

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Goran Koražija

Vpliv nordijske mitologije
na heavy metal glasbo

Diplomsko delo

Ljubljana, 2011

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Goran Koražija

Mentor: izr. prof. dr. Peter Stanković

Vpliv nordijske mitologije
na heavy metal glasbo

Diplomsko delo

Ljubljana, 2011

ZAHVALA

Zahvaljujem se mentorju dr. Petru Stankoviću za strokovne nasvete in usmeritve pri izdelavi diplomske naloge. Iskrena hvala tudi moji družini in vsem ostalim, ki so me v času študija spodbujali in podpirali.

Vpliv nordijske mitologije na heavy metal glasbo

Skozi obdobje zadnjih štiridesetih let je popularna glasba postala pomembna pri produkciji in razširjanju podobe Vikingov in s tem tudi nordijske mitologije. Zraven filma in literature je namreč ravno področje težkega rocka in heavy metala tisto, ki izkazuje največ zanimanja za severnjaško kulturo. Značilnosti, ki jih tipično povezujemo s popularno podobo Vikingov – mačizem, kaos, svoboda in nespoštovanje avtoritet – so namreč zelo blizu pripadnikom heavy metal subkulture. Prav tako obstajajo povezave med popularno podobo Vikingov in barbarov iz fantazijske literature in filma, ki je še eno izmed področij, iz katerega so pripadniki heavy metala črpali navdih za svoja besedila.

V diplomu bom pokazal, na kakšne načine se heavy metal skupine lotevajo elementov nordijske mitologije, kako je potekal vpliv nordijske mitologije na popularno kulturo skozi zgodovino in kje vse potekajo vzporednice med heavy metalom in nordijsko mitologijo. Od blizu bom razčlenil tri albume treh pomembnejših skupin heavy metala, ki uporabljajo podobe iz nordijske mitologije in poskušal oceniti njihov vpliv na popularno glasbo.

Ključne besede: heavy metal, nordijska mitologija, subkultura, popularna glasba.

The influence of norse mythology on heavy metal music

Over the last four decades, popular music has become active in the production and dissemination of the image of Vikings and Norse mythology. Alongside film and literature, it is in heavy rock and heavy metal that enthusiasm for northern culture is most evident. The characteristics typically attributed to the Vikings – machismo, chaos, freedom and irreverence for authority – correspond closely to members of heavy metal subculture. Also there are close links between the popular image of the Vikings and barbarians of fantasy literature and film, which is another area which has provided rich lyrical inspiration for heavy metal music.

In my thesis I will show the different ways in which heavy metal bands appropriate the elements of Norse mythology, the influence of Norse mythology on popular culture through history and the corresponding links between heavy metal and Norse mythology. I will take a closer look at three albums of three more distinct metal bands which use images from Norse mythology and try to assess their influence on popular music.

Key words: heavy metal, Norse mythology, subculture, popular music.

KAZALO

1 UVOD	7
2 KARAKTERIZACIJA ŽANRA HEAVY METALA.....	9
2.1 HEAVY METAL KOT ŽANR IN IZVOR IZRAZA	9
2.2 ZVOČNA DIMENZIJA	11
2.3 VIZUALNA DIMENZIJA	12
2.4 VERBALNA DIMENZIJA	13
2.5 RAZVOJ HEAVY METALA IN NJEGOVH PODŽANROV	14
3 NORDIJSKA MITOLOGIJA	18
3.1 UVOD V NORDIJSKO MITOLOGIJO.....	18
3.2 ZGODOVINSKI VIRI	19
3.3 KOZMOLOGIJA.....	20
3.4 NAJPOMEMBNEJŠA SKANDINAVSKA BOŽANSTVA	22
3.5 NORDIJSKI PANTEON	23
3.6 SOMRAK BOGOV	27
3.7 PRIHOD KRŠČANSTVA.....	28
4 VPLIV NORDIJSKE MITOLOGIJE NA POPULARNO KULTURO	30
4.1 ZAPUŠČINA VIKINGOV	30
4.2 OBDOBJE ROMANTIKE	31
4.3 VZPON RASIZMA.....	33
4.4 SODOBNI NORDIJSKI MIT	36
5 KRATKA ZGODOVINA UPORABE NORDIJSKE MITOLOGIJE V HEAVY METAL GLASBI.....	39
5.1 ZAMETKI PRIHODA VIKINGOV	39

5.2 BARBARI NA POHODU	40
5.3 VIKINGI IN METAL	41
5.4 NORVEŠKA POVEZAVA	43
5.5 VARG VIKERNES	45
6 PRIMERI UPORABE NORDIJSKE MITOLOGIJE V HEAVY METAL GLASBI	48
6.1 MANOWAR – GODS OF WAR.....	48
6.2 AMON AMARTH – TWILIGHT OF THE THUNDER GOD	51
6.3 ENSLAVED – ELD.....	54
6.4 DVE VRSTI PRISTOPA DO UPORABE NORDIJSKIH PODOB	57
7 OBRAVNAVA NORDIJSKE MITOLOGIJE ZNOTRAJ PODŽANRA VIKING METALA	59
7.1 IKONOGRAFIJA VIKING METALA	60
7.2 SEVERNJAŠKA KULTURA KOT IMIDŽ.....	63
8 ZAKLJUČEK	65
9 LITERATURA.....	67

1 UVOD

*Prihajamo iz dežele snega in ledu,
Kjer je polnočno sonce in vroči izviri.
Kladivo bogov bo peljalo naše ladje do novih dežel,
Da borimo se s hordo, pojemo in jočemo: Valhalla, prihajam!*¹

Navdahnjeni s svojim obiskom dežele Islandije, so člani skupine *Led Zeppelin* napisali skladbo *Immigrant Song*, s katero so še dolgo časa zatem odpirali svoje koncertne nastope (Thomas 2009, 59). Ravno ta pesem velja za najzgodnejši in najbolj poznan primer uporabe nordijskih tem znotraj rock glasbe. Obujanje vikinške ikonografije je tako že od samih začetkov postalo stalnica na novo razvijajočega se žanra hard rocka in kasneje heavy metala. Mnoge skupine so vse od sedemdesetih let dalje sledile vzoru skupine *Led Zeppelin* s pesmimi, ki izhajajo iz popularno splošno sprejete podobe o Vikingih, največkrat s poudarkom na nasilju, kaosu in nevarnosti.

Zadnjih nekaj let lahko sledimo pojavu novih podžanrov, kot so npr. Viking metal in Pagan metal, ki se ukvarjajo izključno s tematiko Vikingov in nordijske mitologije. Ti novi podžanri so se razvili iz nekoliko starejšega podžanra, imenovanega black metal, ki izvira iz Norveške, čeprav mnogi za prave predhodnike Viking metala štejejo Švedske *Bathory*. Po njihovih besedah je premik k nordijskim mitološkim temam za skandinavske metalce nekaj neizogibnega in naravnega glede na njihove narodnostne in etnične korenine. Poleg vsega pa so teme nasilja in smrti, ki so vsebovane v mnogih mitih, odličen izvor za besedila rock glasbe, ki izvira iz black metala (O'Donoghue 2007, 196,197).

Vse do začetka devetdesetih let prejšnjega stoletja je bil heavy metal prezrt s strani strokovne javnosti, ki se zanj preprosto ni zmenila. O njemu so pisali večinoma le nekateri glasbeni kritiki, pa še ti poniževalno ali zaničljivo. Heavy metal so označevali kot

¹ Odlomek iz pesmi *Immigrant Song* skupine *Led Zeppelin*, iz albuma *Led Zeppelin III*, Atlantic Records, 1970.

eno najbolj »primitivnih« in »neumnih« rockovskih zvrsti, pri kateri ne gre za nič drugega kot za sproščanje odvečnega adrenalina in viška hormonov prepotentnih glasbenih »žrebcev« in nič boljše publike. Toda kljub kritikam in podcenjevanju je heavy metalu uspelo preživeti dobra štiri desetletja vse do današnjih dni, ko uživa precej drugačen status. V tem času si je uspel pridobiti množico oboževalcev, doživel in preživel je preboj v »mainstream«, pohod punka, vzpon grunge-a, vseskozi pa se je uspešno cepil na različne podžanre. S časom se je pojavilo tudi zanimanje strokovne javnosti, o heavy metalu so namreč pričeli pisati nekateri sociologi in kulturologi, npr. D. Weinstein (1991), R. Walser (1993) in J.J. Arnett (1996). Vse to je sredi devetdesetih let privedlo do drugačnega obravnavanja heavy metala v družbi in v medijih; člankov o heavy metal sceni in dogajanju okoli nje je bilo v revijah vedno več, občasno se je pojavil tudi kakšen napovednik metal koncerta v dnevnem tisku. Nasprotno je bilo omalovažujočih in žaljivih člankov vse manj, pripadnike metalske subkulture pa so po novem s strani javnosti obravnavali kot navadne najstnike in ne več kot prestopnike, katerih se je treba bati.

V diplomski nalogi bom skušal opredeliti, na kakšne načine sovpadata nordijska mitologija in heavy metal. Na primerih določenih metal skupin bom pokazal, kako le-te uporabljajo nordijsko mitologijo pri svojem ustvarjanju. Skušal bom potrditi hipotezo, da ima nordijska mitologija velik vpliv na heavy metal glasbo. Slednje bom skušal dokazati skozi raziskavo treh najvidnejših skupin, ki uporabljajo vzorce, privzete iz nordijske mitologije. Sprehodil se bom skozi njihovo ikonografijo, besedila pesmi, ovitke albumov in podobo, ki jo skupine uporabljajo na koncertnih nastopih (tudi videospotih).

Diplomsko nalogo sem razdelil na osem poglavij. Po kratkem uvodu bom v drugem poglavju opredelil pojem heavy metal glasbe ter prikazal njegov razvoj in razvoj njegovih mnogih podžanrov. V tretjem poglavju bom predstavil nordijsko mitologijo, njeno kozmologijo, panteon in nekaj pomembnejših mitov. Četrto poglavje je posvečeno vplivu nordijske mitologije na popularno kulturo skozi zgodovinska obdobja, ki je ključnega pomena za današnje videnje Vikingov v popularni kulturi in s tem tudi heavy metal glasbenikov, ki te podobe uporabljajo. V petem poglavju se bom na kratko sprehodil skozi zgodovino uporabe nordijske mitologije v žanru heavy metal glasbe od zgodnjih sedemdesetih let prejšnjega stoletja pa do danes. V šestem poglavju se bom lotil raziskave primerov uporabe nordijske mitologije, kjer bom pod drobnogled vzel tri albume treh različnih heavy metal skupin. V sedmem poglavju bom predstavil obravnavo

nordijske mitologije znotraj posebnega podžanra poimenovanega Viking metal. V osmem in hkrati zadnjem poglavju bom strnil nekaj misli o izsledkih moje raziskave.

2 KARAKTERIZACIJA ŽANRA HEAVY METALA

2.1 HEAVY METAL KOT ŽANR IN IZVOR IZRAZA

Kljub večnemu zanemarjanju s strani kritikov in akademikov, ostaja dejstvo, da je heavy metal ena od najbolj prisotnih, vplivnih, obstojnih in (z vsemi svojimi podzvrstmi) raznolikih form znotraj rock glasbe. Za njegove nasprotnike heavy metal ni nič drugega kot ogromno hrupa za prazen nič in najbolj običajna predpostavka je, da vse heavy metal skupine zvenijo isto. Vsekakor obstaja veliko slabih kopij in nekaj dobrih originalov, vendar je to značilnost tudi vseh ostalih glasbenih žanrov in se nikakor ne more nanašati izključno na heavy metal. Hrup, o katerem govorimo, ustvarjajo električne kitare, spuščene skozi celo paletu tehničnih pripomočkov od distorzije do wah-wah pedala ter ogromnih ojačevalcev, enosmerno brundanje električne bas kitare in neumorno mlatenje po kompletu bobnov (Bangs in Suter 1988: 7-8). »V najslabšem primeru je heavy metal banalna, klišejska ropotija za sprevržene mladce. Toda v najboljšem primeru je lahko heavy metal s svojimi podzvrstmi fantastično osvobajajoč, katarzičen, brezmejno zabaven, plah in dober za odpiranje zamašenih sinusov« (New Musical Express 1991 v Prezelj 1999, 83).

Poglejmo na kratko sam termin heavy metal, njegovo zgodovino in uporabo, kot ga opredeli Robert Walser. »*The Oxford English Dictionary*« sledi uporabi termina »heavy metal« za dvesto let nazaj. V današnjem času ima dva primarna pomena: za kemike in metalurge označuje skupino elementov in toksičnih sestavin; za nas ostale pa pomeni glasbeno zvrst. Ampak ta dva pomena nista nepovezana. Že v devetnajstem stoletju se je izraz »heavy metal« uporabljal tako na tehničnem področju kot tudi v figurativnem ali socialnem smislu:

1828 Webster s.v., Heavy metal, v vojaških zadevah označuje velike topove, nošenje velikih krogel, ali se nanaša na krogle same.

1882 Ogilvie s.v., Heavy metal, veliko orožje ali streli, fig. mentalna ali telesna moč, vpliv; oseba ali osebe velikih sposobnosti in moči, mentalno ali telesno; oznaka za nekoga, ki je ali bo nasprotnik komu drugemu v kakršnikoli obliki tekmovanja (The Oxford English Dictionary v Walser 1993, 1).

»Heavy metal« v vseh svojih delih in sestavinah označuje moč in potentnost. Dolga zgodovina termina v angleškem jeziku se odraža tudi v moderni rabi, čeprav sodobni glasbeniki s svojim delom ne nadaljujejo glasbene preteklosti. »Heavy metal« tako ni samo žanrska oznaka, temveč je njegov pomen velik dolžnik zgodovinskemu kroženju podob, kvalitet in metafor (Walser 1993, 1).

Izraz »heavy metal« so najprej uporabljali motoristi oziroma »bikerji« pri opisu rohnjenja motorjev. Leta 1964 ga avtor William S. Burroughs uporabi v noveli Nova Express pri poimenovanju nekaterih likov (npr. The Heavy Metal Kid), leta 1968 pa skupina Steppenwolf v besedilu pesmi »Born to be wild«, ki še dandanes velja za himno motoristov (Walser 1993, 8; Weinstein 2000, 19). Postopoma pa se je termin »heavy metal« pričel uporabljati specifično za označevanje zvrsti popularne glasbe zgodnjih sedemdesetih let preko pisanja glasbenih kritikov kot sta bila Lester Bangs in Dave Marsh iz revije Creem (Walser 1993, 8).

Heavy metal kot žanr nima nekega enotnega pomena ali opisa, temveč je zmes različnih elementov. Zato ga avtorica Deena Weinstein, skupaj z vsemi njegovimi sestavnimi deli, označi za bricolage oziroma brikolaž, tj. nek nabor kulturnih elementov. Koncept brikolaža je vpeljal Claude Levi-Strauss, pomeni pa preurejanje predmetov in njihovo ponovno umestitev v nek drug, nov kontekst, z namenom posredovanja novih pomenov (Brake 1984). Brikolaž ne deluje kot stroj, v katerem je vsak njegov del posebej prilagojen, da prispeva k pravilnemu delovanju celote, temveč deluje precej bolj ohlapno. Njegovi deli obstajajo vsak zase ter kot celota. Ne združujeta jih fizična ali logična potreba, temveč medsebojna odvisnost, privlačnost, analogija in estetska podobnost (Weinstein 2000, 5).

Kljub temu, da nekateri glasbeni kritiki slišijo in dojemajo heavy metal le kot hrup, le-ta velja za glasbeni žanr, ki ima nek svoj kodeks. Ta sicer ni sistematično urejen, je pa dovolj koherenten za razmejitev heavy metala od ostalih zvrsti glasbe; to pomeni, da med drugim označuje področje, kjer se metal spaja z ostalimi žanri rock glasbe oziroma razvija stranske veje, ki kršijo dele heavymetalskega kodeksa ali pa ga dopolnjujejo z

novimi pravili. Glasbeni žanr vsebuje v svojem minimumu kodeks zvočnih zahtev, ki jih mora izpolnjevati. To pomeni, da zahteva določen zvok, ki ustreza konvencijam skladanja, uglasbitve in izvajanja. Pri nekaterih zvrsteh glasbe že same zvočne zahteve določajo žanr, medtem ko druge vsebujejo tudi vizualno in celo verbalno dimenzijo. K definiciji heavy metal žanra odločilno prispevajo vse tri navedene dimenzije: zvočna, vizualna in verbalna dimenzija (Weinstein 2000, 6-7).

2.2 ZVOČNA DIMENZIJA

Bistveni zvočni element heavy metala je moč, izražena kot skrajna glasnost. Njen namen je, da preplavi poslušalca in mu da občutek moči, ki ga ta zvok proizvaja. Na koncertih se glasnost doseže z ojačevalci zvoka, s katerimi se decibelno raven instrumentov dvigne do maksimuma. Vendar glasnost v heavy metalu ni oglušujoča, iritirajoča ali boleča, temveč je njen namen, da poslušalec dobi občutek moči. Osnovni element kompleksnosti zvoka in hkrati vodilni instrument je električna kitara. Na njej se med drugim izvaja kitarski solo, ki ima v metalu zelo pomembno vlogo v strukturi oziroma aranžmaju pesmi. To je del pesmi, v katerem kitarist ne tekmuje s pevcem. Lahko je podprt z bobni in basom, ni pa nujno. Kitaro spremlja zvok bobnov. Razločen nizek zvok, ki ga proizvaja bas boben, še dodatno potencira električna bas kitara, ki ima v heavy metalu veliko pomembnejšo vlogo kot v kateremkoli drugem rock žanru. Bas kitara se v glavnem uporablja kot ritmičen instrument in proizvaja močno ojačan zvok. Prav njen prispevek k instrumentalni mešanici je tisti, ki naredi heavymetalski zvok resnično »heavy« (težak). Našteti instrumenti so standardni za heavy metal, dovoljene pa so tudi klaviature. Pri metalu obstaja močna povezava med instrumentom in vokalom, pri čemer ima vokal enakovredno in ne dominantno vlogo. Kitara in vokal neprestano tekujeta drug z drugim za prevlado, vendar nikoli ne dopuščata, da bi katerikoli od njiju prevladal. Heavymetalski kodeks od vokalista zahteva izrazito razkazovanje čustev. Razpon čustev je širok in zajema bolečino, kljubovanje, jezo ter navdušenje, izključuje pa nežnost, ironijo in subtilnost. Simon Frith pravi, da je barva glasu tista, ki je pomembna in ne toliko pravilna izgovorjava besedil. Na ta način se lahko identificiramo s pesmijo, tudi če ne razumemo besed, ker je glas tisti, na katerega se nemudoma odzovemo (Frith v Weinstein 2000, 26). Prav tako mora glas heavy metal vokalista

zveneti zelo mogočno. Za poudarjanje moči in čustvenosti glasu pa navadno služijo posebni zvoki, predvsem kriki. Za heavy metal je, za razliko od mnogih drugih žanrov, pomemben zvok kot celota in ne kakšen od posameznih elementov (Weinstein 2000, 23-27).

2.3 VIZUALNA DIMENZIJA

Zvočna moč metala je podkrepljena s širokim spektrom vizualnih elementov, kot so:

- logotipi skupin, ovitki albumov, fotografije, našitki in majice
- vizualni elementi za nastopanje v živo, kot so koncertna oblačila, svetlobni efekti, postavitve odra in koreografija
- revije in videospoti

Uporaba logotipov je med vsemi podzvrstmi rock glasbe najbolj značilna ravno za heavy metal skupine. Njihov namen je hitra identifikacija in izražanje posebnega imidža. Služijo tako za vizualno kot za verbalno identifikacijo skupine, saj navadno predstavljajo ime skupine v stiliziranih črkah. Logotipe se uporablja na ovitkih albumov in na alternativnih medijih, najdemo pa jih tudi na majicah, zaponkah, kapah in našitkih. Prav tako tudi ovitki albumov služijo identifikaciji skupine ter predstavitvi zelenega imidža, drže in čustev potencialnemu porabniku. Glavni element ovitkov so logotipi. Naslov albuma je lahko v drugi, bolj navadni pisavi, kar nakazuje, da je najpomembnejša enota diskurza v tem žanru skupina in ne posamezna pesem. Dominantna barva ovitkov je črna, vendar se uporablja predvsem za ozadje. Druga pomembna barva je rdeča. Barvna shema je intenzivna, razburljiva ali zlovešča. Kodeks heavy metala namreč zahteva, da je upodobljena podoba grozeča, zlovešča in moteča ter tako predstavlja kaos in meji na grotesknost.

Vizualna podoba je med drugim tudi pomemben element koncertov. Kar se tiče oblačenja, so se med nastopajočimi uveljavili predvsem trije imidži. Zgodnji izvajalci so uporabljali avtentičen izgled njihove dobe, se pravi popolnoma vsakdanji videz: jeans, navadno majico in razpuščene dolge lase. Z razvojem metala pa se je tudi imidž začel postopoma prilagajati in razslojevati po podžanrih. Druga možnost oblačenja sta postala *bikerski* in njemu podoben *S&M* (sadističen in mazohističen) imidž, ki so ga vpeljali

Judas Priest v sredini sedemdesetih let. Kot tretja možnost pa se je leta 1980 pojavil *spandex*. To so bila elastična, oprijeta oblačila, ki so dopuščala večjo svobodo gibanja na odru, poleg tega pa so razkrivala atletske postave izvajalcev, s čimer so promovirali imidž vitalne moči. Prvi dve podobi oblačenja so prevzeli tudi poslušalci, medtem ko je *spandex* ostal zgolj odsko oblačilo.

