

Grímur Óðins Elsa-Brita Titchenell

3. Kafli

Goð og jötnar.

Þegar við skoðum fornar goðsagnir í ljósi hugmynda guðspekinnar sjáum við að goðin í sögunum eru náttúruöflin persónugerð, sem hvorki eru stöðug né fullkomin en standa fyrir þroskaða vitsmuni af ýmsum gerðum. Sum eru langt ofar okkar háleitustu ímyndunum og hafa í fortíðinni gengið í gegnum bernsku sjálfsvitundar, eins og við göngum í gegnum, og hafa öðlast andlega stöðu sem við höfum ekki náð. Önnur hafa jafnvel ekki náð þroska mannkynsins; þau eru á leiðinni niður í efnið og hafa ekki náð okkar stigi í efnislegum þroska.

Goð og jötnar í norrænum goðsögnum eru hinar tvær hliðar tilverunnar tvenndin sem heimarnir eru gerðir úr. Goðin eru vitsmunaleg orka á ýmsum stigum. Þau klæða sólar, plánetur og menn, - á öllum stigum lífs, jafnvel líflítið efnisform eins og steinaríkið, lofthjúpin eða öldur hafsins,- sem við venjulega lítum ekki á sem líf, en eru form atóma sem hafa skipulag og kraft sem myndar einstök og sérstök einkenni í uppbyggingu og hreyfingu. Sú orka sem gefur þennan kraft í heiminum eru þróaðar vitundir sem launsagnir kalla goð.

Jötnar eru andstæðan. Kyrrstaðan,- köld, óhreyfð og ómótuð. Þeir verða efnið, en þó aðeins þegar því er gefið líf og sett á hreyfingu af goðunum og það hættir að vera til þegar goðin yfirgefa það. Tíminn sem lífið er í efninu er í raun

jötnanir sem nefndir eru í goðasögunum, þ.e.a.s. þeir eru lífskilyrði og líkamar goðanna.

Í mörgum sagnanna ferðast einn eða fleiri goðar til jötunheima, oft til að til að hitta einstaka jötun “til að sjá hvernig höll hans er búin”. Þar eru oft átök á milli goða og jötna sem felast í að keppa í gátuþrautum þar sem sá sem tapar glatar lífi sínu. Tilgangur þessara keppna er auðsjáanlega að upplýsa áheyrandann (eða lesandann) og sýna á meistaralegan hátt hvernig guðleg orka segir efnislegri hlið sinni hvar hún eigi stað sinn. Í staðinn fær hún reynslu af tilvist í efninu og aukinn skilning. „Dauði” jötuns (sem alltaf tapar í gátukeppninni) getur táknað breytingu á stöðu eða þroska, þar sem eðli upprunaefnisins „deyr” frá fyrra stigi yfir á næsta stig þróunar.

Tilveran er auðsjáanlega óendanleg, vitundir eru aðeins þroskaðar eða vanþroskaðar í samanburði við aðrar, aldrei í endanlegum skilningi í tíma eða eðli. Svipað og eilífðin (Aions) hjá frumkristnum (Gnostics), voru norrænu jötnarnir bæði heimarnir og tíminn. Goðin eru ídveljandi líf tímabilsins sem mótar heimana. Jötnar eru oft nefndir „foreldrar” tiltekinna goða eða jötna, sem sýnir stöðu viðkomandi, eða eins og sagt er „barn endurnýjunar”, eða „barn síns tíma”. Styttra tímabil innan lengra er jafnvel sagt vera dóttir jötuns, og nokkrar dætur vísa til nokkurra tímabila innan lengra tímabils.

Þegar goðar eru að mynda heima og líf sitt eru þeir sagðir vera að undirbúa veisluborð, því það er í sólar-, plánetu- eða öðrum efnislegum „borðum” sem guðlegir vitsmunir njóta „fæðu,” reynslunnar sem þar er aflað.

