen.

CHANTEN EN ZINGEN

Het noordse volk geloofde dat de adem een heilige uitdrukking was van iemands diepste wezen. In hun magie werd de nadruk gelegd op het gebruik van de stem tijdens het uitspreken van spreuken (gebeurt nu nog bij *trolldom*; zie blz. 125). Hoewel de melodieën van de oude galdr-liederen verloren zijn gegaan, blijkt uit overgeleverde teksten dat zangers hun stem op verschillende manieren moduleerden, met een hoge of juist lage toon, afhankelijk van de spreuk. Galdr-spreuken werden gezongen bij bevallingen, om krijgers sterker te maken of om een gebied te beschermen tegen indringers. Tovenaars werden soms naar het slagveld gebracht om galdr-liederen te zingen om onheil uit te roepen over vijandelijke troepen.



DE WANEN

De Wanen zijn de natuurgoden van de noordse mythologie en er zijn meerdere theorieën over waarom ze anders zijn dan de Asen, ondanks dat ze fysiek zoveel op elkaar lijken. Sommigen denken dat de Wanen de goden waren die vóór de Asen werden aanbeden. Anderen denken dat de Wanen boeren vertegenwoordigden en de Asen ontdekkingsreizigers en avonturiers.

We zullen waarschijnlijk nooit de ware oorsprong van de Wanen te weten komen, maar mythologisch gezien is Vanaheim hun thuis, een van de negen rijken rond de levensboom Yggdrasil. Ze symboliseren de manier waarop mensen met de natuur omgaan. Veel van deze goden zijn beschermgoden van de vruchtbaarheid, de seizoenen en de groei van gewassen.

DE OORLOG TUSSEN DE ASEN EN WANEN

Toen de Asen en Wanen nog steeds hun positie in de negen rijken aan het veroveren waren, begon er een lange oorlog tussen hen toen een tovenaars van de Wanen, Gullveig (vrij vertaald 'dronkenschap voor goud'), naar Asgaard afreisde. De Asen zeiden dat Gullveig magie gebruikte zodat ze het goud van de Asen kon stelen. De Wanen zeiden dat de Asen van Gullveig eisten dat ze hun de geheimen van haar gouden magie zou vertellen en dat ze dat weigerde. Hoe dan ook, in beide verhalen worden de Asen woedend en proberen ze (tevergeefs) de tovenaars drie keer levend te verbranden.

Toen de tovenaars terugkeerde naar Vanaheim waren beide partijen woedend over hoe ze waren behandeld. De Asen en de Wanen voerden een lange oorlog waarvan duidelijk was dat geen van beide partijen zou winnen. Ze sloten een wapenstilstand en ruilden enkele van hun sterkste goden en godinnen om de vrede te bezegelen. De tweeling Freyr en Freya van de Wanen ging samen met hun vader naar Asgaard, en Mímir en Hœnir, dierbare adviseurs van Odin, gingen naar de Wanen.

DE JOTNAR

De Jotnar (ook wel *Jotunn* of *Jötunn* in het Oudnoords en met de meervoudsvorm *Jotnar* of *Jötnar*) zijn immens machtige wezens in de noordse mythologie die zijn verbonden met de natuur. Ze worden soms reuzen genoemd, vooral in de moderne hervertellingen van oudere mythen, en hebben vaak conflicten met de Asen en Wanen. Hoewel ze door de Asen en Wanen worden gewantrouwd, zijn ze niet inherent slecht. Ze leven in woeste en vijandelijke gebieden en symboliseren de krachten van de natuur.

Alle Jotnar stammen af van de eerste vorstreus, Ymir. De meesten van hen werden uitgeroeid door Ymirs vloed van bloed toen Odin en zijn broers hem versloegen. Eén Jotunn wist ongedeerd te ontsnappen en herbevolkte het rijk dat hun thuis werd, Jotunheim. Sommige Jotnar zijn zo groot als bergen, terwijl andere gewoon heel groot zijn. Ze zijn gewend aan de koude, meedogenloze wildernis en aan een geïsoleerd leven. Ze zijn ook intelligent en wonen in hun eigen hallen of *hólls* (de Oudnoordse term voor een grote ontmoetingsruimte voor families) in gemeenschappen die groot konden zijn. Ze zijn vaak bang voor Thor en zijn hamer, maar kunnen het niet laten om de Asen voor de gek te houden en streken uit te halen.