Na koncertih so prav tako pomembni svetlobni efekti, ki so jih kot prve uporabljale psihadelične skupine proti koncu šestdesetih let. Z razvojem tehnologije so sčasoma vpeljali različne luči, reflektorje, meglo in laserje. Efekt, ki ga le-ti povzročajo, še poveča učinek zvoka.

V osemdesetih letih je pojav videospotov ponudil še en medij za vizualno izražanje. Prvo pravilo heavymetalskega kodeksa je, da sta posnetek koncerta oziroma realističen posnetek primarna elementa v videu. Znotraj tega se navadno pojavljajo še izseki spolno provokativnih žensk, uporov proti avtoriteti kot jo predstavljajo starši in učitelji ter scene splošnega nereda (Weinstein 2000, 27-31).

2.4 VERBALNA DIMENZIJA

Verbalno dimenzijo tvorijo trije med seboj povezani elementi:

- ime skupine
- naslov albuma in pesmi
- ter besedilo

Ime skupine predstavlja pomemben del žanra. Služi kot sredstvo marketinga in kot umetniška drža. Pregled številnih imen heavy metal skupin kaže na neke vrste enotnost, saj je za večino značilno, da priključijo nekakšno zloveščo podobo. V njih prevladujejo zlasti teme razkroja in kozmičnega zla, pogosta pa so tudi religiozna namigovanja s termini kot so angel, pekel, sveto, ipd. Namen teh imen je, da izzivajo določeno obliko moči: moč sil zla ter moč zaklinjanja in igranja s takimi silami. Podobno kot imena, tudi naslovi albumov in pesmi odsevajo iste teme. Naslov albuma pogosto tvori ena od pesmi, ki se nahaja na njem. Besedila pesmi so v prvi vrsti namenjena poslušanju in

še le nato branju. Pomembne besede ali fraze pevec izgovarja razločneje kot preostanek besedila, vključene pa so tudi v refren, ki se v posamezni pesmi večkrat ponovi. Heavy metal namreč vzdržuje poseben odnos med glasom in besedami, saj se glas obravnava kot eden izmed glasbenih instrumentov. Pri tem se bolj ceni glasovna moč kot pa pravilna izgovorjava, saj mora pevec skozi pesem projicirati čustva, ki ustrezajo besedilu posamezne pesmi. Glavne teme, ki se najpogosteje pojavljajo v heavy metalu, lahko razdelimo v skupini, določeni z binarno opozicijo: dionizijanstvo in kaos. Dionizijska izkušnja slavi vitalne sile življenja skozi različne oblike ekstaze in je utelešena v nesveti trojici: droge, seks in rock`n`roll. Na drugi strani pa kaos vsebuje vse, kar izziva red in hegemonijo vsakdanjega življenja: pošasti, podzemlje in pekel, groteskno in zastrašujoče, nesreče, razkroj, nepravilnost, uporništvu in smrt (Weinstein 2000, 31-35).

2.5 RAZVOJ HEAVY METALA IN NJEGOVIH PODŽANROV

Začetki heavy metala segajo na prelom iz šestdesetih v sedemdeseta leta. Takrat pričnejo s svojim ustvarjanjem skupine kot so Led Zeppelin, Deep Purple, Uriah Heep in Black Sabbath. Glasbe, ki so jo izvajale navedene skupine, se je oprijel naziv hard rock in tudi heavy rock (Prezelj 1999, 84). Svoje korenine vleče iz bluesa na eni strani ter ostankov psihadelije na drugi. V nekaterih skupinah na periferiji psihadelije – kot so Blue Cheer, the Yardbirds, Iron Butterfly – so se že kazali stilistični znaki, ki so kasneje postali značilni znotraj heavy metala: kult solo kitarista, »power trio« format zasedbe, poudarek na virtuoznosti, fenomen »superskupin« (sestavljenih iz bivših članov priznanih zasedb), pomembnost podaljšanega solo igranja ter neupoštevanje časovnih omejitev formata pop skladbe (Straw 1999, 452).

Heavy metal je nekakšna mešanica bluesa, psihadelične glasbe in progresivnega rocka. Iz blues rocka je prevzel osnovno strukturo pesmi, osnovno razvijanje akorda in kitarske *rife*. Temu je dodal elemente psihadelične rock glasbe, za katero so bila značilna skrivnostna besedila, ki so bila posledica izkušenj ob uporabi drog. V glasbenem smislu pa je metal podoben jazzu, toda z značilnim ponavljanjem enostavnih fraz (Weinstein 2000, 16).

Eden najpomembnejših izdelkov začetnega obdobja je prav gotovo plošča Black Sabbath skupine Black Sabbath, izdana leta 1970. Kvartet iz delavskega Birminghama v Veliki Britaniji si je ime sposodil iz horror filma z Borisom Karloffom, uvedel pa je vrsto stilskih inovacij, ki so kasneje postale del heavy metal ikonografije. Kitare so tako uglasili za cel ton nižje iz E v D, s tem pa so poudarili atmosfero, težo in ritmičnost rifov in poudarili visok vokal. Temačna besedila so imela opravka z okultnim, nasiljem, boleznijo, satanizmom, krutostjo vojne, drogami (Prezelj 1999, 85). Mnogi zato še danes Black Sabbath štejejo kot prvo pravo heavy metal skupino.

Prezelj hard rock in heavy metal obravnava kot dva različna žanra, ki se med seboj pogosto prekrivata in povezujeta. V hard rock bi tako lahko šteli skupine kot so Nazareth, Uriah heep, Bad Company in Van Halen, v heavy metal pa Black Sabbath, AC/DC, Judas Priest, Iron Maiden in druge. Žanra imata veliko podobnih elementov (drveč ritem, glasen zvok, poudarjene kitare itd.), vendar pa se hard rock od heavy metala razlikuje po preprostejši strukturi pesmi, ki je bližje popu kot progresivnemu rocku, ter odrskemu nastopu, obnašanju, imidžih in besedilih, ki so bolj neposredni in pogosto omejeni na agresivno izražanje moške seksualnosti (Prezelj 1999, 84).

Heavy metal je že v tej zgodnji fazi v sedemdesetih letih doživel neverjeten uspeh ter uspel pritegniti množice najstnikov, pa tudi starejših poslušalcev, željnih trše in intenzivnejše glasbe. Za skupine tega obdobja so bili značilni spektakularni koncertni nastopi, skrajni imidži in neprimerno vedenje (Prezelj 1999, 85). Za glasbeno industrijo pa je to obdobje povratka prevlade majhnega števila velikih založb do te mere, da je leta 1979 šest največjih založb štelo za 86% vsega prometa po lestvici, ki jo objavlja *Billboard* (Straw 1999, 452). Presežek heavy metal skupin in pomanjkanje inovativnosti pa sta konec sedemdesetih let povzročila stagniranje heavy metal scene. Prodaja plošč je začela upadati, heavy metal je izgubljal bitko s punkom, discom in rockom. Kot odgovor na takšno stanje se v Veliki Britaniji pojavi t.i. *New Wave of British Heavy Metal* (NWOBHM), ki povrne avtentičnost in energičnost. V sedemdesetih letih razviti temeljni elementi heavy metal subkulture so v osemdesetih, predvsem z *NWOBHM*, dobili zaključeno in konsistentno podobo, ki jo lahko označimo kot tradicionalni metal (Prezelj 1999, 86). Za Novi Val so bile značilne krajše in privlačne pesmi, bolj sofisticirane tehnike produkcije in višji tehnični standardi, kar je doprineslo k večji priljubljenosti žanra. Najvidnejši predstavnik je bila skupina Iron Maiden, ki še dandanes velja za kulturno skupino. V osemdesetih letih se spremeni tudi odnos množičnih medijev do heavy metal

glasbe, za kar ima največjo zaslugo MTV, ki je pričel z redno rotacijo heavy metal videospotov ter predvajal oddajo, posvečeno izključno tej glasbi, imenovano »*Headbanger's Ball*« (Weinstein 2000, 161-170). S komercializacijo heavy metala se krog njegovih poslušalcev razširi: starostna meja njegovih privržencev se pomakne tako navzgor kot navzdol, poveča pa se tudi delež deklet.

Sredi osemdesetih let se v ZDA razvije nova zvrst metala imenovana *thrash*, katere zgodnji predstavniki so bili Metallica, Slayer, Exodus in Anthrax, v Evropi pa Kreator, Destruction, Sodom in Celtic Frost. *Thrash metal* je osnove tradicionalnega metala zmešal s *hardcorom* in *punkom*; rezultat je bila hitra, agresivna glasba z nizkimi grlenimi vokali in družbeno kritičnimi ali sarkastičnimi besedili. Tudi *thrash metal* je doživel sorazmerno velik komercialni uspeh. Svoj zaton je doživel na začetku devetdesetih s pojavom *grungea*, svoj povratek pa konec devetdesetih ter vse do danes. Pogosto se je dogajalo, da so skupine tega žanra, takoj ko so podpisale pogodbo z veliko založbo, zmehčale svoj zvok ali pa so izgubile svoj primarni fokus v pretiranem razkazovanju tehničnih sposobnosti.

Iz *thrash metala* se je razvil še ekstremnejši žanr, *death metal*. Ta se je razvijal v dveh prestolnicah: v mestecu Tampa na Floridi, kjer so začele ustvarjati skupine Death, Morbid Angel, Obituary in Deicide, ter v Stockholmu na Švedskem, ki je bil dom Entombed, Hypocrisy, Dismember in Unleashed. Za *death metal* je značilen grlen in brutalen vokal, atonalni vložki na kitari in poliritmična struktura pa nadgrajujejo *thrash* in *black metal* osnove. Skoraj izključna tema besedil sta smrt in propad (Prezelj 1999, 87). *Death metal* je bil med leti 1989 in 1993 zelo popularen po vsem svetu. Založbe, ki so želele zaslužiti na račun njegove popularnosti, so podpisovale pogodbe s številnimi netalentiranimi in neoriginalnimi skupinami in kmalu je bilo tržišče zasičeno z nezanimivimi *death metal* skupinami.

Zelo priljubljen in za pričujočo razpravo zanimiv je tudi ekstremni metalski podžanr imenovan *black metal*. Prvi val *black metala* se je pojavil v Evropi v začetku osemdesetih let z Britanci Venom, Švedsi Bathory in Švicarji Celtic Frost. Konec osemdesetih se v Skandinaviji prične drugi val *black metala* s predstavniki kot so Mayhem, Emperor, Burzum in Darkthrone. Za *black metal* glasbo so značilni različni stili in kvaliteta produkcije, skupni faktor pa so vreščenci in grleni vokali, zelo distorziran zvok kitar in hladna, temačna ter melanholična atmosfera. Tehnična nedovršenost je velikokrat

označena kot prednost. V besedilih večinoma obravnavajo satanistične, poganske in vikinške teme, tematiko pa si sposojajo tudi pri J.R.R. Tolkienu. Tudi imidž glasbenikov, naslovnice albumov in sama scenografija nastopov se navezujejo na okultizem, mizantropijo in protikrščanska čustva. Simboli, ki se najpogosteje pojavljajo v *black metalu* so obrnjeni krščanski križi, pentagrami, Torovo kladivo, *corpse paint* in kovinske špice (Christe 2004, 106-109). Okoli leta 1992 se je black metal začel pojavljati tudi drugod po Evropi, med drugim v Nemčiji, Franciji in na Poljskem. *Black metal* je dosegel neverjetno popularnost po celem svetu, za kar so najverjetneje odgovorni dogodki na Norveškem na začetku devetdesetih let, o čemer bo več govora v prihajajočih poglavjih.

Poznamo še nekaj podžanrov, ki jih velja opisati. Eden izmed teh je *progressive metal*, kamor sodijo skupine kot so Dream Theater, Voivod, Watchtower idr. Njihova značilnost je predvsem eksperimentiranje, iskanje novih glasbenih struktur, uporaba in prepletanje elementov različnih žanrov in podžanrov, inovativnost in izvedbena virtuoznost. Drug takšen žanr je doom metal, ki je pravzaprav upočasnjena, bolj melodična in na hard rocku temelječa verzija heavy metala. Sem spadajo skupine kot so Candlemass, Solitude Aeturnus in Cathedral (Prezelj 1999, 87). Ostalih nekaj podžanrov pa bi samo omenil, tukaj so še: *grindcore*, *thrashcore*, *metalcore*, *industrial*, *gothic metal*, *power metal*, *speed metal*, *soft metal* in mnogi drugi. Dogaja se celo, da si skupine ali založbe izmišljujejo podžanre (ponavadi kar znotraj že obstoječih podžanrov, torej gre bolj za pod-podžanre) za zvok posamezne skupine ali posameznega albuma. Tako so možne vse mogoče izpeljanke kot so: *viking metal*, *pagan metal*, *hate metal*, *war metal*, *tolkien metal*, *folk metal* in mnoge druge označbe.

3 NORDIJSKA MITOLOGIJA

3.1 UVOD V NORDIJSKO MITOLOGIJO

Popularno videnje Vikingov je dokaj dobro poznano in stereotipno: so veliki, imajo svetle ali rdeče lase, bradati, v rokah vihtijo meče ali sekire, na glavi nosijo rogate ali krilate čelade. Njihovo prevozno sredstvo so vikinške ladje, okrašene z grozečimi zmaji, ščiti in črtastimi rdeče-belimi jadri. V večini so predstavljeni moški, njihova podoba pa je hipermožata, povezuje se jih z nasiljem, krutimi napadi, požigi vasi. Seveda zelo malo od teh predstav podpirajo dejanski zgodovinski ali arheološki dokazi. Skoraj enako pomembna pa je podoba Vikingov kot velikih raziskovalcev in pomorščakov. S tem pogledom je povezano tudi njihovo privzdigovanje svobode: vidimo jih kot nemirne in individualistične duhove, ki težko sprejemajo kakršnokoli avtoriteto (Trafford in Pluskowski 2007, 57-58). V naslednjem poglavju si bomo na kratko ogledali mitologijo teh krutih severnjakov, ki so živeli v deželi, kjer se je človek spopadal s snegom, ledom in skrajnim mrazom, kar je imelo odločujoč vpliv na nastanek mitov.

»Severnoevropski miti ne razkrivajo samo izrazitega nagnjenja do pripovedovanja bajk iz čistega veselja do pripovedovanja, pač pa odsevajo tudi predstavo o človeku in vesolju, ki sta se znašla sredi nasprotujočih si sil. Nekatere teh sil so mu bile naklonjene, druge so mu bile divje sovražne« (Sharpe 1988, 178).

Vezi, ki so se stkale iz prisluškovanja utripu narave, so lastne vsem poljedeljskim ljudstvom – kako se menjavata dan in noč, svetloba in tema, mraz in toplota, poletje in zima, življenje in smrt. Človek je lahko s svojo podjetnostjo in pogumom do neke mere vplival na življenje, skoraj nikoli pa ni podvomil, da njegovo usodo oblikujejo sile, ki so daleč nad ljudmi. Skandinavec se ni počutil kaj prida varnega na svetu, ki so mu vladale

takšne sile. Življenje in srečo so nadzorovale sile, ki jih človek ni mogel razumeti in nadzorovati. Med življenjem in smrtjo, med svetlobo in temo je bila le krhka pregrada (Sharpe 1988, 178).

Tako kot drugi Indoevropejci so tudi germanska ljudstva svojim bogovom pripisovala dodatne vloge. Krščanski pisec Adam iz Bremna je še v 13. stoletju zapisal, da v velikem svetišču v Stari Uppsali: »Ljudje častijo sohe treh bogov: najmogočnejši med njimi je Thor in ima prestol na sredini; Wodan (Odin v Skandinaviji) in Fricco (Frey) mu stojita ob strani. Njihov pomen je takšen: Thor, pravijo, kraljuje na nebesu in vodi grom, blisk, vetrove, dež, lepo vreme in pridelke zemlje. Drug je Wodan..., ki dela vojne in vliva ljudem pogum pred sovražniki. Tretji je Fricco, ki deli med ljudi mir in zadovoljstvo, njegov idol pa ima velikanski falus.«

Ker so bile vloge bogov raznolike in so se marsikdaj prekrivale, ni bilo nič narobe, če so častili več kot samo enega. Ravno obratno, celo koristno je bilo, če je človek imel dobre stike z več bogovi in boginjami. To je bilo razmišljanje Germanov, ki ga kasneje kristjani niso hoteli razumeti (Sharpe 1988, 178).

3.2 ZGODOVINSKI VIRI

Skandinavska mitologija sestavlja najbolj razjasnjen del predkrščanske mitologije germanskih ljudstev severne in srednje Evrope. Iz same Skandinavije nismo dobili veliko, pač pa največ virov izhaja iz skandinavske kulture na Islandiji. Na začetku vikinške dobe (9. in 10. stoletje) so Islandijo, ki je bila predhodno nenaseljena, naselili Skandinavci večinoma iz Norveške, ter ljudje z mešanim Keltskim in Skandinavskim poreklom iz Irske in Škotske. Nekaj teh ljudi je bilo že kristjanov, večina pa poganov. Skupaj so ustvarili nov narod, ki je razvil sofisticiran pravni sistem in presenetljivo demokratični parlament (O'Donoghue 2007, 4, 5). Islandci so okrog leta 1000 sprejeli krščanstvo, s tem pa je prišla tudi pismenost in možnost zapisovanja velike količine materiala. Vse ustne tradicije, ki so se ohranile v verzu in prozi, skupaj s pomembnimi teksti njihove nacije – zakoni, krščanska literatura, zgodovinski zapisi. Nastajati so začele tudi popolnoma nove zvrsti, kot so na primer družinske sage – dolgi, naturalistični, fikcijski zapisi o življenju prvih priseljencev. Do 13. stoletja je literarna

produkcija prišla do vrhunca, in to je bil čas delovanja Snorrija Sturlusona, najpomembnejšega avtorja, zgodovinarja in zapisovalca nordijskih mitov (O`Donoghue 2007, 5).

Skoraj vse, kar vemo o mitih, smo izvedeli iz dveh islandskih besedil. Obe se imenujeta Edda, vendar pomena te besede ne moremo natančno določiti. *Verzna Edda* je zbirka tridesetih pesmi različnih neznanih avtorjev in je nastala med letoma 850 in 1200.

Prozna Edda je zbirka iz zgodnjega 13. stoletja, njen avtor pa je Snorri Sturluson. Snorri se je z močno strastjo ukvarjal z narodovo preteklostjo in izročilom, to delo pa je napisal kot vodilo pesnikom, ki bi želeli pisati in interpretirati stare zgodbe na star način. Pri tem je pomembno dejstvo, da je Snorri pisal v času, ko je bila Islandija že dve stoletji krščanska. On sam verjetno nikoli ni srečal ali videl pogana. Snorri je bil prepričan, da so bili stari bogovi in boginje samo veliki ljudje in jih sam ni častil. Bili sta dve družini božanstev: Asi, v ta rod sta spadala Thor in Odin; in Vani, ki so bili tesno povezani z mrtvimi. Snorri je napačno pretolmačil ime Asi kot »Aziati«, ki naj bi prišli po trojanski vojni iz Troje. Tem trojanskim beguncem naj bi poveljeval poglavar Odin, ki je svojo zmagovito armado popeljal preko Nemčije in Danske na Švedsko, kjer ga je sprejel kralj Gylfi. In tukaj se pričeneja *Prozna Edda*, ko Gylfi poizveduje, od kod Asom toliko modrosti in bogastva. Znajde se v veliki dvorani s tremi prestoli, na vsakemu sedi po eno božanstvo. Začne jih spraševati, v njihovih odgovorih pa je zbrano skoraj vse, kar vemo dandanes o skandinavski mitologiji (Sharpe 1988, 179).

3.3 KOZMOLOGIJA

Kompleksna in zelo podrobno strukturirana nordijska kozmologija se pričene s samim trenutkom stvarjenja. Na začetku ni bilo ničesar drugega kot velika praznina, imenovana Ginnungagap. Ko se srečata območje leda na severu imenovano Niflheim in območje vročine na jugu imenovano Muspell, se pojavi življenje. Prvi bitji sta velikan Ymir in krava Audumla, ki je s svojim mlekom hranila velikana (Crossley-Holland 1980, xx, xxi). Krava se je hranila s skladi slanega ledu in ko je enkrat lizala enega izmed teh blokov ledu, se je iz njega pojavil človek z imenom Buri. Njegovi trije vnuki so bili bogovi Odin, Vili in Ve. Ti trije bratje nato ubijejo velikana Ymirja, njegovo truplo pa odnesejo na sredino

Ginnungagapa in tam iz njega ustvarijo svet. Iz velikanove krvi nastanejo morja in jezera, iz mesa nastane zemlja, iz kosti gore, iz njegovih zob in čeljusti pa skale. Iz lobanje nastane nebesni obok, ki ga na vsaki od štirih strani podpira pritlikavec. Iz isker in plamena v Muspellu je nastala žerjavica, ki jo položijo na sredo Ginnungagapa; to so zvezde in planeti. Ymirjevi možgani, ki jih vržejo v zrak, so postali oblaki. In na koncu je iz Ymirjevih obrvi nastala trdnjava Midgard, v kateri so lahko živeli ljudje (Sharpe 1988, 180).