Öfugt við jötnana sem eru líkamar eða efnisberar orku goðanna meðan goðarnir dvelja í efninu er tíminn án lífs þegar guðlegir vitsmunir hverfa úr efninu, endurnýjaðir í upprunatilvist þeirra, efnið verður hitalaust. Það tímabil er tími frostjötna. Þeir tákna tímabil kyrrstöðu þegar engin orka er til staðar. Engin hreyfing, hvorki líf né tilvist í geimnum, engin atóm hreyfast, engin

formmyndun, því engin guðleg orka er til staðar. Í austrænni heimspeki er slíkt ástand nefnt *pralaya* (upplausn, hvíld), þegar vitundir eru í sínum eigin *nirvanas* og efnið er algjörlega uppleyst. Eina mögulega vísindalega lýsingin á slíku ástandi er það sem þau kalla alkul (0 gráða Kelvin), algjört hreyfingarleysi, fjarvera allrar tilveru. Fyrir okkur er þetta algjörlega fræðilegt ástand, óhugsandi fyrir lifandi veru, en nútíma vísindi eru í rauninni mjög nálægt hugmyndinni um frostjötna með kenningu sinni að efni sé afleiðing orku á hreyfingu og án þess væri ekkert efni til.

Í goðsögunum er Aurgelmir (frumhljómurinn), (1) svipaður og Brahma, „þenjandinn“ í heimsmynd Hindu heimspeki; hann er fyrsta hreyfing sem felur í sér myndun alheimsins, og síðasti jötuninn, Bergelmir (lokahljómurinn), sem er „kornið í trektina“ og sá sem „bjargað“ var, einum jötna. Hann er hliðstæða Siva, eyðandanum, uppbyggjandanum. Það er erfitt að fá betri lýsingu á Stóra hveli eða svartholum stjarneldisfræðinnar en þessar fornsögur lýsa. Þetta er eins og sláttur einhvers mikils kosmíks hjarta; í samdrætti þess endurnýjast orka og kemur reglu á óreglu, en í útpenslu dregur það aftur til sín lífið til að endurnýja efnið, - korn goðanna komið í frostjötuninn á ný.

Í allri efnisbirtingu, hvort sem það er í vetrarbraut, manni eða atómi er stöðugt samspil á milli hreyfingar og kyrrstöðu, vitundar og efnis, goða og jötna. Slíkar andstæður eru ávallt tengdar, óaðskiljanlegar í birtingu. Það getur ekki verið jötunn ef ekki er goð, því það þarf orku til að mynda atóm; á hinn bóginn þurfa goð efnislíkama til að ná þeirri reynslu sem nærir vitundina. Án efnisheimsins af einhverri tegund getur vitund ekki vaxið eða tjáð sig; því eru goðar og jötnar ávallt háðir og tengdir hvorir öðrum. Þannig er mjöður goðanna bruggaður í jötnahöllum (geimnum) og borinn fram á borðum sól- og hnattakerfa. Þetta er norræna útgáfan af Hindu heimspekinni um að tilvera alheimsins sé til fyrir reynslu sálarinnar og lausn hennar.

Í rás tímans urðu goð fornsagnanna persónugerð í mönnum. Grísku goðin virðast hafa galdið þessara niðurlægingar mest, þó að hin norrænu hafi líka sett niður með lélegum eftirlíkingum í vinsælum sögum og tímaritum. Samfallandi ofurorkusvið þeirra og eigindir þyngdarsviðs sem þeir valda eru sýnd í vinsælum sögum sem ofurstríð, og innræktuð sambönd þeirra dæmd af kynslóðum leikinna sem lærðra sem siðleysi ímyndaðra vera. Snorra-Edda gefur sjálf skemmtilega tilbúið dæmi í þessum anda í „Lokasennu.“

ÓÐINN

Höfðinginn á meðal Æsanna er að sjálf sögðu Óðinn. Sem Alfaðir eiga allar lífandi verur í öllum heimum rætur í honum. Guðlegur kjarni er í öllum lífsformum, í hinum smæstu sem og í alheiminum sjálfum. Þegar Óðinn heimsækir jötnaheima ríður hann á áttfættum fola, Sleipni (skeiðari), sem getinn er af Loka (í mynd merar). Óðinn notar ýmis nöfn og gervi sem tengjast hverju sinni sérstöku tilefni. Hann átti galdrahring, Draupni, sem fylgdi sú náttúra að níundu hverja nótt drupu af honum átta gullhringar jafnhöfgir. Þetta svarar til hringferla sem ein hreyfing kemur af stað og sjá má í vatnsgárum og hljóðbylgjum sem mynda nýjar, bæði í tíma og rúmi, hringir innan hrings. Slíkt hringform má sjá í plöntum og dýrum allstaðar í náttúrunni, og í rúmi myndar þetta spíralform sem má sjá í smáheimi atóma og í geimnum í hreyfingum stjarna og vetrarbrauta.