BELANGRIJKE SYMBOLIEK

Naast de runen zijn er talloze illustraties en symbolen die de ideeën en filosofieën van de noordse mythologie en mystiek weergeven. Onderstaande lijst van symbolen is niet volledig. Sommige hebben alleen een visuele rol en worden bij mondelinge overleveringen gebruikt, terwijl andere verwijzen naar symbolen zoals ze voorkomen in de oude noordse heldendichten. Dit beknopte overzicht zal niet alleen je begrip van de noordse cultuur als geheel vergroten, maar kan ook een aanvulling zijn op je magische praktijk.



YGGDRASIL: Yggdrasil, of de levensboom, houdt de negen rijken, of werelden, bij elkaar. Wezens bewegen door zijn takken en voeden zich met zijn wortels. Het is een heilige boom die de verbinding tussen leven en dood symboliseert.



MJÖLNIR: je zou kunnen denken dat de hamer van Thor, Mjölner, een symbool is van rauwe kracht en macht. Dit symbool trekt echter zegeningen aan en biedt bescherming. Thor was de belangrijkste beschermer van de Asen en dat geldt ook voor dit symbool.



TROLLENKRUIS: dit Zweedse symbool weert boze of kwaadwillende geesten af. Het weerhoudt ze ervan baldadig te worden in de buurt van iemand die het in huis heeft hangen of het als amulet draagt. Het heeft meestal de vorm van een gebogen stuk metaal.



OUROBOROS: de Ouroboros is een afbeelding van een slang die zijn eigen staart opeet. Dit symbool komt uit het oude Griekenland. Jormungandr, de noordse Midgaardslang, is zeker een Ouroboros. Dit symbool past bij de noordse eerbied voor cycli en de overtuiging dat elk einde ook een begin is.



BIJ: bijen behoorden tot de dieren die in de noordse mythen nauw verbonden waren met de Walkuren en de nornen. Bijen en Walkuren werden in het Angelsaksisch *sigewif* genoemd ('een zwerm bijen'), en Snorri schreef dat bijen hun honing maken uit het water van de bron

van Urd. Bijen kwamen daarom voor in noordse kunst en grafritten als symbool van de Walkuren.



ZONNEKRUIS: het zonnekruis, ook wel zonnewel genoemd, is een prehistorisch symbool dat past bij de eeuwenoude zanaanbidding. Het noordse artefact uit de bronstijd, de zonnewagen van Trundholm, toont de wagen van Sol die de zon langs de hemel vervoert en heeft zonnekruizen als wielen (zie blz. 107 voor meer uitleg over Sol).



HART VAN HRUNGER: het hart van Hrunger, dat soms ten onrechte valknut wordt genoemd, is wat wij het symbool met drie in elkaar grijpende driehoeken noemen (hoewel de term zelf vrij nieuw is) dat op oude noordse schepen en bij tempels te zien is. Hrunger was een van de vele reuzen die Thor versloeg en had naar verluidt een driepuntig hart. Dit symbool staat voor het getal negen vanwege zijn negen driehoekpunten. Wanneer het ten onrechte een valknut wordt genoemd, symboliseert het vaak toewijding aan Odin.



GETAL 9: het getal 9 komt veel voor in de noordse mystiek en wordt als gewijd of heilig beschouwd. Negen werelden. Negen woningen van de goden in Asgaard. Negen stappen voor Thor voordat hij ten onder gaat tijdens Ragnarok. Feesten die negen dagen duren... je snapt het wel. De specifieke krachten van het getal negen zijn groots en mysterieus.



ÆGISJÁLMR: dit symbool, ook bekend als de 'helm van ontzag', werd op het voorhoofd getekend (meestal met een lichaamsvloeistof zoals speeksel) om moed te geven en bescherming te bieden. De plaatsing tussen de wenkbrauwen diende als een geheugensteuntje en een richtpunt voor innerlijke kracht, vooral voor vrouwen.