Ko se je nekega dne Odin z bratoma sprehajal ob morski obali, so prišli mimo dveh dreves – jesena (angleško *ash*) in bresta (angleško *elm*). Iz njiju so ustvarili moškega in žensko, ki so jima dali duha in življenje, razum in moč gibanja, govora, sluha in vida. Bogovi so ju naselili v Midgardu. To je svet, kjer so se naselili ljudje, obdan pa je z oceanom, ki mu ni videti konca. V tem oceanu preži velikanska kača Jormungand, tako dolga, da s svojim telesom obkroža Midgard in grize svoj lasten rep. Potem so si bogovi tudi sami postavili utrdbo in jo poimenovali Asgard. Tam so bogovi in boginje imeli svoje dvorane, znotraj mogočne utrdbe, ki jo je zgradil velikan kot del stave. Tam je stala tudi Valhalla, velikanska hala, v kateri so prebivali Einherjar, mrtvi bojevniki, ki so se vsak dan borili in vsak večer gostili, čakajoč na Ragnarok, bitko ob koncu časa med bogovi in ljudmi, velikani in pošastmi. Vendar pa Asi niso bili edini prebivalci tega najvišjega sveta. Tukaj je bil tudi Vanaheim, kjer so živeli Vani, bogovi plodnosti, ki so se kasneje združili z Asi. Zunaj Midgarda in Asgarda je obstajala še Dežela velikanov ali Jotunheim, ki je predstavljala večno grožnjo svetu, ki so ga ustvarili bogovi. Njihova utrdba se imenuje Utgard, zunanji svet (Crossley-Holland 1980, xxi).

Teh dežel oziroma svetov je bilo devet, tvorili so tricentrično strukturo, kot tri ravni postavljene ena na drugo, z vmesnim prostorom med vsakim. Tako so zraven Asgarda, Midgarda, Vanaheima in Jotunheima obstajali še svetovi: Alfheim (dežela svetlih vilincev), Nidavellir (dežela pritlikavcev), Svartalfheim (dežela temnih vilincev), Hel (dežela mrtvih) in Niflheim (svet mrtvih). Če pa sta Hel in Niflheim sestavljala skupaj eno deželo, pa je deveti svet bil Muspellheim, dežela ognja (Crossley-Holland 1980, xxii).

Os teh treh nivojev oziroma devetih svetov je predstavljalo velikansko drevo, jesen po imenu Yggdrasill, katerega veje se raztezajo preko celega sveta. To je brezčasno drevo, katerega nastanek ni poznan, preživelo pa bo tudi Ragnarok. Yggdrasill ima tri korenine. Ena sega v območje Asgarda in pod to korenino leži izvir Urd (usoda), ki ga stražijo tri

Norne, boginje usode. Druga korenina se nahaja v deželi velikanov Jotunheim, imenuje pa se Mimirjev izvir. To je izvir modrosti in Odin je po enem mitu žrtvoval eno svoje oko, da je lahko pil iz njega in si zagotovil modrost. Tretja korenina sega v spodnji svet Niflheim, imenuje pa se Hvergelmirjev izvir. Ta izvir je vir enajstih rek in zraven njega je zmaj Nidhogg skupaj z ostalimi neimenovanimi kačami grizel korenine mogočnega drevesa sveta. Ko se bo približeval čas Ragnaroka, se bo Yggdrasill pričel tresti, znotraj njega pa se bosta skrila moški in ženska, Lif in Lifthrasir, ki bosta tako kot drevo preživela prihajajoči holokavst in poplave. Tako bodo stali skupaj na koncu enega cikla in na začetku novega v svetu časa in ljudi (Crossley-Holland 1980, xxiii).

3.4 NAJPOMEMBNEJŠA SKANDINAVSKA BOŽANSTVA

Odin – bog smrti, modrosti in čarovništva

Frigg – božanska mati, Odinova soproga

Thor – bog groma in strele, sovražnik velikanov

Njord – bog morja, ribolova in blaginje

Frey – bog rodovitnosti, Njordov sin

Freya – boginja ljubezni in lepote, Freyeva sestra

Balder – dobri bog, Odinov sin

Loki – spletkar med bogovi

Tyr – enoročni bog, ki odloča o zmagi v bitki

Bragi – veščak v poeziji in uporabi besed

Idun – varuhinja jabolk nesmrtnosti, Bragijeva soproga

Heimdall – čuvaj v Asgardu

Hord – slepi bog

Ull – lokostrelec in smučar

(povzeto po Sharpe 1988, 182)

3.5 NORDIJSKI PANTEON

ODIN

Snorri Sturluson je v 13. stoletju na Islandiji pisal, da je, če izvzamemo Odina in njegovo ženo Frigg, »svetih bogov dvanajst po številu...boginje (ki jih je štirinajst) niso nič manj svete in nimajo nič manj moči« (Sturluson v Crossley-Holland 1980, xxv). Najvišji prestol med bogovi zaseda Odin. Ne samo, da je bil dejanski oče mnogih bogov (skupaj s svojima dvema bratoma) in je ustvaril prvega moškega in žensko, ampak je tudi prvi med bogovi. Snorri Sturluson je jasen glede tega:

»Odin je najvišji in najstarejši med bogovi. On vlada vsem stvarjem in ne glede na to, kako mogočni so lahko ostali bogovi, mu vsi služijo kot otroci služijo svojemu očetu... On živi na veke vekov in vlada svojemu kraljestvu ter vsem stvarjem, majhnim in velikim. On je ustvaril nebesa in zemljo in nebo in vse, kar v njih je« (Sturluson v Crossley-Holland 1980, xxv).

Germanska predkrščanska Evropa je bila prepolna konfliktov med družinami, plemeni in državami. Kultura najde bogove, ki jih potrebuje in nordijski svet je potreboval boga, ki bi opravičil ves ta zagon nasilja. Odin je tako nasledil značilnosti zgodnjih germanskih bogov vojne kot so Wodan in Tiwaz in je predvsem viden kot Bog bitke. Grozen, aroganten in poln muhastih kapric je navdihoval zmago in odločal o porazu; v svoji hali (Vallhala) je gostil umorjene bojevnike, ki so bili izbrani in pripeljani tja z Valkirami (te naj bi se borile ob njegovi strani ob času Ragnaroka). Zahteval je čaščenje s človeškim ali živalskim žrtvovanjem (Crossley-Holland 1980, xxv, xxvi).

Odin je bil prav tako tudi bog poezije, saj je nekoč odpotoval v Jotunheim, da bi se dokopal do medicine poezije, bil pa je tudi zmožen videti prihodnost. Slovel je zaradi svoje modrosti, za katero je imel številne temačne in skrivnostne vire, med ostalim tudi

glavo Mimirja, najmodrejšega med ljudmi. Mimirja so v vojni med Asi in Vani pustili kot talca pri Vanih. Ti so mu odsekali glavo in jo poslali Asom. Odin je glavo prepariral in si jo prilastil. Z njo se je pogovarjal in se z njeno pomočjo posvetoval z duhovi. Druga razlaga za Odino védenje pa govori o tem, kako naj bi pustil eno oko v Mimirjevem vodnjaku ob vznožju drevesa Yggdrasill. Zato mnogi opisujejo Odina kot enoakega boga (Sharpe 1988, 182). Še ena bajka pa govori o tem, kako je nekoč Odin devet dni in devet noči visel, brez hrane in pijače, na drevesu Yggdrasill, z namenom da si pridobi znanje runske abecede. Le-to so v Skandinaviji uporabljali v čarovniške namene. Bil je ranjen s kopjem, torej je bil žrtvovan samemu sebi, tako kot so darovali žrtve njemu; te so prebodli in jih obesili na drevesa. Potem je bog stegnil roko in pobral rune. S tem je prodril v svet onkraj smrti, obvladal modrost run in dobil oblast nad samo smrtjo (Sharpe 1988, 182). To podobo obešenega boga Odina avtorji mnogokrat primerjajo s križanjem Jezusa Kristusa (O`Donoghue 2007, 18-19).

Odinova podoba vzbuja srh, strah in spoštovanje: je enooki bog, ki nosi klobuk s širokim obodom, da bi se izognil prepoznanju, zmeraj nosi moder plašč in s sabo nosi čarobno kopje po imenu Gungnir. Na njegovih ramenih sedita krokarja Huginn (*Misel*) in Muninn (*Spomin*), (Crossley-Holland 1980, xxvi). Njegovo ime lahko povežemo z besedami, ki pomenijo »veter«, kasneje pa so ga poistovetili z vodjo divje jage (*the wild hunt*), procesije duš umrlih preko neba, ki je bila povezana s silovitimi vetrovi (Sharpe 1988, 181).

THOR

Medtem ko je Odin predstavljal nasilje in vojno, je Thor predstavljal red. Bil je najbolj spoštovan in cenjen med bogovi. S svojo silno močjo je ohranjal red in delovanje vesolja; njegovi simboli so bili pas moči, par železnih rokavic in kladivo, imenovano Mjollnir. Kladivo je predstavljal grom in strelo, saj tudi samo ime Thor pomeni »grom« in posebej nevihto z grmenjem. Ker je bil povezan z nevihto, so menili, da lahko nadzoruje vetrove in dež, zato je bil tudi bog rodovitnosti (Sharpe 1988, 180).

Mogoče je, da so pisci Edde pretiravali v podeljevanju pomembnosti Odinu kot največjemu med bogovi. Po pisanju zgodovinarja Adama iz Bremna iz enajstega stoletja, je bil prav Thor največji med nordijskimi bogovi in je v velikem templju v Uppsali na

Švedskem njegov kip zasedal osrednje mesto med Odinom in Freyem (Crossley-Holland 1980, xxvi, xxvii).

Thor je bil v vikinškem obdobju zagotovo najbolj priljubljen med bogovi. Mnogi kraji in ljudje so nosili njegovo ime, morebiti zato, da bi si pridobili njegovo naklonjenost in varstvo. Bil je silovito močan in nepredvidljiv, pogosto je izbruhnil njegov bes, vendar se je največkrat obrnil proti velikanom. Imel je toliko lastnosti, ki so jih Vikingi občudovali, da je prevladal vtis o Thoru kot nekakšnemu nadnaravno velikemu vikinškemu poglavarju, rusobradcu, ki ogromno spije in poje, je strašansko močan in pogumen, vendar včasih prenahe sodbe. Častili so ga tudi ljudje, ki so skrivaj zaupali v svojo moč in sposobnosti, zato se je presenetljivo imenoval tudi »bog brezbožnih« (Sharpe 1988, 180).

Thorova moč je bila tolikšna, da je včasih ni mogel nadzorovati. Ena izmed zgodb pravi, da je Thor, preoblečen v mladeniča, odšel iz Asgarda in prišel do velikana, imenovanega Hymir, ki se je s čolnom odpravljaj na morje ribarit. Thor ga je prosil, če sme zraven, a se mu je Hymir le zasmel, ker je bil Thor po njegovi presoji tako majhen, da mu pri veslanju ne bi kaj prida koristil. To je Thora razjezilo; prepričal je Hymira, da si je premisli, nato pa je vzel glavo velikanovega največjega vola, da bi jo uporabil kot vabo. Nataknil jo je na trnek in posrečilo se mu je, da je ujel orjaško pošast iz globin, Midgardsko kačo. Ta se je tako divje otepala, da se je Thoru pod nogo vdrlo dno čolna, ko jo je hotel potegniti na krov. Hymir se je tako ustrašil, da je prerezal Thorovo vrv, tako da se je kača potopila nazaj v morje. Če tega ne bi storil, bi bilo konec veselja (Sharpe 1988, 181).

FREY IN FREYA

Najpomembnejši med bogovi rodovitnosti je bil Frey, ki je bil tudi bog izobilja. Upodobljen je bil z dvignjenim falusom, častili pa so ga predvsem na Švedskem. Po besedah Snorrija Sturlusona sta bila on in njegova sestra Freya mogočni in lepi božanstvi: »Frey je še posebno silovit bog; on odloča, kdaj bo sijalo sonce in kdaj bo deževalo in zato tudi odloča o rodovitnosti zemlje, on je tisti, ki priključ mir in izobilje. On tudi prinaša človeku blaginjo. Freya pa je najbolj znana med boginjami... Uživa v ljubezenskem pesništvu in nanjo se spleča obrniti, kadar potrebuješ pomoč v srčnih zadevah« (Snorri Sturluson v Sharpe 1988, 182-183). Čaščenje Freya je na nenavaden

način povezano s konji. V Freyevem svetišču v Trondheimu na Norveškem so imeli svete konje. Ko je krščanski kralj Olaf Trygvason prišel porušiti svetišče, je v njem našel konja, ki so ga ravno nameravali ubiti, »da bi ga Frey pojedel«. Tudi na Islandiji so bile v navadi bitke konj ter konjske dirke, velikokrat je omenjeno, da so konje držali blizu Freyevih svetišč. Konje so očitno žrtvovali Freyu in morebiti je to eden izmed razlogov, zakaj kristjani nikoli niso jedli konjskega mesa (Sharpe 1988, 183).

BALDERJEVA SMRT

Dandanes je ob Thoru in Odinu najbrž najbolj znano skandinavsko božanstvo Balder, imenovan tudi Čudoviti in Dobri. Bil je Odinov sin in najbolj milosrčen in blagohoten med bogovi.

Bogu Balderju se je sanjalo o lastni smrti. Bogovi so se prestrašili in njegova mati, boginja Frigg, ga je poskušala zavarovati tako, da je od vseh stvari na svetu zahtevala prisego, da mu ne bodo škodile: od zemlje, od železa in vseh kovin, od bolezni, od živali in ptic, od kač in strupov. Ko je bilo to opravljeno, so se bogovi zabavali tako, da so v Balderja metali razne stvari in ker se mu ni nič pripetilo, so bili vsi srečni. Razen Lokija; ta je kipel od jeze. Zato se je Loki preoblekel v žensko, odšel k Frigg in jo vprašal, če je na svetu kakšno bitje, ki ni priseglo njene zaobljube. Frigg mu je odvrnila, da ni prisegla samo rastlina *mistilteinn* (najverjetneje omela, čeprav obstajajo tudi druge razlage), saj se ji je zdela premlada, da bi ji nalagala takšno prisego.

Loki nato poišče *mistilteinn* in se vrne v Asgard, kjer bogovi mečejo stvari, razen slepega boga Hodra. Loki mu da steblo rastline in usmeri puščico proti Balderju. Hodr izstrelil puščico in ta Balderja prebode; bog se mrtev zgrudi na tla.

Bogovi so od groze osupnili, od žalosti niso mogli ne govoriti ne dvigniti Balderja. Njegova žena Nanna je od žalosti umrla in sežgali so ju skupaj na grmadi na Balderjevi ladji. Bog Hermod se je odpravil na sever, v deželo mrtvih Hel, kjer je sedaj prebival Balder. Tam je izvedel, da bi Balder lahko zapustil Hel, če bi vse, kar je na tem svetu živega in mrtvega, jokalo za njim.

Bogovi so takoj po Hermodovi vrnitvi naokrog razposlali sle, ki bi to sporočili naokrog, in res je vse jokalo z Balderjem, kot se to zgodi vsako pomlad, ko se umakne mráz in se po zimi zrak spet ogreje. Balder namreč simbolizira spomlad, tajeenje snega, novo življenje po okrutnosti zime. Vendar pa se najde eno bitje, ki ni bilo pripravljeno jokati, in sicer

stara velikanka, ki je živila v votlini. Zaradi nje se Balder ni mogel vrniti v svet živih. Mogoče je, da je velikanka v resnici Loki v preobleki.

Bogovi se maščujejo Lokiju, ki pobegne in se od časa do časa spremeni v postro, da bi na ta način preprečil, da ga ujamejo in se vrže v reko. Na koncu ga bogovi vendarle ujamejo. Vklenejo ga v okove iz črevesja njegovega volčjega sina. Nad njegovo glavo postavijo strupeno kačo, ki ji iz gobca curlja strup. Lokijeva žena Sigyn s skodelico prestreza kapljice strupa, vendar ko se obrne vstran, da bi izpraznila posodo, pade strup na Lokijev obraz, zaradi česa se upre svojim okovom. To je vzrok, zakaj nastajajo potresi. Loki bo tako zvezan pričakal Ragnarok, ko bo osvobojen in se bo v zadnji bitki bojeval proti bogovom (O'Donoghue 2007, 74-77).

3.6 SOMRAK BOGOV

Prihod konca sveta (Ragnarok) bo napovedala grozovita zima, *fimbulvetr*, ki bo trajala trikrat dlje kot navadna zima brez vmesnih poletij. To bo čas groznega mraza in snega, sonce bo popolnoma brez moči. Eden od volkov bo pogoltnil sonce, drugi se bo polastil meseca, zvezde bodo izginile z neba in zemljo bo stresel strašen potres. Temu divjemu vremenu vzporedno se bo pojavil moralni kaos. Velikani in pošasti, za katere so bogovi skrbeli, da ne bi ušle izpod nadzora, se bodo osvobodili: volk Fenrir se bo strgal z verige, njegov velikanski gobec se bo raztezal od nebes do zemlje, iz njegovih oči in nosnic bo bruhal ogenj. Midgardska kača bo prišla na kopno in razlila svoj strup vsepovsod. Velikan Hrym bo upravljal ladjo Naglfar. Nebo se bo razprlo in skozenj bodo prišli sinovi Muspella, med njimi ognjeni velikan Surtr, obdan z ognjem. Vsi bodo prečkali Bifrost, most v obliki mavrice, ki povezuje Asgard in Midgard, vendar bo ta klonil pod težo prihajajočih sil (O'Donoghue 2007, 77-78).

Heimdall, asgardski čuvaj, bo zatrobil v svoj rog in bogovi bodo krenili v napad. Končni spopad je opisan v posameznih bojih. Odin se bo spopadel z volkom Fenrirjem, Thor se bo zapletel z Midgardsko kačo, Heimdall z Lokijem, Tyr pa z velikanskim psom Garmrom. Vsi bogovi se bodo junaško bojevali, a zaman; drevo sveta Yggdrasill bo trepetalo v grozi. Fenrir bo požrl Odina in bogovi bodo pobiti. Surtr bo raznetil ogenj preko celega sveta in zemlja bo potonila v morje.

Ragnarok je tako konec neba, zemlje in celotnega sveta, bogov, mrtvih bojevnikov iz Valhalle in vsega človeštva. Popolna kataklizma. Morda pa vse to sploh ne bo pomenilo konca, saj svet ne bo prenehal obstajati, le povrnil se bo v obliko, iz katere je nekoč nastal. Nebo bo še vedno obstajalo in nekega dne bo iz morja vstala nova zemlja, zelena in lepa, polna žitnih polj. Odinovi in Thorovi sinovi bodo preživel, pridružil se jim bo tudi Balder, ki se bo vrnil iz dežele mrtvih. Rodila se bo človeška dvojica, Lift in Lifthrasir, da bo svet znova obljuden. Katastrofa morda le ne bo dokončna, temveč le uvod v novo in veličastno življenje (Sharpe 1988, 186; O`Donoghue 2007, 79-81).

Eden izmed poznejših rokopisov vsebuje zapis, ki dodaja neskladen element temu, kar bo sledilo po Ragnaroku. Napoveduje namreč prihod mesije, preroka, močnega vodje od zgoraj. Iz strani strokovnjakov za Nordijsko literaturo je bil interpretiran kot očitna krščanska referenca, ki je bila dodana kasneje in ni v skladu s potekom pesmi. Ironično je ravno ta delček pesmi postal starodavna germanska prerokba o prihodu mesijanskega diktatorja, in verz, ki se v nemškem prevodu glasi *Starke von Oben* (močni od zgoraj), je postal ključna fraza v nacistični ideologiji (O`Donoghue 2007, 80-81).

3.7 PRIHOD KRŠČANSTVA

Navkljub vsem raziskovanjem nordijskih mitov in religije iz zadnjih dveh stoletij in še več, še zmeraj zelo slabo razumemo njihovo obredje in malo vemo o njem. Zgrešena je misel, da so Nordijci poslušali odlomke iz Edde o junaških sagah, ter da je to sestavljalo jedro njihove vere. Pisana beseda je tisti čas imela verjetno le majhno vlogo pri njihovem obredju. Zelo malo vemo o vzorcih čaščenja, jasno pa je, da so bili v kmetovalski skupnosti povezani s spreminjanjem letnih časov in z naravnim ritmom ter da so bili posvečeni bogovom in boginjam, za katere se je domnevalo, da vplivajo na rodovitnost. Najpomembnejše slovesnosti so se zvrstile sredi zime in nekaj sledu se je ohranilo v sodobnih božičnih in novoletnih praznikih. V ozadju vsega pa je ves čas stala prošnja za pomoč, naslovljena na nadnaravne sile. Izrazov običajne vrste pobožnosti, kakor jo razumemo danes, pa verjetno ni bilo veliko.

Pokristjanjevanje germanskih ljudstev je teklo počasi. Nemčija in Britanski otoki so bili zvečine, čeprav ne v celoti, pokristjanjeni v 8. stoletju. Islandija je uradno sprejela

krščansko vero leta 1000. Norveška nekaj prej, Švedska pa šele dve stoletji kasneje. V tem procesu je kmet sicer zamenjal bogove, ne pa nujno tudi vero. Mogoče je, da se njegov odnos do nevidnega sploh ni spremenil. Mnoga sezonska obredja so ostala, rune so ohranile svojo moč in skrivnost, posvečeni kraji so ostali posvečeni. Le veliki bogovi so izgubili svoje prestole in miti se niso več širili. Če ne bi bilo vestnega dela Snorrija Sturlusona, bi jih večina izginila brez sledu.