Mesta áhersla Eldri Eddu, Völuspá, er á Óðinn, háleitan píligrím sem fer um heimana í leit að þekkingu og reynslu, rúnum sannleikans. Því Óðinn er einstaklingur sem og Alheimur. Á hnattræna sviðinu er hann verndarandi Merkúrs. Hann er guð allra á jörðu og hinn helgi sendiboði, Hermóður, er sonur hans, Hermóður svarar til hins gríska Hermes.

Eiginkona Óðins er Frigg, sú vitra móðir goðanna, ímynd góðmennskunnar og verndari hinnar leyndu visku. Í norrænu goðafræðinni er hún hliðstæða hinnar

egyptsku Isis og annarra forna sagna um hina alheimslegu óflekkuðu móður sem öll orka lífs kemur frá. Vísað er til Friggjar sem „veit örlög allra vera, sem hún segir ekki“ (Lokasenna, p. 217). Máttur hennar er til jafns við mátt Óðins þó áhrifum hennar séu aldrei beitt af valdi. Við sjáum einnig að Frigg hefur ekki eigin höll, en eins og Saga deilir hún hýbýlum Óðins. Við getum því ályktað að þó Frigg sé hin óbirta og óvirka hlið Óðins, þá birtist viska fortíðarinnar í Sögu sem táknar hana í lífinu (Lokasenna).

Óðinn birtist á ólíkum sviðum, -sem skapandi kraftur í öllum heimunum, eins og Logos í klassískri grísku heimspekinni, og einnig sem fræðari mannlegs anda. Hann er allstaðar, á öllum sviðum tilverunnar, stundum í dulargervi, undir mismunandi nöfnum, en alltaf auðþekktur. Það styrkir hugmyndina um að guðlegt eðli sé til staðar í öllum formum lífsins, og sú sjálfsvitund er til þegar efnið er uppleyst. Því kemur það ekki á óvart þegar vísað er til Óðins sem Alföðurs og hann uppgötvaður með mismunandi grímur í öllum sögum og kvæðum. Besta dæmið um þetta er í Völuspá þegar hann er ávarpaður „*Hljóðs bið ek allar, helgar kindir, meiri ok minni*“ — þar er vísað til allra lífvera í alheiminum. Í Hávamálum er hann „Hinn hæsti,“ í Vaftrúðismálum er hann Gagnráður, í Grímnismálum er hann Grímnir, í Baldursdraumum er hann Vegtamur. Í Valhöll fagnar hann hetjum sínum sem Ropt og Nikar af ástæðu sem síðar verður útskýrð. (bls. 79)

ÞÓR

Annað þekkt goð, Þór, samsvarar Júpiter hinum rómverska og að hluta til Zeus hinum gríska. Líf hans og orka tekur á sig þær myndir sem rafsegulsvið skapa. Hann er ekki aðeins þrumuguðinn sem stjórnar veðrinu, hann er líka verndari hnattarins Júpíters. Þegar Þór gengur undir nafninu Véurr samsvarar hann lífskraftinum sem býr í öllum verum. Sem Hlórríði er hann rafmagnið sem hleðst upp í skýjunum og birtist í þrumum og eldingum.

Í víðáttum geimsins er hann Þrúðgelmir, ómur Þórs, viðhaldsorkan (Fohat í austrænni heimspeki) sem skipar alheiminum í reglu úr óreglu, og hringverkið í geiminn. Þrúð eða Þór er krafturinn sem viðheldur atómunum á hreyfingu, eins og Vishnu viðheldur allri virkni á líftíma þeirra. Hamar Þórs er Mjólnir, (malarinn), orka sem eyðir og skapar. Það er rafstraumurinn sem alltaf snýr til baka til upphafs síns. Svastika, annað hvort þrí- eða fjórarma, táknar snúningshreyfinguna, þá stöðugu hreyfiorku sem aldrei hættir meðan eitthvað líf er í tíma og rúmi.