VEGVÍSIR: dit symbool, ook bekend als noords of Vikingkompas, is bedoeld om de mensen die het gebruiken de weg te wijzen. Je kunt er koers mee houden en voorkomen dat je de weg kwijtraakt.

BELANGRIJKE SYMBOLIEK

Naast de runen zijn er talloze illustraties en symbolen die de ideeën en filosofieën van de noordse mythologie en mystiek weergeven. Onderstaande lijst van symbolen is niet volledig. Sommige hebben alleen een visuele rol en worden bij mondelinge overleveringen gebruikt, terwijl andere verwijzen naar symbolen zoals ze voorkomen in de oude noordse heldendichten. Dit beknopte overzicht zal niet alleen je begrip van de noordse cultuur als geheel vergroten, maar kan ook een aanvulling zijn op je magische praktijk.



YGGDRASIL: Yggdrasil, of de levensboom, houdt de negen rijken, of werelden, bij elkaar. Wezens bewegen door zijn takken en voeden zich met zijn wortels. Het is een heilige boom die de verbinding tussen leven en dood symboliseert.



MJÖLNIR: je zou kunnen denken dat de hamer van Thor, Mjölner, een symbool is van rauwe kracht en macht. Dit symbool trekt echter zegeningen aan en biedt bescherming. Thor was de belangrijkste beschermer van de Asen en dat geldt ook voor dit symbool.



TROLLENKRUIS dit Zweedse symbool weert boze of kwaadwillende geesten af. Het weerhoudt ze ervan baldadig te worden in de buurt van iemand die het in huis heeft hangen of het als amulet draagt. Het heeft meestal de vorm van een gebogen stuk metaal.



OUROBOROS: de Ouroboros is een afbeelding van een slang die zijn eigen staart opeet. Dit symbool komt uit het oude Griekenland. Jormungandr, de noordse Midgaardslang, is zeker een Ouroboros. Dit symbool past bij de noordse eerbied voor cycli en de overtuiging dat elk einde ook een begin is.



BIJ: bijen behoorden tot de dieren die in de noordse mythen nauw verbonden waren met de Walkuren en de nornen. Bijen en Walkuren werden in het Angelsaksische *sigewif* genoemd (een zwerm bijen), en Snorri schreef dat bijen hun honing maken uit het water van de bron

het Oudnoords ook wel *Audumla* of *Audhumla* genoemd). Audhumla likte het zoute ijs en haar melk voedde Ymir. Terwijl Audhumla drie dagen lang de rijp oplikte, raakte Buri, de grootvader van Odin en zijn broers, los van het ijs. Terwijl de warme lucht uit Muspelheim aanhield, zweette Ymir uit zijn oksels en voeten. Uit zijn zweet werden de vorstreuzen en reuzen geboren, onder wie de moeder van Odin, Bestla, de zoon van Buri, Burm, en de drie zonen van Bestla: Odin, Vili en Ve.

Al die tijd voedde Ymir zich alleen met Audhumla's melk, maar er was niets anders te eten voor de drie broers in de gapende leegte. De drie broers kregen steeds meer honger. Er was geen ruimte voor hen om te groeien en geen manier om te gedijen. Wanhopig en ontevreden met deze realiteit smeedden ze plannen tegen Ymir en slaagden erin hem te doden vanwege zijn hebzucht. Ze zagen dit als een noodzaak, omdat er niets anders was om van te leven en Ymir hun de melk van Audhumla niet had gegeven.

Toen ze hem doodden, veroorzaakte het bloed van Ymir een vloed die, op een na, al zijn vorstreuzenkinderen doodde. Toen de vloed eenmaal tot rust was gekomen, werd hij wat wij kennen als de oceaan. Odin, Vili en Ve bleven Ymirs lichaam gebruiken om de wereld in de Ginnungagap op te bouwen. Zijn lichaam werd de grond onder ons, zijn