Zakaj je sever sprejel krščanstvo, je dokaj razumljivo. Po eni strani je Skandinavija postala del katoliške Evrope, po drugi strani pa je krščanstvo navsezadnje ponujalo varnost tudi po smrti, o čemer stara vera ni govorila. V bitki med »belim Kristusom« in Thorom in Odinom je zmagal Kristus (Sharpe 1988, 187).

4 VPLIV NORDIJSKE MITOLOGIJE NA POPULARNO KULTURO

Zgodba o tem, kako je stara Nordijska mitologija postala tako vplivna v zahodnjaški kulturi (ta vpliv se nadaljuje tudi danes), se deli na dva ločena dela. Prvi, manjši del, se nanaša na neposredni vpliv Skandinavije in njenih tradicij na kulturo, umetnost in literaturo zgodnjega obdobja angleške zgodovine. V nasprotju s popularnim mnenjem je bil to čas, ko so anglosaksonci ne samo živeli skupaj ob Skandinavcih, temveč so se med sabo tudi poročali in čez čas razvili novo in drugačno angleško-skandinavsko kulturo. Tako lahko tem zgodnjim vplivom sledimo skozi angleško literaturo, najbolj očitnim v pesnitvi *Beowulf*, pa vse tja do malo manj slišnih odmevov v delih Shakespearja.

Drugi, bolj prevladujoči del, pa se prične s ponovnim dramatičnim odkritjem nordijske literature v sedemnajstem stoletju, ki je kot vihar prevzel celotno zahodno Evropo (O`Donoghue 2007, 85).

4.1 ZAPUŠČINA VIKINGOV

Zgodovina nam Vikinge prikazuje kot divje plenilce, ki so pustošili po zahodni Evropi, še posebej pa po Veliki Britaniji. Sloveli so po ubijalskih napadih na miroljubno prebivalstvo. Za takšno videnje Vikingov so poskrbeli predvsem zapisi menihov o napadih na samostane. Eden zgodnjih, katerega je opisal anglosaksonski učenjak Alcuin, je bil napad na samostan Lindisfarne iz leta 793. Po arheoloških najdbah so bili Skandinavci že lep čas pred tem mirno naseljeni na severu Britanskih otočij (O`Donoghue 2007, 86-87).

Po tem zgodnjem obdobju krvavih srečanj je sledilo gostejše naseljevanje Skandinavcev od devetega stoletja naprej, ki pa je s sabo prineslo izmenjavo idej, verovanj in zgodb: osnovo mitologije.

V času Vikingov velik del Anglije ni bil pod nadzorom angleške krone, temveč je spadal pod upravo Skandinavcev, področje pa se je imenovalo *Danelaw* (O`Donoghue 2007, 87-88).

Zelo težko je določiti, koliko so si bile anglosaksonska in skandinavska kultura podobne že od prej. Oboji so bili namreč germanska ljudstva, kar pomeni, da so izvirali iz kontinentalne Evrope in govorili različne, vendar med seboj podobne jezike. Zgodnji Anglosaksonci so bili pogani, vendar so kmalu sprejeli krščanstvo, zato se iz tega obdobja ni ohranilo prav veliko. Vendar pa obstaja nekaj zanimivih namigov. Anglosaksonski kralji so namreč svoji genealogiji sledili nazaj vse do *Wodena*, kar je njihova različica Odina. Veliko krajev nosi ime po njemu, prav tako dan v tednu – *Wednesday* (Odinov dan). Tudi ostali dnevi v tednu nosijo imena po bogovih iz nordijskega panteona: *Tuesday* (Tyrov dan), *Friday* (Friggin dan), *Thursday* (Thorov dan) (O`Donoghue 2007, 89-90).

Eno najpomembnejših del zgodnje angleške literature, epska pesnitev *Beowulf*, prav tako vsebuje skandinavske vplive. Ohranjena je v rokopisu, ki izvira iz 11. stoletja, vendar je morebiti obstajala že pred tem. Dogajanje v pesnitvi je postavljeno v Skandinavijo iz šestega stoletja, tudi liki niso anglosaksonski. Prvi njen urednik, Islandec po imenu Thorkelin, je menil, da to sploh ni anglosaksonsko delo, temveč le prevod danskega zapisa v staro angleščino (O`Donoghue 2007, 90).

Odmeve tega zgodnjega vpliva lahko najdemo tudi pri Shakespearu in njegovi zgodbi o princu Hamletu. Hamlet je zgodba o maščevanju, ki se dogaja na danskem dvoru (O`Donoghue 2007, 101).

4.2 OBDOBJE ROMANTIKE

Literarna produkcija Islandije je bila v polnem zamahu v 13. stoletju. To je bilo klasično literarno obdobje družinskih sag in tudi čas, ko so bile zapisane tako Prozna in Verzna

Edda. Vendar pa je geografska marginalizacija, povezana z negotovo politično klimo, pripeljala do velikih sprememb, ki so bliskovito zmanjšale literarno produkcijo. Islandija je bila namreč sprva Norveška kolonija, na koncu 14. stoletja pa je prišla pod Dansko vladavino. Za ta čas je značilno zanemarjanje Islandije s strani kolonizatorjev, prav tako pa se je Islandija skušala upreti poskusom reformacije v 16. stoletju. V tem času se pojavi ponovno zanimanje za to oddaljeno severno deželo, saj se po celi Evropi pojavi trend potopisov. Islandija je s svojo eksotičnostjo in oddaljenostjo predstavljala vročo točko za pustolovščine in raziskovanja. Pisci so bili v svojih opisih dežele nagnjeni k pretiravanju, poimenujoč vulkan Hekla kar kot usta pekla, prebivalce pa kot zastrašujoče barbore, ki se umivajo v urinu in polivajo z vročim voskom. V zagovor svoje dežele je Islandec Arngrímur Jónsson napisal delo *Crymogæa* (Islandija v grščini), ki je ponudila opis nordijske mitologije za vse Evropejce, ki so znali brati latinsko (O`Donoghue 2007, 104-106).

Dela treh avtorjev – zgodovinarja, prevajalca in pesnika – pa so imela glavno vlogo pri uveljavljanju literature, ki bo v drugi polovici 18. stoletja postala dominantna – romantike. Prvi je bil švicarski učenjak Paul-Henri Mallet, katerega je Danski kralj najel, da bi napisal zgodovino zgodnje Danske kot še enega od poskusov, da bi dvignili nivo vrednosti skandinavske kulture. Leta 1763 je tako ugledala luč sveta knjiga *Introduction à l`histoire de Dannemarc*, študija zgodnje danske religije, zakonov, navad in običajev. Delo je vključevalo veliko podatkov o nordijski religiji in mitologiji, v drugem delu pa je ponujalo tudi prevod nekaterih Sturlusonovih del.

Thomas Percy je bil prevajalec, ki je prevedel Malletovo študijo v angleščino z naslovom *Northern Antiquities* leta 1770, kot takšna pa je postala referenčno delo o nordijski mitologiji v Veliki Britaniji.

Tretji avtor je pesnik Thomas Gray, ki je zbirko svojih pesnitev poimenoval *Norse Odes* (Nordijske ode). Gray je bil zelo dobro podkovan v znanju o nordijskih zgodbah in mitologiji, njegove pesnitve pa so imele velik vpliv na angleški literarni svet. Nastala je prava mrzlica za poezijo in za igrami z nordijsko tematiko (O`Donoghue 2007, 110-118).

Moda nordijske tematike je v poznem osemnajstem stoletju tako v literaturi kot v vizualni umetnosti dobila zagon z vzporednim razvojem in revolucijo estetskega okusa. Napetost, čudaštvo in vojaške podobe so ponujale bujno reakcijo proti klasični zadržanosti, nordijske teme pa so ponujale odlično sredstvo.

4.3 VZPON RASIZMA

Na začetku 19. stoletja, ko je pojenjala literarna mrzlica za nordijsko mitološko tematiko, je zanimanje zanjo dobilo nove smernice. Angleži, ki so se zavedali, da sta bili Britanija in Irska močno poseljeni s Skandinavskimi priseljenci, so hoteli vedeti nekoliko več o teh strašnih Vikingih. Pojavili so se prevodi proznih del, priljubljenih sag, ne samo izključno zgodovinskih tekstov, temveč tudi družinskih sag in sag o legendah. Prva kompletna saga, ki je bila prevedena v angleščino, je bila tako *Fridthiofs saga* Georga Stephensa iz leta 1839. Glavni junak te legende je bil sam Fridthiof. Do potankosti je ustrezal stereotipnemu videnju Vikingov iz 19. stoletja: bil je ne samo hraber, brez strahu pred smrtjo in predrzno romantičen, temveč tudi strogo neodvisen in neustrašen celo pred poganskimi bogovi ter norveško krono (O`Donoghue 2007, 128-129).

Dominantna tema akademskega diskurza Evrope devetnajstega stoletja so bila vprašanja o izvoru ras ter etnične in nacionalne identitete. Arthur de Gobineau, poimenovan tudi oče Evropskega rasizma, je leta 1855 objavil svoj *Esej o neenakosti človeških ras*. Že rimski zgodovinarji kot na primer Tacitus so označevali Germanska plemena kot fizično drugačna od njih samih – opisovali so jih kot visoke, svetlolase in modrooke. De Gobineau je prav tako ločil ljudi s pomočjo teh fizičnih lastnosti; poimenoval jih je »Nordijski Evropejci«, njim nasproti pa so stali »Alpski« in »Mediterski« ljudje. Ker niti približno vsi Nemci, Angleži ali Skandinavci niso ustrezali tem fizičnim značilnostim, je Gobineau zaključil, da je že prišlo do medsebojnega mešanja krvi in sicer do te mere, da je genski material Evropejcev že usodno »poškodovan«, kar bo pripeljalo do degeneracije in na koncu do izumrtja. Ti »Nordijski« ljudje bi naj bili superiorni ostalim »rasnim« skupinam v kulturnem in fizičnem pogledu (kar izvira iz težkih klimatskih pogojev, v katerih zmorejo preživeti). V istem času so akademske študije jezikov prišle do podobnih ugotovitev na področju lingvistike. Izvirajoč iz skupnega prazgodovinskega Indo-evropskega jezika so mnogi jeziki severne Evrope – med njimi angleški, nemški in skandinavski – kazali podobnosti v slovnici in besedišču, kar jih je med sabo povezovalo v isto skupino (O`Donoghue 2007, 129-130).

V tem času še ni bilo velike združene Germanske države, kar je pripeljalo do vzpona Romantičnega nacionalizma – ideje, da so rasne, kulturne in lingvistične vezi, skupni izvor in skupna stremljenja tisto, kar naravno povezuje ljudi skupaj v narod.

Eden od ključev, ki povezuje med sabo Romantični nacionalizem, pan-Germanizem in Nordijsko mitologijo, je delo skladatelja Richarda Wagnerja. Operni cikel *Nibelunški prstan*, na katerem je pričel z delom leta 1848, je bil prvič v celoti izveden leta 1876. Večina tega dela je zasnovana na starih nordijskih virih, ki jih je Wagner nedvomno dobro poznal. Njegovo portretiranje Nibelungov s fizičnimi in moralnimi karakteristikami, značilnimi za hudomušne karikature Židov iz tistega časa, njihova povezava z zlatom, vse to kaže na znane prizore antisemitske propagande. Na eni strani imamo tako fizično lepega heroja, ki prezira slabe in grde na drugi strani. Takšno vztrajanje na fizičnem razlikovanju ene rase (herojski *Volsungi*) od druge (prezirljivi *Nibelungi*) očitno izvira iz rasnih teorij, ki govorijo o prednosti visokih, svetlih, civiliziranih »Nordijskih« ljuđeh in ki so bile uporabljene kot opravičilo za iztrebljanje iz nemškega *Volka* ne samo Židov, temveč tudi tistih, ki niso bili fizično ali mentalno »popolni«.

Wagner je tako postal Hitlerjev najljubši skladatelj. Še eno delo, ki ga je Hitler oboževal, je bil film Fritza Langa iz leta 1924 *Die Nibelungen*. Tudi v tem filmu so rasni stereotipi jasno predstavljeni (O`Donoghue 2007, 132-146).

Dobro poznan element Nordijskega mita in kulture so tudi rune, ki so odigrale pomembno vlogo pri Nacionalnem socializmu. Rune so črke v abecedi in se uporabljajo za napise v germanskih jezikih po vsej severni Evropi. Niso torej vezane na določen jezik, posamezne črke se lahko uporabljajo za tvorjenje besed v različnih germanskih jezikih: obstajajo celo zapisi v latinščini, niso niti izključno poganskega značaja, najdeni so bili tudi krščanski zapisi. Dolgo časa je veljalo prepričanje, da se rune uporabljajo izključno kot magične besede, zato so jih uporabljali tudi okultisti. Pomembni dve osebi iz okultnih krogov, ki sta vplivali na naciste, sta bila Helena Petrovna Blavatsky – Madame Blavatsky – in Guido von List. Madame Blavatsky je razvila poseben in izjemno vpliven okultni sistem poimenovan teozofija. Sledila je izvoru človeških ras nazaj v času skozi serijo mitičnih prazgodovinskih ciklusov, vsak cikel pa je vseboval pojav posamezne »osnovne rase«. Vsaka osnovna rasa naj bi bila boljša od tiste, ki je prišla pred njo in družba je bila v tistem času priča vzponu Arijske rase. Teozofsko mišljenje in nemški mistični nacionalizem sta bila kot narejena eden za drugega in sta bila spojena

skupaj v delu avstrijskega nacionalista von Lista. Ta je združil te dve smernici v svojo teorijo »ariozofije« - okultne arijske modrosti. Von List je bil dober poznavalec Nordijske mitologije in je objavljajal tudi svoja dela temelječa na nordijskih virih. Čeprav je bil vzgojen kot katolik, je svojo religijo kmalu zamenjal za čaščenje Odina, *Wotanizem*. Ob koncu svojega življenja je razvil koncept, ki ga je poimenoval »*Armanenschaft*« - idejo o tajni vladajoči eliti izbrancev, ki varujejo in prenašajo arijsko modrost in vodijo »nižji« arijski narod do nove družbe, ki naj bi bila zasnovana na patriarhalnosti, rasni čistosti, strogi hierarhiji (z močnim vodjem na čelu) in uniji Avstrije z Nemčijo. (O`Donoghue 2007, 151-152).

Pod močnim vplivom okultnih idej je bil tudi Heinrich Himmler, ki je za SS (dvojna »S« runa) uniforme prevzel runske simbole, prav tako pa so se pripadniki njegovih elitnih SS enot učili skrivnosti run kot del obveznega treninga. Po drugi strani pa je svastika po svojem izvoru hindujski simbol sreče in je bila prevzeta s strani nacistov zaradi svoje povezave s pradavnimi koreninami Arijske rase, ki naj bi izvirala iz Indije. Ta povezava je omogočala učinkovito in dokončno ograjevanje od domnevnih korenin semitskih ljudstev Srednjega vzhoda. Podporniki nacističnega režima so bili pogosto pristaši nordijskega mita, sama zgodba o Ragnaroku s svojo končno bitko in kasnejšim nastopom popolnoma novega svetovnega reda pa je postala nekakšna metafora za napredek Tretjega Reicha in za vstop v Drugo svetovno vojno (O`Donoghue 2007, 153-154).

Nekaj let po tem, ko je Nacionalna socialistična stranka prevzela oblast, je Carl G. Jung objavil esej z naslovom *Wotan*, ki ostaja kontroverzen do današnjih dni. V njemu Jung brez ovinkarjenja razlaga, da je nacistično gibanje rezultat masovne »obsedenosti« s strani boga Wotana. Duh tega boga naj bi namreč ždel v kolektivnem nezavednem germanskega ljudstva, četudi je oboževan ali ne. V začetku 20. stoletja pa je bil ta duh na nekakšen način zbujen in je povzročil vzpon nacionalnega socializma. Zаметke obujanja poganstva išče Jung v delih nemških pisateljev kot je Nietzsche, za katerega trdi, da je bil »prevzet« s strani Wotana in je tako postal posrednik arhetipov bogove narave. Ta »obsedenost« naj bi po Jungu Nemčijo vodila stran od krščanstva (Moynihan in Soderlind 2003, 204; O`Donoghue 2007, 177).

Veliko zanimanje intelektualnih elit, ki se je v 19. in začetku 20. stoletja pojavilo za Nordijsko mitologijo, je temeljilo na romantičnem prepričanju o severu kot domovini barbarske svobode, mnogokrat pa je razvilo nacionalistične tendence tam, kjer je

populacija lahko svoj izvor povezala z Vikingi: Skandinavija, Britanski otoki, Normandija in celo Združene države Amerike. Poskusi nacistov v 20. stoletju, da bi svoja prepričanja združili z navdušenjem nad severnjaškimi Vikingi, pa so močno vplivali na prekinitev »ljubezenskega razmerja« evropskih in celo skandinavskih intelektualcev z Vikingi v obdobju po drugi svetovni vojni, kar je povzročilo izginotje nordijskega mita iz območja visoke kulture (Trafford in Pluskowski 2007, 57).

4.4 SODOBNI NORDIJSKI MIT

V nasprotju z visoko kulturo pa je na področju popularne kulture interes za Vikinge, ki je bil v začetku 20. stoletja že dodobra uveljavljen, v zadnjih petdesetih letih rasel in rasel, tudi s pomočjo velikih muzejskih razstav in institucij kot je *Jorvik Viking Centre*. Podoba Vikingov je bila povzeta na širokem polju popularno kulturnih form kot so: filmi, risanke, stripi, reklame, dela fikcije in popularne zgodovine (Trafford in Pluskowski 2007, 57-58).

Najpomembnejše literarno delo 20. stoletja, ki temelji na predelavi nordijskega mita, je *Gospodar prstanov* J.R.R. Tolkiena. To delo predstavlja selitev stran od nacionalističnih tem severnjaške nadvlade na področje herojske moči in poguma fantazijskih zgodb, stripov, iger in otroške literature. *Gospodar prstanov* je prežet z vplivom nordijske mitologije, kar je očitno na vsakem koraku: v imenih, v likih, v posameznih delih kot so uganke ali ubijanje pošasti, v magičnih objektih in v simbolih kot je zlomljen meč. Tolkien največ dolguje zgodbam iz nordijske herojske legende: herojski Volsungi in Sigurd, ubijalec zmajev, na katere se je naslonil že Wagner pri svojem ciklusu o Nibelunškem prstanu. (O'Donoghue 2007, 184-190).

Politične aktivnosti mnogih organizacij skrajne desnice v Evropi in Združenih državah Amerike, ki se povezujejo z nordijsko mitologijo, so zmes nacionalizma, rasizma, neo-poganstva in misticizma. Skupine kot so *Wotansvolk*, *Odinic Rite*, *Ásátru in Forn Sed*, se med sabo precej razlikujejo po svojih predstavah in prepričanjih, vendar vse temeljijo na kateri od različic nordijskega ali germanskega nacionalizma. Jedro njihovega nacionalističnega prepričanja je, da so njihovi člani nekoč pripadali skupnosti, ki je imela resnično notranjo povezanost – obdobje »zlate dobe« idealov in praks, ki so kasneje degenerirale. Ta doba je bila izgubljena in mora nekako biti povrnjena. Stara nordijska

literatura predstavlja za te skupine pomemben dokument njihove pradačne skupnosti (O'Donoghue 2007, 176-177).

Pisatelj Neil Gaiman je leta 2001 izdal roman *American Gods*, v katerem se poigrava z nordijsko tematiko, ki je tudi drugače stalnica v njegovih delih. V knjigi se zraven nordijskih bogov pojavljajo še drugi izseki starodavnih verovanj raznih etničnih skupin, ki naseljujejo ZDA, z izjemo krščanstva. Pisatelj se poigrava z zamisljivo: kaj se je zgodilo z bogovi, v katere nihče več ne verjame? Delo je postalo kulturna knjiga v Združenih državah, ki je pobralo kopic literarnih nagrad. Še nekateri sodobni avtorji, katerih delo je pod vplivom nordijske mitologije, so: Melvyn Burgess (*Bloodtide in Bloodsong*), Diana Wynne Jones (*Eight Days of Luke*), in David Lindsay (*Devil's Tor*) (O'Donoghue 2007, 181-195).

Na področju alternativne kulture najdemo nordijsko tematiko v svetu stripov in grafičnih novel. Tukaj lahko tako kot v svetu znanstvene fantastike in magičnega realizma najdemo prostor predstave bizarnega in grotesknega, magičnega in nadnaravnega. Vizualna ikonografija nordijske mitologije (Torovo kladio, Odinovi krokarji,...) je dober material za ilustratorje, čeprav je zelo malo ilustracij, ki upodabljajo runske dekoracije, saj je znana njihova povezava s skupinami belskih nacionalistov in nestrpnih. Glavni namen vseh stripov, namenjenih mlajšim bralcem, je narediti nasilje privlačno, pa vendar ne preveč resno, saj je moč junakov pogosto smešno pretirana. Zato ne preseneča, če je ena od najbolj uspešnih in najdlje trajajočih serij stripov ravno Marvelov *The Mighty Thor*, ki ga izdaja DC Comics (O'Donoghue 2007, 197-198).