Þrúðgelmir á tvo syni: *Móða* (orku) og *Magna* (styrk), sem vísa í hina tvo póla rafmagns eða segulmagns á kosmisku sviði. Allt sem tengist Þór er tvíþóla afl. Synir hans, miðflóttá- og aðdráttarafl birtast sem geislun og þyngdarafli í öllum myndum lífsins. Í mannum þekkjum við þessi öfl sem ást og hatur, aðlöðun og fráhrinding. Járnbelti Þórs myndar leiðara fyrir rafstraum, tveir stálhanskar hans vísa til jákvæða og neikvæða pólsins. Vagnhjól hans senda eldingar þegar hann fer í gegnum ský; af þeim sökum getur hann ekki notað regnbogabréi goðanna, Bifröst, (2) þar sem eldingarnar myndu kveikja í henni. Hann verður því að ferjast yfir vötnin (rúmið) sem skilur að heimana. Þetta er væntanlega ekki vandamál fyrir goð, en þar er kannski erfitt að finna óslitinn þráð milli samskipta Þórs og ferjumannsins Harbárðs sem Þór reynir að fá til að ferja sig. Það er augljós leið til að sýna fram á nauðsyn þess að hafa leiðara fyrir orkuna. Á jörðunni eru verk Þórs unnin af tveim fóstursonum hans, Þjálfa (hraða) og Röskva (vinnu), þeim tveim þekktum þáttum sem þjóna orkuhungri menningarsamfélaga.

Hin fagra eiginkona Þórs er nefnd Sif. Hún hefur langt og gullið hár sem er stolt allra goðanna. Það stendur fyrir vöxt og uppskeru, eins og þróunarkrafturinn og ferill hans viðheldur allri birtingu.

SÓLIN OG AÐRAR VERUR

Baldur er sólin í heimi okkar. Hann deyr, en hvern dag og hvert ár er hann endurborinn, hann tákna líftíma sólarinnar. Þetta er leið til að lýsa endurnýjun sem á sér stað í öllum hringferlum, stærri sem smærri, eins og sólarguð er „deyr“ og „endurfæðist“ í lok og upphafi hvers hrings og umferðar jarðarinnar. Sál sólarinnar nefnist Alfröðull (Skírnismál 4.), „eislandi álfahjól“ og hin sýnilega sól nefnd „valins leikur.“ (Alvísmál 16) . Efnissólin er forsenda lífs á jörðu, en innri verund viðheldur andlegu lífi (Vafþrúðnismál 46-7).

Þegar sólargoðið er vegið af hinum blinda bróður sínum, Heði (fáfræði og myrkur), - í átakanlegri sögn „aldurs draumar,“ — brestur hjarta Nönnu, hinnar trúu eiginkonu Baldurs. Hálf systir hennar, Iðunn, tekur við hlutverki hennar að færa goðunum epli ódauðleikans. Af innihaldinu má ráða að Iðunn tákni jörðina, en Nanna standi fyrir líkama tunglsins sem dó fyrir ævalöngu. Í guðspekinni er tunglið forveri jarðarinnar.

Goðið Týr stendur fyrir plánetuna Mars— orðið þýðir dýrsleg vera, orka, en er engu að síður goð. Týr er hetja á meðal bræðra sinna fyrir að fórna hægri hendi sinni í gin Fenrisúlfs við að fjöttra hann, úlfinn sem mun gleypa sólina þegar hann verður leystur úr fjötrum.

Guð jarðar, Freyr, er bróðir Freyju (hin norræna Venus-Aphrodite). Þau eru börn Njarðar sem stendur fyrir Satúrnus og (eins og gríski Krónos) tákna tímann. Freyja er verndari mannkynsins og ber það á barmi sér sem men — Brislingamenið, andlegt eðli mannkynsins (*brisíngur*; eldur hins andlega hugar. *Men*; eðalsteinn). Kona Freys, Gerður, er dóttir jötunsins Gymis og hennar manns, jötunsins Aurboða.

LOKI

Loki hefur alveg sérstaka stöðu meðal goðanna. Hann er af jötnakyni en hlaut goðastöðu og stendur fyrir leynda og helga eiginleika mannsins. Á annan bóginn er hann guðlegir vitsmunir er birtust í mannkyninu fyrir ævalöngu (eðalsteini Freyju sem hann er tengdur) og hinn frjálsi vilji sem mannkynið getur valið að nýta til góðs eða ills. Á hinn boginn er hann hinn slungni uppreisnargjarni útlagi sem stöðugt veldur goðunum vandræðum og ógæfu og er ávallt tekinn til bæna fyrir misgjörðir sínar. Hann er líka sá sem getur bætt fyrir þær aðstæður sem hann veldur. Í öllu er hann hinn dæmigerði mannlegi hugur, snjall, kjánalegur, óþroskaður. Þegar hann hefur bætt fyrir syndir sínar er hann kallaður Loftur, sem vísar til hins upplífandi leitandi eiginleika í mannlegum huga.

Það eru margir aðrir goðar í hofinu, en það eru tveir sem verður sérstaklega að nefna; Forseta -réttlæti, sem hefur það hlutverk í norrænni heimsmynd sem karma hefur í hinni austrænu heimspeki. Hinn er Bragi, persónugervingur ljóðræns innsæis, viska skáldanna og guðleg uppljómun sálar,- manns og alheims.

Það er augljóst af sögnum af Vönum að þeir eru æðri Æsum í heimunum á margan hátt, hafa dýpri skilning og innsæi, þar sem hið hærra blæs hinu lægra í brjóst og vekur upp það sem þar er, alveg eins og í hinu endalaus stighækkandi lífi. Þessir tveir flokkar goða, Vanir og Æsir, (3) samsvara augljóslega *asuras* og *suras* í Hindu heimspekinni (ekki-goð og goð; sá fyrri hefur tviræða merkingu, annað hvort æðri guðum eða óæðri guðum). Það er mjög oft vitnað í Vani sem hina „vísu Vani” og ekki er að sjá að þeir hafi neitt sérstakt hlutverk á sviðum lífsins. Æsir eru á hinn bóginn þeir sem blása lífi í hnetti sólkerfisins. Íbúar Ásgarðs (garðs Æsanna) heimsækja jötunheima, venjulega í dulargervi eða senda sérstaka sendiboða sína. Skýrt dæmi um slíka er Skírnir, -„geisli” Freys, sem er sendur með bónorð til jötunsins Gerðar fyrir hönd goðsins. Guðleikinn

getur ekki haft beint samband við efnið, hann verður að dylja með einhverjum hætti, eða eins og sagt er í raffræðinni „að þrepa niður, “ þá með spennu-/straumbreyti, eða á máli norrænu goðafræðinnar, með *álfi*, (elfu) sem farveg,-sál. “Dulargervi” goðanna eru sálir sem hæfa fyrirætlun þeirra hverju sinni.

Í öllum fornsögnum eru stríð guðanna það sem hefur duldustu merkingu og erfiðast er að ráða í. *Opinberunarbókin* segir af Mikjál og englum sem berjast við drekann og hirð hans. Í hinni indversku *Rig Veda* er stríðið milli *suras* og *asuras*, og í norrænni goðafræði eru kosmísku öflin Vanir og Æsir gegn jötnum. Vestræn hugsun hefur í langan tíma persónugert þessar fornsöguverur sem það eina ofar mannum í kosmosinum, Æsarnir eru álitnir vera eldri í goðafræðinni en Vanir hafi komið síðar inn í þessa heimsmynd. En það eru sterkar vísbendingar um að að þessir hópar báðir tilheyri sitt hvoru stigi tilverunnar, annar æðri hinum. Þeir eru hliðstæða *kumaras* í Hindú heimsmyndinni (Sanskrit virgins) og *agnisvattas*, (þeir sem hafa verið reyndir í eldi), einskonar guðir sem ekki eru í birtingu og hafa þroskast með birtingu í efnisheimum. Þetta er stutt í Völuspá (23-25 vers) sem segir frá því er Æsum var úthýst úr heimkynnum sínum af „sigursælum” Vönum á þessum guðlegu sviðum. Upplausnin sem kom af stað kosmískum öflum Þórs og nýrri sköpun sýnist vera afleiðing af bálför Gullveigar (þyrst í gull) og sem var „borin á spjótum” goðanna. Það minnir á gátuna um fuglinn Fönix, sem reis ávallt upp fegurri eftir hverja hreinsun í eldinum. Eins og alkemistarnir umbreyttu öðrum málum í gull finnur þessi leyndi þráður svörun í mannlegri sál. Við þekkjum þetta í hungri mannsins fyrir uppljómun hugans, sem og í árangri goða í sköpun alheims. Það er þörf til að efnisbirtast. Þverstæðan er að þorstinn í gull hefur aðra hlið í okkar mannlega samfélagi, -græðgina í að eiga.

Á samkundu goðanna batt Óðinn enda á ágreininginn; áttu allir goðar að vera sammála, eða aðeins Æsir? „Sigráðir” eftirlétu Æsir Vanagoðum himinsviðin, heimkynni sín, en útlægir urðu Æsir að lífga og uppljóma efnisheimanna. Þetta

virðist samsama Æsi við *agnisvattas*, því þeir næra heimana í Alheiminum. Það er tilvist þeirra í lifandi verum sem kveikir þrá sálnanna í andleg heimkynni sín. Fyrir goðin er það háleit hjartans ósk að færa fórn í guðlegri návist Óðins til að eflast að visku.