Obdobje, v katerem se je heavy metal kot glasbeni žanr oblikoval (pozna šestdeseta in začetek sedemdesetih let 20. stoletja), popolnoma sovpada z obdobjem rasti popularnosti fantazijske literature, ki ga je povzročil J.R.R. Tolkien v ZDA v poznih šestdesetih. Oba žanra sta hitro rasla eden ob drugem, privlačila pa sta publiko podobnega demografskega profila in interesa. Zato ni nič posebnega, da so protagonisti heavy metala krepko črpali iz sveta fantazije. To križanje subkultur je bilo podkrepljeno še s pojavom fantazijskih filmov, namiznih tabelskih iger ter računalniških iger. Uporaba podobe Vikingov je tako v heavy metalu prisotna že od samega začetka njegove uveljavitve kot posebnega glasbenega žanra (Trafford in Pluskowski 2007, 59-60). Pojavu te tako značilne in samo za heavy metal značilne ikonografije lahko sledimo nazaj v določene tendence, ki so se pojavljale že znotraj psihedelije, saj je znano, da se

je že znotraj hipijske kontrakulture pojavilo veliko zanimanje za Tolkienovega *Gospodarja prstanov*, ki je predstavljal vir navdiha za preštevne naslovnice albumov, posterjev, pesmi, itd. Fantazijske teme so prevladovale tudi v progresivnem rocku sedemdesetih, kjer so naslovnice umetnikov kot je Roger Dean pričale o popularnosti in komercializaciji tega stila. V mnogih primerih (Jethro Tull, Genesis) so fantazijski motivi spremljali glasbeno obujanje zgodnje Britanske zgodovine in mitologije. Vendar je najuspešnejša med temi stili bila tako imenovana »herojska fantazija«, posebej povezana s pojavom Conana in podobnih likov. Od konca šestdesetih pa vse skozi sedemdeseta leta smo tako lahko pričali vzponu fikcije od knjižnih izdaj preko dragih ilustriranih magazinov do običajnega stripovskega formata in na koncu še pristanka v kino dvoranah. Vsak od teh korakov predstavlja naraščajoče zanimanje za žanr fantazije in njegovo vstopanje v območje prevladujoče mladinske kulture. Do sredine sedemdesetih se je delo avtorjev kot so Frank Frazetta in ostalih povezanih s tem žanrom, že pojavljalo v obliki posterjev, koledarjev in naslovnice heavy metal albumov skupin kot je Molly Hatchett. Ta stil je prevevala skrajna močnatost, z podobami klanja in rahle pornografije, kar je kmalu postalo ustaljena praksa znotraj žanra heavy metala (Straw 1999, 459-460).

Še ena veja ikonografije, ki se je pojavila že na samem začetku, pa je bila uporaba satanističnih aluzij, kot jih lahko zasledimo pri pojavu Black Sabbath. Ti vplivi so prav tako v rock prišli preko psihadelije (še posebej zgodnji albumi skupine Grateful Dead), nekje do konca sedemdesetih pa lahko opazimo njihovo združitev z elementi herojske fantazije. Čeprav je težko trditi, da bralci fantazijske literature sovpadajo z publiko heavy metal glasbe, pa lahko z večjo gotovostjo to trdimo za svet fantazijskega filma. Študije so namreč pokazale nizko udeležbo heavy metal publike pri tiskanih medijih in na drugi strani visoko udeležbo v kino dvoranah (Straw 1999, 460).

Heavy metalska ikonografija je tako prispevala k pojavu nekakšnega kiča sedemdesetih let, do masovnega širjenja fantazijskih in satanističnih motivov kot okrasnih znamenj fliperjev, posterjev in majic. Te podobe so stale v diametralnem nasprotju z geometričnimi, minimalističnimi in »retro« motivi, ki so se začeli pojavljati znotraj rock glasbe s pojavom punka in new wavea (Straw 1999, 460).

Konec osemdesetih smo lahko pričali pojavu posebnega podžanra, poimenovanega Viking metal, ki se koncentrira izključno na nordijsko zapuščino v tematiki, ikonografiji in

imidžu, prvi predstavnik pa naj bi po mnogih bila švedska skupina Bathory, o čemer več v prihodnjih poglavjih.

5 KRATKA ZGODOVINA UPORABE NORDIJSKE MITOLOGIJE V HEAVY METAL GLASBI

5.1 ZAMETKI PRIHODA VIKINGOV

Kot sem že omenil, sta vikinška podoba in heavy metal glasba povezana že od samega začetka. Trafford in Pluskowski zometke iščeta že pri zasedbi Led Zeppelin, ki je imela velik vpliv na kasnejše predstavnike hard rocka in heavy metala. Besedila pesmi kot so »Immigrant Song« (1970) in »No Quarter« (1973) skušajo priklicati atmosfero romance in avanture – čeprav prepojeno z nekakšno zlobo – skozi pretresljiva namigovanja na značilno vikinško početje: potovanje na morju, nasilje in raziskovanje. Zanimivo je, da se v nobeni od pesmi ne pojavi beseda »Viking« in prav tako nobene druge podrobnosti o subjektu. Ravno nasprotno: obvlada popolno prepričanje, da bo publika prepoznala te podane reference na podlagi konteksta samega (Trafford in Pluskowski 2007, 60).

Mnogo »*mainstream*« hard rock in heavy metal skupin je od takrat in vse do danes sledilo primeru Led Zeppelin, s pesmimi, ki prikazujejo splošno sprejeto vikinško ikonografijo, ki najpogosteje poudarja nasilje, kaos in nevarnost, se pravi elemente, ki vzbujajo največ pozornosti. V mnogih primerih je ta interes le kratkotrajnega in prehodnega značaja; z dano tematiko se bo skupina ukvarjala v pesmi ali dveh, nakar se bo zopet obrnila k bolj standardnim temam heavy metala kot so vojna, motorji, ne najbolj resni satanizem in podobno. Prav tako se večina teh skupin izogiba temu, da bi dosegla ali ulovila nek tipičen »vikinški« zvok, karkoli naj bi to bilo, marveč se z izjemo tekstov te pesmi ne razlikujejo od ostalih na repertoarju izvajalca. Vikingi so tako samo še ena od jedi iz menija popularne kulture, ki se jo izbere naključno in uporabi z njenimi dobro poznanimi in splošno sprejetimi konotacijami, pogosto za vzbujanje pridiha romance in

skrivnostnosti. Avtentična zgodovinska reprodukcija tukaj ni namen, čeprav dandanes obstajajo zasedbe, ki se ukvarjajo tudi s tem. Bolj pomembni so okvirji popularne kulture, znotraj katerih je bila skozi knjige in filme vzpostavljena ta podoba Vikingov, in jo kot takšno razumejo tako izvajalci kot publika.

Omembe vredno je dejstvo, da je namigovanje na kakršnokoli srednjeveško kulturo razen Vikingov – znotraj heavy metala ali katerekoli druge zvrsti pop glasbe – izjemno redko. Tako lahko pridemo do zaključka, da je ravno zaradi pobega Vikingov iz zgodovinskega geta v območje širšega kulturnega spektra skupaj z liki iz fikcije ali filma, prišlo do uporabe njihovih podob znotraj področja popularne glasbe. Njihovi vrstniki tako niso neki stari, zlizani Anglosaksonci ali Franki ali Alemani, temveč pisani, nad-življenjski superzvezdniki vseh ostalih domen popularne kulture kot so zombiji, kavbojci ali serijski morilci (Trafford in Pluskowski 2007, 60-61).

Pavšalno prevzemanje vikinškega imidža se v tej smeri v rock glasbi nadaljuje vse do danes. Podoba Vikingov, ki izvira iz filmov, literature in ostalih virov, je sestavljena iz kopice ikonskih idej, ki so sestavljene poljubno in v prepričanju, da bodo v svojem sporočilu prenesle tipične kvalitete, ki jih pripisujemo Vikingom: svoboda, močnatost, avantura in kaos. Na ta način lahko postane rock glasba le še eden od medijev, ki prenaša in razširja ta vikinški »paket«.

Vendar pa je znotraj heavy metala zrasla druga vrsta uporabe tega imidža, ki svojo težo veliko bolj polaga na sam avtentični zgodovinski kontekst. Čeprav so se ti bendi razvili iz občasnih in nesistematičnih namigovanj, ki smo jih omenjali prej, pa je ta nova generacija skupin prevzela Vikinge kot izključni vir besedil, identitete in imidža (Trafford in Pluskowski 2007, 61).

5.2 BARBARI NA POHODU

Počasi je peščica bendov, ki je pričela prevzemati to vikinško preobleko za svojo, naredila iz nje stalno podobo svoje identitete. Glavna in najbolj znana po tem da je te stvari jemala skrajno resno, je bila skupina Manowar. Oblečeni le v koščke tkanine okrog pasu, so ti metalski barbari vzbujali posmeh celo znotraj vrst heavy metala, vendar si kljub temu priborili zvesto in fanatično publiko. V svojem delu so redno omenjali

reference iz življenja Vikingov in nordijske mitologije, čeprav je niso prevzeli popolnoma: čeprav najdemo kopico njihovih pesmi posvečenih ravno vikinškim temam, pa na drugi strani večina pesmi drži z bolj rutinirano različico heavy metala, s teksti o povelečevanju rock in metal glasbe, poudarjanju moškosti, bikerjev, temah kaosa, vojne in smrti (Trafford in Pluskowski 2007, 61-62). Za dober primer lahko vzamemo album *Manowar – Sign of the Hammer* (Ten records, 1984), kjer na naslovnici najdemo Torovo kladivo in naslove pesmi kot so: *Thor (the Powerhead)* in naslovno *Sign of the Hammer*, po drugi strani pa očitno himno igranju v živo *All Men Play On Ten* ali pesem posvečeno Vietnamu *Mountains*.

Različica Vikingov, ki jo predstavljajo Manowar, dolguje ravno tako veliko *Conanu*, kot na drugi strani zgodovini, sagam in *Eddi*: kar je zanje bolj pomembno, so podobe neukročene močnatosti, katere arhetip so Vikingi. Za razliko od nekaterih bolj zavednih skupin Manowar niso pretirano zaskrbljeni z zgodovinskimi dejstvi in tudi niso nikdar poskušali s prevzemanjem kakršnekoli religijske ali rasne identitete z Vikingi. Nenazadnje bi bilo to skrajno nemogoče glede na dejstvo, da vodja skupine nosi skrajno ne-skandinavsko ime *Joey di Maio* (Trafford in Pluskowski 2007, 62).

5.3 VIKINGI IN METAL

Podžanr Viking metala se je pojavil v skandinavskih deželah znotraj bolj ekstremnih Black in Death metal krogov konec osemdesetih let. Mnoge skupine so se po vzoru na Manowar pričele močnejše identificirati s svojo vikinško zapuščino. Pionirji na tem področju so bili Švedi Bathory, ki so po prvih treh albumih prežetih s satanizmom, usmerili svojo pozornost v drugo smer in leta 1988 izdali *Blood, Fire, Death*, ki je zraven dveh pesmi z nordijsko tematiko vseboval naslovnico »Odinove divje jage« (*The Wild Hunt of Odin*) norveškega slikarja Petra Nicolaija Arboa iz devetnajstega stoletja. Že naslednji album, *Hammerheart* iz leta 1990, pa je bil v celoti konceptualno delo posvečeno Vikingom, tudi tokrat z naslovnico iz devetnajstega stoletja. Sledila je še kopica albumov, vsi z močno prevladujočo nordijsko tematiko (Trafford in Pluskowski 2007, 62).

Glavni akter in tekstopisec skupine Bathory je oseba, poznana samo pod imenom Quorthon, ki na ovitku enega od albumov pravi takole:

*Ker sem sam velik ljubitelj zgodovine, je bil popolnoma naraven korak, da bi v zgodovini našel nekaj takšnega kot je temačna (ne nujno zlobna) stran življenja (in smrti). In kaj bi lahko bilo bolj enostavno in naravno kot obrniti se k vikinškem obdobju. Zelo dobra era in zelo dober material za metalske tekste. Ker sem Šved, imam osebno in s krvjo povezano nit, ki me veže s tem obdobjem, enako kot je to mednarodno poznani del zgodovine, zato sem začutil, da sem na pravi poti. Še posebej pomembno je bilo zato, ker je svoj vrhunec doseglo tik pred krščanskim cirkusom, ki je prišel v severno Evropo in Švedsko okrog desetega stoletja in vzpostavil diktatorski način življenja in smrti. Tako je tistega satana in pekel zamenjal ponos nordijskih mož, svetlečih rezil mečev, zmajskih ladij in nebrzdanih zabav zgoraj v velikih halah (iz ovitka albuma *Blood on Ice*, povzeto po Trafford in Pluskowski 2007, 62).*

Kar je bilo novega v pristopu skupine Bathory je bil vseobsegajoče navdušenje nad Vikingi, na katerega so namigovali že Manowar, vendar ga niso nikoli popolnoma prevzeli. Še pomembnejša je bila povezava, ki so jo spletli med člani skupine kot Švedi in med Vikingi. Pred tem je bil namreč interes heavy metal skupin omejen zgolj na uporabo statusa Vikingov kot hiper-možatih anti-avtoritativnih vzornikov, ki po Deeni Weinstein spadajo pod kategorijo »kaosa«. Element rasne ali nacionalne identifikacije med skupinami in/ali njihovo publiko ter Vikingi je bil, čeprav ne vedno odsoten, dosti manj pomemben kot navdušenje nad domnevnim obnašanjem Vikingov. Kar so tukaj naredili Bathory, je sledeče – poudarili so svojo romantično nacionalistično vez med sabo (in njihovim prevladujočim severno evropskim občinstvom) in Vikingi, prikazujoč same sebe kot naslednike njihove krvi in kot takšne z njimi v posebni zvezi. Ko se je ta vez vzpostavila, je bila odprta pot transformacije od nečesa, kar je predstavljalo zgolj interes do filozofskih, religioznih in celo političnih programov (Trafford in Pluskowski 2007, 63).

Ne zavedajoč se svojega vpliva, so Bathory tako uspeli postaviti temelje skandinavskega Black metala s svojimi zgodnjimi albumi in obenem Viking metala s svojimi kasnejšimi deli. Pri njih je bilo prisotno vse: od zgodnje podivjane kakofonije do kasnejših orkestralnih pasaž, od uživanja v ekscesih srednjeveškega čaščenja hudiča do dobro premišljenih raziskovanj pravadnega vikinškega poganstva, od iskanja inspiracije v starih Evropskih tradicijah do spogledovanja z ikonografijo fašizma in nacionalnega socializma. Prvih šest albumov skupine Bathory vsebuje in pooseblja tematiko, ki je kasneje povzročila presenetljive izbruhe med skandinavsko mladino in drugje.

Krvno nasledstvo skupine Bathory lahko najdemo v delih bolj temačnih metal bendov zgodnjih osemdesetih, kot so Venom in Mercyful Fate, še nazaj pa do težkih zvokov pogube skupine Black Sabbath in mističnega hard rocka Led Zeppelin (Moynihan in Soderlind 2003, 21).

Še en skandinavski bend, ki je imel velik vpliv še posebej na razvoj nekaterih black metal zasedb, je švedska death metal skupina Unleashed. Izvirajoč iz Stockholma se Unleashed nikoli niso pretirano zanimali za tipično death metal tematiko groze in smrti. Namesto tega so prišli do podobnega odkritja kot Bathory pred njimi in se lotili ustvarjalnega predelovanja pred-krščanskega poganstva njihove domače Švedske.

Že od svojega prvega albuma naprej, naslovljenega *Where No Life Dwells*, in vse do danes, so Unleashed posvetili veliko število pesmi ravno vikinški dobi in stari nordijski religiji. Na koncertih njihov pevec Johnny Hedlund pogosto oznanja nujnost uničenja krščanske vere, člani zasedbe pa okoli vratu ponosno nosijo *Mjollnir*, Torovo kladivo. Na odru izvajajo tudi ritual pitja medice (svetega vina Vikingov) iz vikinškega roga (Moynihan in Soderlind 2003, 30-31). Vse te prvine so kasneje postale sestavni del ikonografije mnogih black metal skupin, pa tudi komercialno uspešnejših in ideološko manj ostrih zasedb kot so Amon Amarth. Unleashed pa ostajajo ena od redkih death metal zasedb, ki je preživela zaton žanra konec devetdesetih in ostaja enako uspešna še danes.

5.4 NORVEŠKA POVEZAVA

Ekstremno in naravnost obsedeno zavračanje krščanstva je bilo dolgo časa prevladujoče in celo že klišejsko znotraj death metal in black metal skupin, vendar pa se je z Bathory in kasneje še z drugimi skupinami v devetdesetih letih pričel obrat od satanizma k Vikingom in nordijski mitologiji, še posebej k Odinu. Po ugotovitvi, da je satanizem le točka na drugem ekstremu krščanstva, so se obrnili k svojim prednikom in njihovi religiji. Mnogi od njih trdijo pripadnost Ásatrú, religiji, ki je bila osnovana v šestdesetih letih v Teksasu in poskuša oživljati nordijsko poganstvo. Ásatrú pomeni zvestobo Asom, bogovom nordijskega panteona, njegovi privrženci pa so zvečine hipijski in miroljubni new-agerji. Zato se v medijih pogosto ograjujejo od teh bivših

satanistov, black metalcev, ki svojo zvestobo Asom kažejo na militanten in skrajno patriotski ali celo rasističen način. Njihov prezir do krščanstva se naslanja na zgodovinsko dejstvo, da je bil sever Evrope zadnji, ki je doživel spreobrnitev, na katero gledajo kot vsiljeno in kot krivico, katero je treba popraviti. Medtem ko je krščanstvo v njihovih deželah staro šele 1000 let, pa se obdobje vpliva starih bogov vleče še za 2000 let pred tem. (Trafford in Pluskowski 2007, 63; Moynihan in Soderlind 2003, 195-207).

Kmalu po pojavu Ásatrú so se pojavile številne podobne organizacije posvečene oboževanju bogov severne Evrope v Angliji, Islandiji in na vzhodni obali ZDA. Tudi na Norveškem in Švedskem smo priča obujanju zanimanja za religije daljnih prednikov, s tem da je vsaj ena poganska organizacija, in sicer Draupnir, pridobila status legitimne religijske organizacije s strani norveške oblasti. Ne moremo pa trditi, da obstaja kakšna posebna povezava med temi organizacijami in pripadniki black metal ali Viking metal scene (Moynihan in Soderlind 2003, 204-205).

V zgodnjih devetdesetih so se nekateri izmed članov razvpitega kroga skandinavskega black metala (poimenovanega tudi the Black Circle) odločili, da iz besed preidejo na dejanja. Pričeli so s požiganjem krščanskih cerkva, fenomenom, ki se je iz Norveške dobesedno kot požar razširil po celotni Skandinaviji in tudi sosednji Rusiji. Ena od največjih Norveških zgodovinskih znamenitostih so tako imenovane »stave« cerkve, ki so jih pričeli graditi kmalu po prihodu krščanstva okrog 10. stoletja. Njihova značilnost je, da so v celoti zgrajene iz lesa.

6. junija leta 1992 je cerkev v Fantoftu zraven mesta Bergen na Norveškem jutro dočakala v plamenih. Varg Vikernes, vodja black metal zasedbe Burzum, je bil med glavnimi osumljenci za požar, vendar v tem primeru nikoli ni bilo obsodbe. Novica o uničenju ene od norveških nacionalnih znamenitosti je prišla na prve strani časopisov. Kmalu zatem so zagorele še druge cerkve po vsej deželi, vsega skupaj nekje med 45 in 60 požigov in poskusov požigov (Moynihan in Soderlind 2003, 81-84).

Kasneje je Varg Vikernes kot vzrok požiga cerkve v Fantoftu navajal razlog, da je bila zgrajena na sveti zemlji, na nekdanjem mestu starega poganskega oltarja, zato tamkaj nikakor ni sodila krščanska cerkev (Moynihan in Soderlind 2003, 92-93). Kot eden izmed vodij razvpitega norveškega »črnega kroga« je bil Varg kasneje obsojen za umor svojega neposrednega rivala Oysteina Aarsetha (t.i. Euronymousa iz skupine Mayhem) ter za tri požige cerkva. S svojimi izredno vplivnimi stališči je prešel od začetnega

tipičnega srednjeveškega satanizma do čaščenja svojih nordijskih prednikov in kasnejšega spogledovanja z neo-nacizmom. Iz zapora so ga izpustili maja leta 2010.

5.5 VARG VIKERNES

Kristian Vikernes, ki je svoje ime kasneje uradno zamenjal z Varg, je ena najbolj zanimivih in kontroverznih osebnosti znotraj metal glasbe na splošno, če ne celo širše. S svojimi nasilnimi izbruhi in v luči pozornosti medijev, ki so jih sprožila njegova skrajna videnja in dejanja, mu je uspelo razširiti svojo ideologijo in kup osebnih mitologij, ki jih sproti zapisuje v spletnem dnevniku (dostopnem na www.burzum.org.) in v svojih knjigah.

Varg (beseda v starem nordijskem jeziku pomeni volk) si je kot umetniški psevdonim svojega glasbenega projekta Burzum nadel ime Count Grishnackh, kar je ime enega izmed zlobnih Orkov, ki nastopajo v Tolkienovem Gospodarju prstanov. Tudi samo ime skupine Burzum je sposojeno iz Tolkiena in sicer pomeni temo, našel pa ga je na napisu iz prstana (Moynihan in Soderlind 2003, 145-146; Green 2009, 7). Všeč mu je bila ta skrivnostnost imen, ki je imela pomen samo za izbrance, kot je tudi on videl samega sebe. Na ploščah skupine je vse instrumente posnel sam, z minimalnimi stroški, v živo pa sploh nikoli ni nastopal. Svojo slavo si je priboril izključno s svojimi ekstremnimi stališči, ki jih je izražal v intervjujih in kasneje z dejanji, ki so potrdila, da stvari jemlje izredno resno. Njegovo sojenje je zbudilo interes širše svetovne javnosti, kar je seveda s pridom izkoristil za dodatno razširjanje in vplivnost svojih idej, saj je več kot očitno užival v ponujeni pozornosti. Mednarodni uspeh žanra norveškega black metala je bil po teh dogodkih in ostalih, povezanih s »črnim krogom«, zagotovljen.

Ena največjih Vargovih spretnosti je, da mitizira samega sebe in prikazuje svoja dejanja v zmeraj novi luči. Ne ustvarja torej popolnih ponaredkov, temveč predstavlja svoja dejanja selektivno, s tem da izpostavlja določene elemente in zanemarja druge, vse skupaj s skrajno natančnostjo (Moynihan in Soderlind 2003, 159). Kmalu po svoji aretaciji za umor Oysteina Aarsetha konec leta 1993 se je začel oddaljevati od svoje prejšnje satanistične drže in pričel oglaševati svojo novo pogansko ideologijo. Varg je

tako postal privrženec Odina, »enoškega sovražnika krščanskega 'Boga'«, kot je povedal sam (Moynihan in Soderlind 2003, 160).

Skrunjenje grobov, ki je spadalo med priljubljene nočne aktivnosti članov black metal scene in za katerega je bil obtoževan sam in njegovi privrženci, ravno tako najde mesto v Vargovi ideologiji. Njemu predstavlja obliko maščevanja Kristjanom za njihovo domnevno skrunitev »svetih« pogrebni nahajališč. »Ljudje, ki ležijo v teh grobovih, so tisti, ki so zgradili tole družbo, kateri mi nasprotujemo« (Vikernes v Moynihan in Soderlind 2003, 162). Za požige cerkva je podobno trdil, da so bile zgrajene na poganskih svetih tleh in kot takšne predstavljajo bogoskrunstvo svetih poganskih oltarjev. Kot nekakšno nalogo si je zadal prebujanje svojih trenutno uspavanih krščanskih bratov iz njihovega židovskega spanja. Že v času prvega leta bivanja v zaporu je svoja videnja začel zapisovati, v njih pa je pisal o nordijskih bogovih in plemenskih ritualih ter jih skušal umestiti v sodobni svet kot arhetipe in vedenja, ki jih je potrebno obuditi. Pisal je o dejanjih, zaradi katerih je pristal v zaporu, o podrobnostih umora Oysteina Aarsetha, ki ga je upravičeval kot samoobrambo. Skušal je racionalizirati požige in vandalizme blizu petdeset cerkva na Norveškem, pojasnjujoč kako je nujno in razumno rešiti njegove domače Norvežane pred judovsko-krščanskim spanjem. Kmalu so njegove zapise pričele objavljati podzemne publikacije po vsej Evropi. Preden so mu zaporniške oblasti odvzele računalnik, je zapise zbral v knjigo, naslovljeno Vargsmål, kar v dobesednem prevodu pomeni »kar je Varg imel za povedati« in je očitna referenca na nekatere pesmi in sage iz *Starejše Edde*. Založniki so se za izdajo knjige sicer močno potegovali zaradi Vargove sposobnosti, da se pojavlja na naslovnica, vendar so se pričeli otepati, ko so pregledali dejansko vsebino. Knjiga namreč zraven komentarjev na temo nordijske mitologije vsebuje kopico rasističnih, proti-krščanskih in nacionalističnih izjav. Tako je na izdajo morala počakati še nekaj let (Moynihan in Soderlind 2003, 162-166).

S svojim rastočim nacionalizmom je Varg odkril svojega predhodnika v Vidkunu Quislingu, Norveškemu političnemu voditelju, ki je ustanovil kolaboracijsko pro-Nemško vlado sredi Druge svetovne vojne. Quisling je bil kmalu po koncu vojne spoznan krivega za izdajo in usmrčen, njegovo ime pa je še danes sinonim za izdajalca. Varg po nekem naključju trdi, da ima del njegove družine krvno povezavo z družino Quisling, zato se je dal preimenovati v Varg Quisling Larsson Vikernes. Za Vidkuna Quislinga pa trdi, da so bila njegova prepričanja prežeta s poganstvom (Moynihan in Soderlind 2003, 167-175).

Kot dodatni medij za razširjanje svojih zamisli je Varg v zaporu ustanovil »Norveško pogansko fronto« (Norsk Hedensk Front), organizacijo posvečeno promociji »poganstva, nacionalizma in Germanske ljudske solidarnosti na religijskem kot tudi političnem področju, saj je to edina prihodnost našega obstoja«, kot je zapisano na strani www.heathenfront.org. Organizacija seveda zanika, da bi bil Varg njihov vodja, saj bi s tem lahko ogrozili njegov položaj, ker je vodenje politične skupine za norveškega zapornika nezakonito. Kakršnakoli že je njegova dejanska vloga pri Poganski fronti, pa je nedvomno nanjo pustil svoj pečat, saj je napisal njen program, ki je mešanica strogo nacionalno socialistične doktrine, neo-poganstva in proti-krščanstva, skupaj z nekaj poudarki na okoljevarstvu (Moynihan in Soderlind 2003, 176-177).

Čeprav je težko z gotovostjo govoriti o povezanosti black metal krogov z ekstremno desničarskimi organizacijami, saj se nacionalisti izogibajo povezave s satanisti, pa je v zadnjih letih vendarle moč opaziti prehodnost med obema scenama. Kot pravi sociologinja Katrine Fangen, ki je strokovnjakinja na področju norveške ekstremne desnice, »začetna fascinacija s satanizmom pripadnikov black metal scene kmalu postane preotročja, zato si želijo nečesa bolj resnega, bolj političnega...navdušenje nad nordijsko mitologijo, ki je zelo pogosto v black metal krogih, pa v naslednjem koraku postane bolj ideološko preiščeno. Čeprav večina, ki se poda na to pot, ne pristane med resnimi aktivisti...« (Katrine Fangen v Moynihan in Soderlind 2003, 371-375).

Nekateri krogi revolucionarne desnice so tako dosegli določen stik z elementi black metala. Večina tega je osredotočena na Varga Vikernes, ki je odkrit v svojih nacionalističnih pogledih. Težko je ugotoviti, kolikšen vpliv na black metal Varg še zmeraj ima, vendar sodeč po prodanih ploščah je ta še zmeraj velik (Moynihan in Soderlind 2003, 375).

24. 5. 2009 so Varga po prestani 16-letni kazni spustili iz zapora. Trenutno s svojo družino živi na farmi v Telemarku, kjer nadaljuje s svojim ustvarjanjem. Izdal je novi album svojega projekta Burzum, prav tako pa nadaljuje z izdajanjem knjig o nordijski mitologiji, kot je na primer *Germanska mitologija in svetonazor* (Germansk Mytologi og Verdensanskuelse 2000, povzeto po www.burzum.org.)

6 PRIMERI UPORABE NORDIJSKE MITOLOGIJE V HEAVY METAL GLASBI

V pričujočem poglavju si bomo skozi opise nekaterih pomembnejših albumov pogledali uporabo nordijske mitologije pri izbranih heavy metal skupinah. Preko kratkih opisov posameznih besedil in naslovnih bom skušal prikazati, na kakšen način si skupine izposojajo mitološke elemente. Skupine in albume sem izbral po njihovi prisotnosti na različnih pomembnejših lestvicah, kot so na primer lestvice ameriškega časopisa Billboard, lestvica glasbene televizije MTV, ipd. S tem sem hotel poudariti pomen in nakazati razsežnost tega pojava.

6.1 MANOWAR – GODS OF WAR

Manowar so ameriška heavy metal skupina iz okolice New Yorka, aktivna od leta 1980. V svojih besedilih se pogosto poslužujejo povečevanja samega žanra heavy metala, žanra fantazije in mitoloških tem, še posebej nordijske mitologije (<http://www.manowar.com/>).

Skupino Manowar smo že spoznali v enem od prejšnjih poglavij, tukaj pa bomo pod drobnogled vzeli leta 2007 izdani album *Gods of War*, njihov deseti po vrsti, ki je v celoti posvečen nordijski mitologiji. Album je dosegel veliko število lestvic, med ostalimi tudi 20. mesto Billboardove *Heatseekers albums* lestvice in 46. mesto Billboardove *Independent albums* lestvice (www.billboard.com). Uvrstil se je na 66. mesto lestvice nemškega MTV-ja za leto 2007 (http://www.mtv.de/charts/Album_Jahrescharts_2007), ter na prvo mesto *iTunes Rock-Charts* (www.apple.com/itunes/) in na prvo mesto na *Amazonovi* lestvici (www.amazon.com).

Gods of War je prvi v ciklusu albumov, posvečenih bogovom vojne različnim mitologij, kot je zapisal Al Stavola v knjižici, priloženi k plošči (dostopna na

www.manowar.com/godsofwar/). Glavni junak pričujoče zgodbe je *The Immortal Warrior* (Nesmrtni bojevnik) fantazijski lik, ki nastopa na vseh naslovnica skupine Manowar. V pomoč so mu štirje Odinovi sinovi (najverjetneje člani skupine Manowar), ki ga vodijo na njegovi poti. Njegova naloga je, da si pribori svoje mesto v Vallhali, Odinovi palači velikih nesmrtnih bojevnikov, pravijo člani Manowar v biografiji na njihovi spletni strani (<http://www.manowar.com/>). Nihče iz panteona nordijske mitologije ni mogočnejši kot Odin, praoče vseh bogov, ustvarjalec sveta ljudi, bog čarovnije, modrosti in vojne. V pričujoči knjižici lahko najdemo kratek opis nordijske mitologije, sledijo pa besedila pesmi, ki opisujejo dogodke iz življenja velikega boga, od njegovega prihoda na svet do njegove smrti v bitki ob koncu sveta.

Po instrumentalnem uvodu sledi skladba *The Ascencion* (Vzpon), v kateri izvemo o rojstvu boga, ki bo zasedel prostor kralja kraljev, torej vodiča med bogovi. Moči veselja so rodile sina, ki je bil krščen v ognju, vodi, zemlji in nebu. Zmagovalno je prišel iz teme, da bi zasedel prestol neskončne svetlobe.

Naslednja skladba je *King of Kings* (Kralj kraljev), v kateri se razglasi postavitve Odina kot kralja vseh kraljev, gospodarja dneva in noči. Obogatil je življenja vsem, ki so ga poznali. Tako kot je dobroto vračal z dobrim, tako sta bili tudi njegova pravica in maščevanje neizprosni. Naslednja pesem *Army of the Dead, Part I* (Vojska mrtvih, prvi del), je neke vrste himna posvečena *Einherjar*, Odinovi vojski velikih vojščakov, ki so umrli na bojišču in sedaj v Vallhali čakajo na Ragnarok, bitko ob koncu sveta. Sledi *Sleipnir*, zgodba o Odinovem konju. Njegovi predniki so velikani, njegov oče pa je Loki, bog ognja in Odinov brat po krvi. Ta konj ima osmero nog, ki ga lahko ponesejo v osem smeri in osem dimenzij. Njegova naloga je tudi, da prinaša najpogumnejše mrtve heroje z bojišča v Vallhalo. Pesem je obenem hvalnica, ki jo vojaki pojejo Sleipniru, ki jih bo preko mavričnega mostu prepeljal v Vallhalo, kjer nanje čaka Odin. *Loki God of Fire* (Loki, bog ognja) je skladba, posvečena Lokiju, sinu velikanov in prijatelju bogov, ki živi v svetu med bogovi in ljudmi. Je Odinov in Thorov brat, ki spreminja obliko in večkrat zagode bogovom. Sledi *Blood Brothers* (Krvni bratje), ki je hvalnica bratske ljubezni in krvnih vezi ter se ne nananša izključno na nordijsko mitologijo. Po instrumentalni *Overture to Odin* nastopi *The Blood of Odin* (Odinova kri), naracija podprta z glasbo, v kateri izvemo podrobnosti Odinove podobe in življenja. Na njegovih ramenih sedita dva krokarja, oblečeno ima zlato čelado in nosi zlat prstan. Njegovi orožji sta čarobni meč in

kopje, njegov konj Sleipnir pa ga vodi po zemlji, vodi in zraku. Ko je devet dni ranjen brez hrane in pijače visel iz drevesa sveta Yggdrasil, se mu je razkrila modrost run.

Sons of Odin (Odinovi sinovi) je poziv v boj, v katerem kot štirje Odinovi sinovi nastopajo štirje člani skupine Manowar, kar je odstopanje od dejanske nordijske mitologije in prirejanje zgodbe z namenom povečevanja lastne podobe. Nekega dne, ko bodo tudi sami padli v boju, jih bo Odin sprejel v Vallhalo kot svoje zveste bojvnike. Proti koncu pesmi sledi naracija, v kateri slišimo opis fenomena poznanega kot »berskerker rage«, transu podobnega stanja, v katerem vojaki tulijo kot živali, ne čutijo strahu in se imajo za nepremagljive. Po mitologiji naj bi te moči svojim vojakom podeljeval Odin in si s tem zagotovil zmago na bojišču. Naslednja je *Glory Majesty Unity* (Slava, veličastnost, enotnost), v kateri nas govorec popelje na bojišče, kjer štirje Odinovi sinovi stojijo ponosno, vendar so pri koncu svojih moči. Nato jim Odin skozi grmenje in bliskanje pošlje svojo moč (»berskerker rage«) in jih dvigne v nesmrtnost. V bitki na koncu prevladajo in pozovejo vse, da se jim priključijo v bojvniški molitvi bogovom vojne. V pesmi *Gods of War* (Bogovi vojne) srečamo naše junake iz bojišča, kako naslavljajo svojo prošnjo Odinu, da bi odprl vrata Vallhale in jih naredil nesmrtni. *Army of the Dead, Part II* (Vojska mrtvih, drugi del) je poziv vsem bojvnikom, da se pridružijo junakom iz Vallhale v bitki. Obljuba Vallhale je močna motivacija bojvnikom, saj obljublja izobilje po smrti. Sledi pesem *Odin*, pretežno posvečena nekaterim značilnostim tega božanstva, kot so njegove valkire, krokarji in volkovi, ki mu stojijo ob strani. S svojim očesom je plačal za en sam požirek medice, s katerim si je pridobil neskončno modrost in spoznal skrivnosti čarovnije, življenja in smrti. Na koncu pesmi se ponovi poziv bojvnikom, da se mu pridružijo v boju, saj jih kot nagrada čaka Vallhala. *Hymn of the Immortal Warriors* (Himna nesmrtnim bojvnikom) se prične z navajanjem razlogov, zakaj si glavni junak zasluži mesto v Vallhali. Nato mu Odin z roko odpre vrata in vstopi v svet legende. S tem se njegova pot zaključi in vstane kot Odinov vojak z nesmrtno dušo.

Zaključna pesem na albumu je *Die for Metal* (Umri za metal), ki je označena kot dodatna pesem (»bonus track«), saj s svojo vsebino ne spada v koncept plošče. Je tipična hvalnica žanru heavy metala, po katerih so Manowar znani že trideset let.

Pri ustvarjanju svoje desete plošče so se člani skupine močno zgledovali po delu skladatelja Richarda Wagnerja in njegovega opusa *Nibelunški prstan*. Za priznanega skladatelja celo trdijo, da si je »izmislil heavy metal« (<http://www.manowar.com/>).

Naslovnico je ustvaril priznani fantazijski umetnik Ken Kelly, prikazuje pa štiri podobe Nesmrtnega bojevnika z dvignjenimi meči, obdanimi z lepoticami, kačami in zmaji. Naslov albuma je izpisan v runski pisavi.

Čeprav želijo ostati zvesti nordijski mitologiji takšni kot je in jo tudi na kratko izpišejo v uvodnem besedilu k plošči, si jo malce sposedijo in priredijo po svoje s tem, da dodajo v zgodbo junaka, ki se pojavlja na vseh njihovih ploščah. »Potovanje Nesmrtnega bojevnika je refleksija na življenje vseh nas... Posameznik mora prestatati veliko življenjskih preizkusov, da bi dosegel zmago«, je zapisal basist Joey DeMaio v biografiji skupine na njihovi uradni strani. Kitarist Karl Logan pa v tej biografiji pravi takole: *»Mi smo bojevniške duše heavy metala... Zato se poglobljamo v mitologijo. Mitologija je raziskovanje osnovnih humanih tem kot so življenje, smrt, ljubosumje, ljubezen in maščevanje: stvari, ki ljudi motivirajo. In besedila na plošči Gods of War so metafore o premagovanju ovir v naših življenjih; osvobajanje od česarkoli, kar nas zadržuje. Bodi vse kar si lahko kot oseba in nikoli ne sprejemaj omejitev«.*

6.2 AMON AMARTH – TWILIGHT OF THE THUNDER GOD

Amon Amarth so švedska death metal zasedba iz Stockholma, ki je aktivna od leta 1992, čeprav sprva še pod imenom Scum (<http://www.amonamarth.com/>). So pripadniki šole t.i. melodičnega death metala, kamor spadajo podobne švedske zasedbe kot so In Flames, At the Gates in Children of Bodom. V tem času so se uveljavili kot ena vodilnih death metal zasedb v Evropi. So ena redkih skupin znotraj tega podžanra, ki v svojih besedilih izključno uporablja reference iz nordijske mitologije (von Helden 2008, 3).

Kot navajajo v biografiji na svoji uradni spletni strani www.amonamarth.com, je *Twilight of the Thunder God* njihov sedmi album, izdan septembra 2008 pri založbi Metal Blade. Kot pravijo sami, predstavlja za njih plošča napredek tako v produkcijskem kot tudi v skladateljskem smislu, saj vsebuje več raznolikosti znotraj njihovega stila in odprtost do novih idej.

Plošča se je takoj ob izidu povzela na 50. mesto Billboardove lestvice *Top 200* albumov, dosegla pa je med drugim še 18. mesto Billboardove *Rock Albums* lestvice, 6. mesto *Independent Albums* lestvice ter 6. mesto *Hard Rock Albums* lestvice

(www.billboard.com). Ob koncu leta se je uvrstila na šesto mesto najboljših 50 plošč leta 2008 po izboru angleške revije *Metal Hammer* (www.metalhammer.co.uk). Gre za izjemen dosežek skupine, ki deluje znotraj tako ekstremnega podžanra glasbe kot je death metal in za najvišje uvrščen metal album z nordijsko tematiko.

Na naslovnici plošče najdemo ilustracijo nordijskega boga Thora v boju z orjaško kačo po imenu *Jormungandr*, kar je eden izmed prizorov iz nordijskega mita o koncu sveta imenovanem Ragnarok. Thor v tem boju premaga kačo, vendar izgubi življenje zaradi strupa, ki ga kača bruha po njemu (Crossley-Holland 1980, 174-175). Prva pesem na albumu je naslovna *Twilight of the Thunder God* (Somrak boga groma) in govori ravno o tem (vsa besedila dostopna na www.darklyrics.com). Thor visoko vihti svoje kladivo *Mjollnir* nad orjaško kačo, ki se premetava in izmika v svoji jezi. Thor na koncu boja prevlada in pošlje kačo v morske globine, vendar to predstavlja tudi njegov konec. Naslednja je *Free Will Sacrifice* (Samovoljno žrtvovanje), v kateri se znajdemo na prizorišču neke izmišljene bitke. Besedilo poveljuje nordijsko junaštvo v bitki proti nadmočnemu sovražniku, opeva svobodo ter neustrašnost pred smrtjo. *Guardians of Asgaard* (Varuhi Asgaarda) je hvalnica, namenjena čuvajem Asgaarda, prebivališča bogov, ki so kljub mnogo številčnejšemu sovražniku vedno stali trdno in odbijali napade velikanov iz juga. V mitologiji je mesto čuvaja Asgaarda pripadalo bogu Heimdallu, ki je povezan tudi z mitom o nastanku človeških ras (Crossley-Holland 1980, xxvii-xxviii). Mogoče od tukaj izhaja povezava, ki se pojavlja v besedilu pesmi in na nek način namiguje, da so nordijci čuvaji Asgaarda (ali celo člani skupine Amon Amarth). Četrta po vrsti je *Where Is Your God?* (Kje je vaš bog?), v kateri se znajdemo na prizorišču nekega izmišljenega napada neustrašnih Vikingov. Po napadu je dežela opustošena, v refrenu besedila pa se pojavi vprašanje: »Kje je zdaj vaš bog? Ali sliši vaše molitve? Ali mu je sploh mar za vas?« Ker so bili sovražniki Vikingov pogosto krščanske vere, lahko sklepamo, da se besedilo nanaša na krščanskega boga, ki je v očeh nordijcev torej manj vreden. *Varyags of Miklagaard* (Varyagi iz Miklaagarda) pripoveduje o Vikinški straži v Miklagaardu (stare nordijsko ime za Istanbul), ki se po dvajsetletnemu službovanju bizantinskemu cesarju vrača nazaj domov na Švedsko. Besedilo temelji na resničnih dogodkih iz 10. in 11. stoletja, ko so v elitni osebni vojski bizantinskega cesarja, imenovani Varangijska garda, službovali skandinavski vojaki, predvsem iz Švedske, Danske in Norveške (<http://www.deremilitari.org/resources/articles/pappas1.htm>).

Naslednja *Tattered Banners and Bloody Flags* (Raztrgani grbi in krvave zastave) nas ponovno odpelje na bojišče, kjer izdajalski bog Loki (tukaj poimenovan *Lopt*) v želji po maščevanju vodi vojsko mrtvih v boj proti bogovom v Asgaardu. Besedilo se nanaša na začetek mita o Ragnaroku, bitke ob koncu sveta, ko bog Heimdall zatuli v svoj rog, da se sliši po vseh devetih svetovih, nato bogovi odjezdijo v vojno skupaj z Einherhjer, bojevniki iz Valhalle (Crossley-Holland 1980, 173-174). *No Fear For the Setting Sun* (Brez strahu pred zahajajočim soncem) nam predstavi vikinškega bojovnika pred svojim zadnjim jurišem. Brez daha, z bolečinami v mišicah, ki ga prebadajo kot konice rezila, se poda v svoj zadnji napad brez strahu pred zahajajočim soncem in prihajajočim somrakom. Pesem torej opeva neustrašnost vikinških bojevnikov in njihovo neomajno voljo v boju brez strahu pred smrtjo. Osma po vrsti je *The Hero* (Junak), ki pripoveduje zgodbo o plačancu, ki je vse življenje svoj meč dajal na uslugo tistim, ki so bili pripravljeni zanj plačati. Sedaj pa na prizorišču svoje zadnje bitke v mlaki krvi čaka na bogove, da se odločijo o njegovi usodi. Za sebe je prepričan, da je zloben človek, vendar kljub temu ne obžaluje svojih dejanj in prosi bogove naj mu ne prizanesejo. Naslednja je *Live For the Kill* (Živi za uboj), v kateri sledimo napadu tropa volkov, ki neusmiljeno zasledujejo svoj plen dokler se le-ta ne utruji in ga nato krvavo pokončajo. Volkovi zasedajo pomembno mesto v nordijski mitologiji kot ena od tradicionalnih zverin poleg orla in krokarja. Volkovi so vedno tisti, ki zmagajo v boju. Glavni volk pa je *Fenrir*, ki bo ob Ragnaroku požrl samega Odina (Crossley-Holland 1980, 193). Zadnja, deseta po vrsti, je *Embrace of the Endless Ocean* (Objem neskončnega oceana), ki pripoveduje o vikinškem bojovniku, ki se po dolgoletni odsotnosti odpravi nazaj domov. Vendar ga na morju preseneti nevihta in neskončni ocean postane njegovo poslednje počivališče.

Amon Amarth torej v svojih besedilih uporabljajo izseke iz nordijskih sag in pesmi ter elemente iz vikinškega življenja. S tem poudarjajo podobo barbarizma in moči, ki na nek način romantizira subjekt in ga pokaže v eskapistični luči (von Helden 2008, 2). Besedila nadgrajujejo z ostalimi deli ikonografije, kot so ovitki albumov, videospoti in koncertnimi nastopi. Svoje odrske natope dopolnjujejo s prikazi vikinškega bojevanja in z repliko vikinške ladje, medtem ko pevec Johan Hegg nazdravlja s publiko z vikinškim rogom. Kot pravijo sami, jih ne zanima neka desničarska politična usmerjenost, temveč zgolj gojijo interes do mitologije in vikinške dobe zaradi svojih osebnih interesov in svojih korenin (von Helden 2008, 3). Prav tako se ne obremenjujejo z zgodovinsko natančnostjo, saj sami zase trdijo, da sploh niso prebrali sag (von Helden 2008, 5).

6.3 ENSLAVED – ELD

Norveške Enslaved sta leta 1991 ustanovila Ivar Bjørnson in Grutte Kjellson, ravno v času največjega razmaha tamkajšnjega black metal gibanja. Čeprav je njihova začetna pot tekla vzopredno z tokovi black metala, pa se je skupina s svojim odprtim pristopom do ustvarjanja glasbe kaj kmalu oddaljila od ostalih v tem žanru. V svojo glasbo so tako postopoma uvajali zmeraj bolj progresivne in psihadelične elemente, kot pravijo v biografiji na njihovi spletni strani <http://www.myspace.com/enslaved>.

Besedila na zgodnjih ploščah zasedbe so izključno v norveščini, nekaj pesmi je v islandščini (jezik, ki je najbližje staremu nordijskemu jeziku) in stari norveščini (pesem *Heimdallr* iz prve plošče *Vikingligr Veldi*, ki je odlomek iz stare nordijske pesnitve *Gylfaginning* Snorrija Sturlusona). Po letu 2001 se je skupina obrnila k angleškemu jeziku zaradi lažje razpoznavnosti in zaradi nekritične uporabe vikinške in poganske mitologije pri drugih skupinah, ki se poslužujejo predvsem stereotipov (von Helden 2008, 4).

Svoj največji uspeh je skupina dosegla leta 2008 ob izdaji desetega albuma z naslovom *Vertebrae*, ki je teden dni po izidu pristal na 11. mestu Billboardove *Hard Music* lestvice ter na 49. mestu *Heatseekers* lestvice. V njihovi rodni deželi Norveški je plošča na lestvice vstopila na 20. mestu in jim ob koncu leta prinesla nagrado *Spellemannpris* (norveška različica Grammy-ja). Po izboru revije *Terrorizer* si je album priboril naziv plošče leta, 11. mesto po izboru revije *Revolver* ter 19. mesto revije *Kerrang* (www.metal-sound.net).

Za potrebe tukajšnje analize si bomo ogledali njihov leta 1997 izdan album *Eld*.

Naslovnica plošče prikazuje pevca Grutte Kjellsona kot vikinškega poglavarja, sedečega na lesenem prestolu okrašenem z izrezbarjenima zmajevima glavama. Oblečen je v verižnino, na kateri je Thorovo kladivo, v eni roki ima meč, v drugi pa pivski rog (Trafford in Pluskowski 2007, 67). Dejanske zgodovinske artefakte si je skupina izposodila iz *Galleri Bryggen*, galerije iz Bergna, kot so zapisali na ovitku plošče, dostopnem na <http://www.discogs.com/viewimages?release=1688967>. Logotip skupine je sestavljen zelo

podobno kot vezenje, ki spominja na zoomorfno umetnost vikinške dobe in na sredini vsebuje Thorovo kladivo (Trafford in Pluskowski 2007, 67).

Poleg izvirnih besedil, zapisanih v norveščini, katerih avtor je, z izjemo enega, pevec in basist Grutle Kjellson, so na ovitku albuma vključeni še angleški prevodi, nedvomno zaradi lažjega razumevanja poslušalcev, ki ne prihajajo iz Norveške.

Prva na plošči je 16-minutna 793 (*Slaget Om Lindisfarne*) ali 793 (Bitka pri Lindisfarnu). Pesem je zgodba o enem izmed najbolj razvpitih vikinških napadov, v katerem so uničili samostan na otoku Lindisfarne, ki leži na severovzhodni obali Anglije (O'Donoghue 2007, 86). Zgodovinarji s tem napadom pogosto označujejo začetek Vikinške dobe. Enslaved v besedilu govorijo o prihodu svojih prednikov na angleško obalo, kjer so premagali kristjane in zavladali. Kralji iz severa so vladali dolgo, vendar jih je izdaja spravila na kolena, nekoč pa se bodo zopet vrnil na poti slave. Pesem izkazuje močno zvestobo svojim prednikom in se konča z verzom: »nikoli ne izdaj svojega porekla«. Druga po vrsti je *Hordalendingen* (Mož iz Hordalanda). Hordaland je ena izmed norveških regij, leži pa na jugozahodu države. Od tam so v Anglijo leta 789 priplule prve vikinške ladje, kot je zabeleženo v *Anglosaksonski kroniki* (O'Donoghue 2007, 86). Besedilo govori o človeku, ki stoji na obali in obuja spomine na nekdanjo slavo svojih prednikov. Njegove osamljene misli hrepenijo po dvigovanju jader in vihtenju mečev. V pesmi *Alfablot* (Žrtvovanje vilincem) se srečamo z nordijskim običajem žrtvovanja vilincem v pozni jeseni, da bi počastili prihod zime. Bog vilincev je *Frey*, bog plodnosti in rodovitnosti, v čast katerega so kmetje jeseni prirejali pojedine (O'Donoghue 2007, 60). V pesmi smo priča enemu od takšnih ritualov, v kateremu se žrtvujejo živali, da bi bila naslednja letina čimboljša in da bi bili sinovi močni. Omenja se tudi Freyev merjasec, ki vleče njegovo kočijo in prav tako predstavlja simbol rodovitnosti (Crossley-Holland 1980, xxvii).

Naslednja je *Kvasirs Blod* (Kvasirjeva kri), obnova mita o Kvasirju in eliksirju poezije, zvarjenem iz njegove krvi. Po koncu vojne med Asi in Vanirji, so vsi bogovi in boginje pljunili v posodo v znak zaupanja, in iz tega je nastal Kvasir. Postal je znan po svoji modrosti, zato sta ga zlobna škrate Fjalar in Galar ubila, ter iz njegove krvi in medu naredila napoj: vsak, ki ga je popil, je postal poet ali modrec. Škrata nato ubijeta velikana Gillinga in njegovo ženo, za kar si prislužita maščevanje Gillingovega sina Suttunga, ki si prisvoji čarobno medico. Suttung je medico spravil na varno v planino in jo zaupal v

varstvo svoji hčerki Gunnlod. Ko je Odin izvedel za to, se je odpravil po napoj. Z zvijačo je Gunnlod odvezel medico, se spremenil v orla in poletel nazaj proti Asgardu. Suttung, ki se je prav tako spremenil v orla, mu je sledil, zato je Odin polil nekaj medicine pred obzidjem Asgarda. Tisti, ki popijejo polito medico, postanejo lažni poeti (Crossley-Holland 1980, 26-32). Peta po vrsti je pesem *For Lenge Siden* (Pred davnimi časi), v kateri avtor (Grutle Kjellson) na začetku opeva slavno preteklost svojih prednikov, čas ko so se prepevale himne in ko so ljudje stali pokončno. Nato je prišla bolezen iz juga (najverjetneje krščanstvo), ki je prinesla prevaro in lažne modrosti. V zaključnem delu pa besedilo poziva v boj, saj skrita pod slojem tisoč let stare zmote še zmeraj tli pradavna severnjaška misel.

Sledi pesem *Glemt* (Pozabljen), ki je bolj razmišljujoča in temačna po naravi, verjetno zaradi tega, ker je njen avtor v nasprotju z ostalimi kitarist Ivar Bjørnson. Govori pa o duši, ki je bila prikrajšana za rojstvo in je postala pozabljena.

Zaključna na albumu je naslovna pesem *Eld* (Ogenj). Navezuje se na nordijski mit o nastanku sveta, v katerem je ogenj imel pomembno vlogo. Ogenj in led sta skupaj zanetila prvo življenje. Dežela ognja se imenuje Muspellheim, njen čuvaj pa je Surt (Crossley-Holland 1980, xx-xxiii). Pesem je hvalnica ognju, ki ga nihče ne more ukrotiti in je najstarejša naravna sila, ki je človek nikoli ne bo razumel ali ji zavladal. V bitki ob koncu časa bo Surt tisti, ki bo poslal ogenj v vse smeri in povzročil popolno uničenje vseh devetih svetov, smrt vseh bogov, ljudi, pošati, skratka vseh živih bitij (Crossley-Holland 1980, 175).

Enslaved od vseh obravnavanih skupin najbolj dosledno prevzemajo tematiko nordijske mitologije. Njihove zgodnje plošče zato veljajo za ustanovna dela novejšega podžanra imenovanega Viking metal. So tudi ena izmed redkih skupin, ki svoje korenine razteza vse do začetkov norveškega black metal gibanja in je kljub temu premagala stigmatizacijo povezano s tem žanrom, saj domači mediji redno poročajo o mednarodnih uspehih skupine (von Helden 2008, 5-6). Zaradi lažjega razumevanja so svojim izvirnim norveškim besedilom dodali angleške prevode, kar je že ustaljena praksa skupin znotraj Viking metala, ki pogosto na ovitkih svojih plošč ali na internetnih straneh svojim oboževalcem ponujajo slovarčke ali enciklopedije (Trafford in Pluskowski 2007, 65). Da so Enslaved zelo resni glede svoje izbrane tematike, priča tudi dejstvo, da nekateri izmed članov skupine študirajo nordijsko tematiko na univerzi (von Helden 2008, 5).

Član skupine Enslaved Ivar Bjornson zatrjuje da njegovo zanimanje za korenine svojih prednikov izvira iz njegovega videnja samega sebe v kontekstu celotnega sveta in mu pomaga pri razumevanju drugih kultur, namesto straha pred njimi ali njihovega odklanjanja (von Helden 2008, 4).

6.4 DVE VRSTI PRISTOPA DO UPORABE NORDIJSKIH PODOB

V pristopu ustvarjalcev Viking metala lahko tako razločimo dve poglavitni smernici. Prva veja se poslužuje nordijskih podob zgolj zaradi vzdrževanja imidža moči in barbarizma ter se poslužuje citiranja verzov iz pesmi in sag zaradi romantiziranja subjekta in iskanja eskapističnega pridiha. Drugi pristop daje večji poudarek zgodovinski pravilnosti in izključnemu ukvarjanju z nordijsko mitologijo kot edinem viru besedil in identitete. Oba pristopa poudarjata osebno povezanost z Vikingi kot njihovimi predniki. Mnogokrat so besedila napisana v nordijskih jezikih kot so norveščina, stari nordijski jezik ali švedščina, obstajajo tudi primeri v finščini. Mnogo tekstov je seveda napisanih v angleščini, saj se tako lažje doseže razumevanje in poglobljanje s strani oboževalcev (von Helden 2008, 2).

Mnogo glasbenikov se je obrnilo v stran od black metala in njegove povezave s satanizmom, ki je bila značilna za zgodnja devetdeseta, k vikinškim motivom in namigovanjem o »starih bogovih« ter predmetu krščanske represije njihovih poganskih prednikov. Vendar razen z izjemo nekaj ljudi znotraj metalske scene, ni mogoče potegniti neke trdne povezave med nordijsko religijo in black ali Viking metal glasbo. Poganske religije kot je na primer Odinizem niso nikoli predstavljale pomemben del Viking metal scene. Posledično je ideologija Viking metala vse prej kot homogena. Prisotna je kopica idej o tem, kaj sestavlja bistvo Viking metala: nasledstvo, glasba, imidž, ideologija v kakršnikoli obliki ali zgodovinska natančnost (von Helden 2008, 2).

Verjetno obstaja prav toliko definicij Viking metala kot je oboževalcev tega žanra, vendar lahko iz naslednje izjave nekega ameriškega navdušenca potegnemo bistvo:

»Viking metal govori o nordijski mitologiji, o Ásatrú, o naravi, o nordijski pokrajini, ponosu in moči, značilnostih Vikingov, zgodovinskih dogodkih povezanih z Vikingi, in tako naprej. Viking metal se prav tako ukvarja s pogansko »dušo« (če tako želite), in z večno

bitko z judaizmom in krščanstvom, kakor tudi z vsemi tujimi suženjskimi religijami... Lahko bi celo rekli, da je Viking metal prežet z duhom socialnega darvinizma in preživetja najmočnejših – preživetja najboljših – stvaritev Narave, (to je Vikingov, Nordijcev, poganov, itd.). Nadalje je Viking metal medij skozi katerega gledamo in slavimo življenje in svet skozi naše oči – oči Evropskega ljudstva, sorodstva in naših prednikov – brez tujega vpliva, natolcevanj in laži. Viking metal ni samo glasba, ni namenjen strtim srcem ali tistim prežetim z Evropsko nasledstveno krivico, in tudi ni o gruči razposajenih piratov z rogovi, ki pijejo medico in vihtijo meče« (<http://members.aol.com/Einherjer/VM.html>, povzeto po Trafford in Pluskowski 2007, 64).

7 OBRAVNAVA NORDIJSKE MITOLOGIJE ZNOTRAJ PODŽANRA VIKING METALA

Poleg imidža in ikonografije so besedila pesmi tista, ki s svojo vsebino kažejo na vplive nordijske mitologije znotraj Viking metala. Pri teh skupinah namreč težko najdemo kakšne druge tematike ali motiviko v besedilih. Gradivo iz sag je tako ponovno izpričano, reinterpretirano, včasih celo dobesedno citirano v pesmih. Prisotno je zanimanje za folkloro in tradicijo, kakor tudi za primarne energije znotraj človeka. Pojavljajo se teme krščanskega zatiranja, nekateri avtorji vključujejo elemente rasistične ideologije, kot je razvidno iz primera Varga Vikernes in njegove skupine *Burzum*. Večina skupin se danes odločno ograjuje od desničarskih ideologij. Še eden izmed prežemajočih pojavov v besedilih je opisovanje severnjaške pokrajine kot prikazovanja atmosfere puste in neukročene narave, kar je prav tako poudarjeno s surovo in neukročeno vrsto glasbe. Oboje služi za poudarjanje vikinške motivike. V nasprotju z nekaterimi glasbeniki, ki so se poglobili v študij mitologije in lingvistike, obstaja kopica skupin, ki oglašujejo stereotipne poglede na dobo Vikingov in na nordijsko mitologijo. Znotraj metal scene so se uveljavile med sabo zelo različne ideje o Vikingih, ki se borijo proti krščanskemu zatiranju in ki so brez refleksije povezani z vrlinami kot so hrabrost in moškost. Te ideje so se zakoreninile in nadaljujejo z navduševanjem zavidljivega števila oboževalcev metala (von Helden 2008, 3).

Tako kot v nordijski mitologiji zaseda tudi v Viking metalu posebno mesto alkohol, pojavlja se v besedilih in v promociji, ki vpliva na imidž določenih skupin. Poleg piva in ostalih napitkov omenjenih v nordijskih sagah je medica tista, ki je pricurljala v besedila in še dlje, celo na koncertne odre po Evropi (von Helden 2008, 3).

Skoraj vsa besedila švedske skupine *Amon Amarth* se dotikajo mitologije in vikinške dobe. Zasedba je bila ustanovljena leta 1992 v Stockholmu, skozi leta pa je postala ena vodilnih death metal skupin v Evropi. Člani skupine več pozornosti namenjajo vikinškemu imidžu kot pa pravilnemu zgodovinskemu kontekstu. Pravijo, da so – v

nasprotju z desničarskimi skrajneži – zgolj zainteresirani za mitologijo in vikinško dobo iz svojega zasebnega interesa za korenine svojih prednikov (von Helden 2008, 3).

7.1 IKONOGRAFIJA VIKING METALA

Ikonografija je že od samega pojava žanra heavy metala igrala pomembno vlogo. Vizualni mediji kot so ovitki plošč, fotografije skupin, majice, našitki, priponke, posterji in oblikovanje internetnih strani se uporabljajo za vzdrževanje te podobe. Tako je tudi znotraj podžanra Viking metala, kjer se temačna in nasilna vsebina izražena skozi besedila in spremljajoče tekste (v ekstremnih primerih tudi skozi dejanja posameznikov) podkrepljuje z vizualnimi mediji (Trafford in Pluskowski 2007, 65). Od skupine *Bathory* so pripadniki Viking metala nasledili vzorec »premišljenega raziskovanja starodavnega vikinškega poganstva« (Moynihan in Sodelind 2003, 21). Podobe, ki se jih uporablja znotraj Viking metala, so pretežno precej stereotipne, čeprav ne izvirajo izključno iz materialne kulture vikinške dobe. Vključujejo namreč širok semiotični sistem, ki ga prisvajajo mnoge Black in Death metal skupine, vsebuje pa med ostalim privzdigovanje nasilja in hiper-možatosti izražene skozi orožja in prizore bojišč. V Viking metalu je vse to združeno še z vztrajnim interesom za korenine prednikov, še posebej s predkrščanskim nasledstvom, kar je vizualno izraženo skozi vikinško mitologijo in estetiko severnjaške pokrajine. Ta ikonografija je prisotna pri najbolj vplivnih Viking metal zasedbah kot so: *Einherjer*, *Enslaved*, *Moonsorrow*, *Thyrfing* in *Windir* (Trafford in Pluskowski 2007, 65).

Naslovnice albumov skupine *Einherjer* dajejo tem Norvežanom mogoče še najbolj »vikinški« pridih od vseh (z izjemo *Enslaved*), saj vsebujejo dejanske predmete: obesek s Torovim kladivom (*Leve Vikingånden*, 1995 in *Far Far North*, 1997), izrezljani steber iz vikinške ladje, najdene pri Osebergu (*Dragons of the North*, 1996) in delček premca ladje, značilne za Dansko (*Blot*, 2003). Malo bolj nenavadna kombinacija se lahko najde na naslovnici za album *Odin Owns Ye All* (1998), ki vsebuje prikaz enookega boga Odina in njegova krokarja, ob strani prepleten s spiralastimi rastlinami in živalmi, kot jih lahko najdemo na leseni cerkvi v Urnesu. Celotna kompozicija je predstavljena kot lesena rezbarija, z ognjem osvetljena od spodaj. V tem pogledu se ikonografija skupine razteza skozi celotno kronologijo vikinške dobe: od za osmo in deveto stoletje značilne

umetnosti Oseberga do enajstega in dvanajstega stoletja Urnesa. V zmoti bi lahko te naslovnice zamenjali za albume kakšne skandinavske folk skupine, vendar sama podoba članov ne daje nobenega dvoma: jezni, mračni in agresivni, oblečeni v črno usnje in verižnino. Kot takšni predstavljajo dvojni karakter Viking metala: hudičevo in možato zapuščino zgodnjega heavy metala, zavestno povezano z mogočno predkrščansko preteklostjo prednikov (Trafford in Pluskowski 2007, 65-66).

Naslovnica norveške skupine *Enslaved* za njihov album *Eld* (1997) prikazuje pevca Grutle Kjellsona kot vikinškega poglavarja, sedečega na prestolu okrašenemu z zmajevimi glavami. Oblečen je v verižnino, okrog vratu ima obešeno veliko Torovo kladivo, v eni roki drži meč, v drugi pa rog za pitje. Ostali člani zasedbe, ki sicer niso zajeti v tem kadru, so pa prikazani drugje na ovitku, so prav tako oblečeni kot vikinški bojevniki. Vikinške prvine vsebuje tudi logotip skupine, ki je izvezen v vikinškem stilu in ima na sredini Torovo kladivo (Trafford in Pluskowski 2007, 67).

Današnja pogosta raba Torovega kladiva ni v skladu z njegovo funkcijo v času spreobrnitve v Skandinaviji, saj je takrat odigral le manjšo vlogo, vendar kot prepoznavni vikinški in poganski simbol nosi s seboj zelo jasno sporočilo. Po drugi strani pa imamo dokaze o vojaški kulturi v vikinški dobi v Skandinaviji (in še prej), ki so postali centralnega pomena za imidž Viking metal skupin (Trafford in Pluskowski 2007, 67).

Vojaške teme imajo pomembno vlogo pri ikonografiji mnogih metal skupin, njihovo zanimanje pa se razteza od prazgodovine do modernih primerov Zalivske vojne ali vojne z Irakom. Vikinška doba je polna primernega in uporabnega materiala, tako so orožja in bojevniki priročno vključeni v ikonografijo Viking metal skupin skozi (na primer) logotipe skupin in vse do vizualnih podob samih članov zasedb (Trafford in Pluskowski 2007, 67).

Promocijske fotografije skupine *Moonsorrow* prikazujejo člane oblečene v verižnino, z obeski s Torovim kladivom okrog vratu in z meči v rokah. To je tipična vizualna predstavitev Viking metal skupine, ki kaže na njihove interese: oblačenje v črno, pogosto v usnje, predstavlja navidezno uniformo, ki jih identificira in povezuje z metalom (za razliko od folk glasbe); nošenje orožja pa jih identificira z nasilnimi in možatimi koncepti, ki jih povezujemo z Black metalom; nošenje pristnih vikinških orožij včasih predstavlja namerno povezavo z bajno dobo njihovih prednikov. V ozadju fotografij so ponavadi gozdovi, lahko pa vključujejo katerokoli tipično severnjaško, še posebej Skandinavsko, pokrajino, kot so na primer fjordi, gore ali sneg. Z izjemo redkih promocijskih fotografij

skupin, ki vihtijo strelno orožje ali nosijo pasove z naboji, je tukaj prisotno odločno pomanjkanje referenc na moderno zahodnjaško civilizacijo, kar odseva glavno vodilo skandinavskega Black metala kot ekstremne reakcije zoper sredinsko ali »mainstream« Evropsko kulturo, kamor spada tudi poudarjanje naravne povezave z deželami prednikov.

Promocijske fotografije skupine *Thyrfing* kažejo člane, kako dobesedno vstajajo iz gozdnega močvirja. Uporaba vikinških motivov za poudarjanje povezave s predniki se razteza tudi izven Skandinavije; avstrijski Black metal bend *Amestigon* je za naslovnico svojega albuma z naslovom *Remembering Ancient Origins* (2000) izbral mnogokrat objavljeno rezbarijo iz »stave« cerkve iz Hylestada, Norveška, ki prikazuje heroja Sigurda, kako ubija zmaja Fafnirja. Čeprav je bila zgodba zapisana znotraj krščanskega okvirja, nosi v sebi mnoge elemente pred-krščanske ustne tradicije (Trafford in Pluskowski 2007, 67-68).

Einherjer vizualno izstopajo zaradi svoje uporabe ikonskih primerov vikinške materialne kulture, kot tudi druge skupine, ki se odločijo črpati iz teh virov: med najbolj prepoznavnimi simboli so vikinške ladje s kvadratnimi jadri. *Enslaved* se na naslovnici albuma *Blodhemn* (1998) predstavljajo kot vikinški bojevniki, stoječ na skalnati obali s svojo ladjo zasidrano v ozadju. *Moonsorrow* uporabljajo dobro znane runske kamne iz pozne vikinške dobe (album *Kivenkantaja*, 2003), vendar črpajo tudi iz še zgodnejšega prazgodovinskega materiala kot so stenske slikarije in megalitski kamni (Trafford in Pluskowski 2007, 68).

Mnoge Viking metal skupine se primarno navezujejo na svoje lokalne korenine in šele sekundarno na svojo skupno severno-evropejsko identiteto; v primeru *Moonsorrow* je to Finska, pri *Einherjer* pa Norveška. Vendar vsi skupnega sovražnika vidijo v krščanstvu, ali v preteklosti, ali v sedanjosti, kot je primer skupine *Burzum*. Čeprav so prizori krščanske represije redkost v ikonografiji Viking metala, obstajajo izjeme kot je naslovnica plošče *Daudi Baldrs* (1997) skupine *Burzum*, ki prikazuje pogane, katerim je bila ponujena izbira med krstom ali smrtjo. Še zmeraj pa so prizori, kjer bi bilo krščanstvo neposredna tarča, dokaj redki. Najbolj so morda povezani z nekaj zadnjih albumov skupine *Månegarm*, kot na primer *Vredens tid* (2005), ki prikazuje velikana na pohodu kako uničuje leseno »stave« cerkev, kar si lahko tolmačimo kot odpor »zemlje« ali »narave« proti vsiljivemu sistemu verovanja. Medtem pa naslovnica *Havets vargar*

(2000) prikazuje dva prepirajoča se meniha, ki ju bo posekal Viking, sestopajoč iz svoje ladje (Trafford in Pluskowski 2007, 68-69). Nasprotovanje krščanstvu ni vedno tako agresivno v ikonografiji skupin, saj se jih mnogo odloča za tematiko poganske nordijske mitologije, kot recimo *Bathory* na svojem albumu *Blood on Ice* (1996). Naslovnica predstavlja like iz apokaliptične bitke ob koncu sveta Ragnarok, z ozadjem iz gozdov in gora. Nizozemska skupina *Fenris* predstavlja na naslovnici albuma *Offerings to the Hunger* (2001) podobo samega velikega volka, medtem ko album skupine *Thyrfing Valdr Galga* (1999) prikazuje sceno iz Valhalle. Eksplicitna anti-krščanska ikonografija je relativno redka in jo pogosteje najdemo tam, kjer je jasno prisoten satanizem, ne pa poganski interesi. Seveda je znotraj ideologije Black metala ta črta zabrisana, vendar se mnogo Viking metal skupin odloča za prikazovanje vojaške podobe svojih prednikov po tem, ko so svojo kariero pričeli s satanističnimi motivi iz slikovite zakladnice Black metala (Trafford in Pluskowski 2007, 70).

7.2 SEVERNJAŠKA KULTURA KOT IMIDŽ

Uporaba vikinških podob znotraj Viking metala sega torej od pristne in neposredne uporabe dejanskih artefaktov pa vse do precej bolj razvitih interpretacij Vikingov znotraj odgovarjajočega konteksta; včasih nasilnega, včasih bolj razmišljujočega. Čeprav obstaja velika raznolikost med tem, kako se predstavljajo posamezne skupine znotraj Viking metala, pa vendarle vsi delijo ali vsaj projicirajo nek skupen svetovni nazor – svet snega, mraza, planin in gozdov, svet neskončnega konflikta s sledmi univerzalne bitke za preživetje nekaterih bolj ekstremnih skupin, še posebej boj proti krščanstvu. Na splošno odseva ta prevlada poganske tematike, še posebej tiste bolj apokaliptične, glavno tendenco za uporabo vojaške podobe Vikingov namesto neposrednega napada na krščanstvo. V drugih primerih pa je to nasprotovanje bolj očitno izpostavljeno. Dejanske predstave mizantropije so v ikonografiji Viking metala (v primerjavi z ostalimi podžanri) dokaj redke. Zato je prevladujoč vtis, ki ga dobimo, da je v osrčju imidža skupin severnjaška kultura prednikov, izražena ali z vikinško materialno kulturo in pokrajino, ali pa skozi ustvarjalne odlomke iz skandinavske mitologije in zgodovine. Ponavljajoča se metafora življenja kot bitke, članov skupin pa kot poganskih bojevnikov,

je podprta z bolj splošno uporabljenimi podobami, še posebej z vojaškimi podobami, ki mejijo na animalistične ali barbarske (Trafford in Pluskowski 2007, 70).

Praktično vse skupine na sceni verjamejo, da so potomci Vikingov. Zato je jasno, da je najmočnejša Viking metal scena v Skandinaviji, čeprav je aktivna tudi v ostalih delih Evrope, ki so bili naseljeni s strani Skandinavcev v vikinški dobi, to so predvsem: Anglija, Rusija in celo Normandija. Ta pomemben vpliv Vikingov se razteza preko severne Evrope in odzvanja predvsem pri tistih, ki imajo stične točke z germansko kulturo; v Avstriji so na primer Vikingi skupaj z rogatimi čeladami središčnega pomena za ideologijo in ikonografijo »Tevtonskega bojnega metal benda« *Valhalla*. Prav tako obstaja množica Viking metal skupin v ZDA in Kanadi, ki trdijo, da so vikinške krvi preko skandinavskih prednikov ali preko angleškega izvora. Nekateri pripadniki scene eksplicitno zagovarjajo, da je nemogoče biti Viking, če nisi sam severno-evropejskega izvora. Po drugi strani pa je pred nedavnim zrasel nov žanr poimenovan Keltski metal, predvsem na Irskem in v Franciji (in presenetljivo v Nemčiji), ki v osnovi zveni zelo podobno Viking metalu, vendar z dodatkom harf in poudarkom na keltskih bogovih in mitih (Trafford in Pluskowski 2007, 70-71).

Viking metal je v svoji naravi sporočilen in skuša angažirati poslušalca v združenem (česarvno ne posebno globokem) religioznem, filozofskem in ponekod političnem pogledu na svet. Podoba vikingov, ki jo vsebuje, je tako dosti bolj podobna nacionalistični, rasistični in romantični polastitvi, značilni za devetnajsto in zgodnje dvajseto stoletje, kot pa popularni uporabi podobe iz časa po drugi svetovni vojni (Trafford in Pluskowski 2007, 71).

8 ZAKLJUČEK

V diplomu sem pokazal, na kakšne načine uporabljajo nordijsko mitologijo heavy metal skupine. Pokazal sem tudi, da obstajata pri teh skupinah dva pristopa uporabe mitoloških tematik, prvi jemlje stvari zelo resno in zgodovinsko natančno, medtem ko drugi jemlje mitologijo bolj površinsko in jo uporablja zgolj za »imidž«. Poskušal sem pojasniti, katere so tiste stične točke, ki naredijo nordijsko mitologijo tako privlačno in priročno za uporabo pri teh skupinah. Kljub vsemu raziskanemu in napisanemu pa bi težko ocenil, da ima nordijska mitologija velik vpliv na žanr heavy metal glasbe. V veliki večini primerov je to zanimanje le bežne narave; neka skupina bo tej tematiki namenila le eno pesem, potem pa se že pri naslednji preusmerila nazaj na klasične vsebine heavy metala kot so vojna, kaos, smrt, motorji, grozljivke, satanizem in poveličevanje samega žanra. Je pa ta vpliv vseeno tolikšen, da so iz njega nastali določeni podžanri, ki se ukvarjajo izključno s tematiko nordijske mitologije. Sem lahko štejemo Viking metal in Pagan metal, ki pa sta kljub vsemu le žanra ekstremne glasbe, fenomena glasbenega podzemlja, ki le redko pride na ušesa širšim množicam. Občasno se kakšni od teh skupin posreči preboj na lestvice in v »mainstream« popularne rock glasbe, kot smo videli na primerih skupin Amon Amarth, Manowar in Enslaved, vendar so to zgolj izjeme, ki pa ne predstavljajo nekega povprečja heavy metal produkcije, kvečjemu njene skrajnejše veje. S temi zaključki sem ovrgel svojo hipotezo, da ima nordijska mitologija velik vpliv na žanr heavy metal glasbe.

V obdobju zadnjih štirih desetletij je popularna glasba (poleg filma, literature in zgodovine) postala aktivna na področju ustvarjanja in razširjanja podobe Vikingov. Znotraj popularne glasbe pa je ravno področje težkega rocka oziroma heavy metala tisto, v katerem se najbolj izrazito pojavljajo ti vplivi. Odgovor na to, zakaj ravno heavy metal, lahko najdemo v tem, da so nekatere tipične karakteristike, ki jih običajno pripisujemo Vikingom – »mačizem«, kaos, svoboda, nespoštovanje avtoritet, itd. – ravno tako med tistimi vrednotami, ki jih najpogosteje ceni heavy metal kultura. Na drugi strani

pa imamo dobro dokumentirano povezavo med popularno pojavo Vikingov in barbarov v fantazijski literaturi in filmu, ki je prav tako področje, ki je bogato prispevalo k naboru besedil za heavy metal skladbe.

Čeprav je večina skupin ostala igrivih in površinskih v svojih prikazovanjih Vikingov, pa se je v poznih osemdesetih in zgodnjih devetdesetih letih pojavila ekstremistična frakcija, ki je svoje identificiranje zastavila precej bolj resno. To je Viking metal, ki je v svoji naravi dosti bolj pridigarski in skuša poslušalca angažirati v integriran (čeprav ne posebej globokoumen) religijski, filozofski in včasih politični svetovni nazor. V tem svojem početju dosti bolj spominja na nacionalistično, rasistično in romantično videnje Vikingov, ki ga bolj kot s popularnim povojnim dojemanjem največkrat povezujemo z devetnajstim in zgodnjim dvajsetim stoletjem. Poleg Viking metala lahko v zadnjih nekaj letih spremljamo tudi pojav Keltskega metala na Irskem in v Franciji, ki v osnovi zveni enako kot Viking metal z dodatkom harf, vendar v svojem ustvarjanju povečuje keltske bogove in mite. Te ekstremistične veje znotraj žanra heavy metal glasbe pa še vedno predstavljajo manjšinski pojav, ki je del popularne kulture, vendar je omejen na manjše alternativne kulturne kroge.

9 LITERATURA

Aites, Aaron in Ewell Audrey (2009): *Until the Light Takes Us*. DVD. New York: Factory 25.

Amon Amarth. Dostopno prek: www.amonamarth.com (2. maj 2011).

Apple. 2010. *Itunes Rock Charts*. Dostopno prek: www.apple.com/itunes/ (23. november 2010).

Arnett, Jeffrey Jensen. 1996. *Metal Heads: Heavy Metal Music and Adolescent Alienation*. Oxford and Boulder: Westview Press, Inc.

Bangs, Lester in Paul Suter. 1988. *Heavy Metal: 1966-1984*. Beograd: Panpublik

Bašin, Igor. 2006. *Novi rock: rockovski festival v Križankah 1981-2000*. Maribor: Subkulturni azil.

Billboard. Dostopno prek: www.billboard.com (2. maj 2011).

Brake, Mike. 1984. *Sociologija mladinske kulture in mladinskih subkultur*. Ljubljana: republiška konferenca ZSMS.

Bulc, Gregor. 2004. *Proizvodnja kulture: vloga in pomen kulturnih posrednikov*. Maribor: Subkulturni azil.

Burzum. Dostopno prek: www.burzum.org (2. maj 2011).

Christe, Ian. 2004. *Sound of the Beast: The Complete Headbanging History of Heavy Metal*. London: Allison & Busby Limited.

Crossley-Holland, Kevin. 1980. *The Penguin Book of Norse Myths: Gods of the Vikings*. London: Penguin Books Ltd.

Dark Lyrics. Dostopno prek: www.darklyrics.com (2. maj 2011).

Debeljak, Aleš, Peter Stankovič, Gregor Tomc in Mitja Velikonja, ur. 2002. *Cooltura: uvod v kulturne študije*. Ljubljana: Študentska založba.

Discogs. 2009. *Enslaved – Eld*. 1997. Dostopno prek: www.discogs.com/viewimages?release=1688967 (2. maj 2011).

Dunn, Sam (2006): *Metal - A Headbanger's Journey*. DVD. Burbank: Warner Home Video.

Dunn, Sam (2009): *Global Metal*. DVD. Burbank: Warner Home Video.

Fištravec, Andrej, ur. 2004. *Subkulture: prispevki za kritiko in analizo družbenih gibanj 2. – 3.* Maribor: Subkulturni azil.

Frith, Simon. 1986. *Zvočni učinki: mladina, brezdelje in politika rock and rolla*. Ljubljana: Republiška konferenca ZSMS.

Green, Stephanie. 2009. *Elven Lays and Power Chords: Chaos, Revelry, and Community in Tolkien-Themed Heavy Metal*. Dostopno prek: <http://www.strangehorizons.com/2009/20090112/green-a.shtml> (23. november 2010).

Grude, Torstein (1998): *Satan Rides the Media*. DVD. Oslo: Subfilm v koprodukciji s TV2.

Heathen Front. Dostopno prek: www.heathenfront.org (2. maj 2011).

Hebdige, Dick. 1979/1993. *Subculture: The Meaning of Style*. London, New York: Routledge.

Manowar. 2011. *Manowar – Gods of War*. Dostopno prek: www.manowar.com/godsofwar/ (2. maj 2011).

Manowar. Dostopno prek: <http://www.manowar.com/> (2. maj 2011).

Metal Hammer. Dostopno prek: www.metalhammer.co.uk (2. maj 2011).

Metal Sound. Dostopno prek: www.metal-sound.net (2. maj 2011).

Moynihan, Michael in Didrik Soderlind. 2003. *Lords of Chaos: The Bloody Rise of the Satanic Metal Underground*. Los Angeles: Feral House

MTV. 2007. *MTV Album Jahrescharts 2007*. Dostopno prek: http://www.mtv.de/charts/Album_Jahrescharts_2007 (23. november 2010).

Myspace. 2009. *Enslaved*. Dostopno prek: <http://www.myspace.com/enslaved> (2. maj 2011).

Nastran Ule, Mirjana, ur. 1996. *Mladina v devetdesetih: analiza stanja v Sloveniji*. Ljubljana: Znanstveno in publicistično središče, Ministrstvo za šolstvo in šport Republike Slovenije, Urad Republike Slovenije za mladino.

O'Donoghue, Heather. 2007. *From Asgard to Valhalla: The Remarkable History of the Norse Myths*. London: I.B.Tauris & Co Ltd.

Pappas, Nicholas C.J. 2008. *English Refugees in the Byzantine Armed Forces: The Varangian Guard and Anglo-Saxon Ethnic Consciousness*. Dostopno prek: <http://www.deremilitari.org/resources/articles/pappas1.htm> (23. november 2010).

Prezelj, Mitja. 1999. Heavy metal: Bojevniki peklenškega hrupa. V *Urbana plemena: subkulture v Sloveniji v devetdesetih*, ur. Peter Stankovič, Gregor Tomc in Mitja Velikonja, 83-96. Ljubljana: ŠOU, Študentska založba.

Sharpe, Eric J. 1988. Skandinavija. V *Mitologija (ilustrirana enciklopedija)*, ur. Richard Cavendish in Trevor Ling, 178-187. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Stankovič, Peter, Gregor Tomc in Mitja Velikonja, ur. 1999. *Urbana plemena: subkulture v Sloveniji v devetdesetih*. Ljubljana: ŠOU, Študentska založba.

Straw, Will. 1999. *Characterizing rock music culture: the case of heavy metal*. V *The Cultural Studies Reader*, ur. Simon During. London in New York: Routledge

Tangye, David in Graham Wright. 2005. *How Black Was Our Sabbath: An Unauthorized View from the Crew*. London: Pan Books.

Thomas, Gareth. 2009. *Led Zeppelin: The Illustrated Biography*. Hertfordshire: Transatlantic Press.

Tomc, Gregor. 1989. *Druga Slovenija*. Ljubljana: Univerzitetna konferenca ZSMS, Knjižica revolucionarne teorije.

Trafford, Simon in Aleks Pluskowski. 2007. Antichrist Superstars: The Vikings in Hard Rock and Heavy Metal. V *Mass Market Medieval: Essays on the Middle Ages in Popular Culture*, ur. David W. Marshall, 57-73. Jefferson, North Carolina in London: McFarland & Company, Inc.

Von Helden, Imke. 2008. *Barbarians and Literature – Viking Metal and its Links to Old Norse Mythology*. Dostopno prek:

<http://www.interdisciplinary.net/ci/mmp/mmp1/von%20helden%20paper.pdf> (23. november 2010).

Walser, Robert. 1993. *Running With the Devil: Power, Gender and Madness in Heavy Metal Music*. Hanover, New England: Wesleyan University Press.

Weinstein, Deena. 2000. *Heavy Metal: The Music and Its Culture*. Cambridge, New York: Da Capo Press.