Aftur koma goðin saman til ráðagerða. Hver hafði eitrað andrúmsloftið og gefið jötnum mey Óðs? Það má umorða þetta: Hver hefur gefið mannkyninu frjálstan vilja til að velja á milli góðs og ills, og vitsmuni (eiginleika Freyju Óðinsdóttur, brúði manndóms — æðri sál mannsins) til að læra og þroskast?

Já hver? Ekkert svar er nákvæmlega gefið, en ef haft er í huga að í ljósi slóttugheitanna er ljóst að ein hlið Gullveigar er Loki.— Lægra eðlið sem þroskast til sjálfsvitundar og þaðan til hærri stöðu frá fyrri efnislegum aðstæðum. Ólíklegar athafnir hans lýsa mannlegu eðli, óöguðu og ófullkomu en með goðumlíkum möguleikum. Loki er næstum alltaf í samfylgd goðanna á ferðalögum þeirra til Jötunheima og virkar eins og milliliður. Hann táknar brú milli goða og dverga, milli andlegrar sálar og dýrslegs eðlis í manningum, sannar tvíeðlið, þar sem takast á það hærra og eðlisávísun. Þegar Loki stal Brislingameni Freyju var mannlegri vitund snúið af rétttri.

Sátt á milli Vana og Æsa byggðist á gíslaskiptum. (4) Mímir og Hænir voru sendir af Æsum sem gíslar til Vana sem í staðinn sendu Njörð og son hans Frey, niður til Æsa. Vanir sáu fljótt að Hænir (vitsmunir á kosmisku sviði) var einskis virði án Mími (fjölbreytileika efnisins) og ráðlegginga hans (hugur án efnislegra athafna), svo þeir afhöfðuðu Mími og sendu Óðni, sem svo ráðfærði sig við höfuð Mímis dag hvern og nam leyndardóma tilverunnar.

Þessi margskipti alheimur launsagna er óvenjulegt sjónarhorn fyrir okkur, en þannig er það í flestum hinna fornu heimsmýnda Mímir hefur níu nöfn á níu sviðum lífsins, níu himnum og heimum. Í öðrum heimsmýndum sjáum við sjö eða tólf nöfn. Vestræn heimsmýnd í dag takmarkar alheiminn við þrjá hluta.

Guð uppi, maðurinn í miðjunni og Kölski niðri í kjallara. Þessi mynd gefur engu öðru lífsformi tilgang nema manninum. Öll sköpun er neðar okkar eigin og þróast til hennar, en það viðhorf leiðir manninn auðsjáanlega í blindgötu. Með þessu viðhorfi er ekki gert ráð fyrir þroska og þróun ofar hinu mannlega, og sem gerir hugtök eins og *eilífð* og *óendanleiki* ómerk. Þessi sýn er alveg andstæð við fornu heimsmyndirnar sem gera ráð fyrir óteljandi vistarverum í tíma og rúmi og í óteljandi samsetningum andlegra og efnislegra lífsforma, þar sem okkar heimur er aðeins krossgata. Í slíkum heimi er ekki hægt að gera ráð fyrir að andlegt sé alltaf „hið góða” og efnið sé „hið illa”, það er alltaf hliðrun í því að hið góða sé það rétta, -samræmi í eigin innihaldi, en hið illa ósamræmi. Hina ruglandi tilvitnun í Bíblíunni um „andlega íllsku á háum sviðum” er hægt að skýra sem ófullkonnun á andlegum sviðum, eða sem samanburð við miklu hærri vitund. Í launsögnum eru guðir og jötnar, orka og kyrrstaða, vitund og efni alltaf órjúfanlega tengd, alltaf afstæð og ættu ekki að vera borin saman við okkar takmarkaða skilning á „góðu” og „illu.” Það er alltaf að breytast og vaxa frá minna til hins meira, hið takmarkaða brýtur af sér bönd. Sjálfsvitundin vex í átt til alvitundar.

Í bókmenntum Brahma eru guðir og risar einnig undir nöfnunum *lokas* og *talas*, meðal annarra nafna. Þeir standa fyrir marga heima í birtingu, þar á meðal þann sem við byggjum. *Loka* er vitund sem er að vaxa á hverju sviði, en *tala* svarar til lífs sem er að fara niður í efnið, og orðin „upp” og „niður” í þessu samhengi eru að sjálfsögðu einungis táknræn. Þessi samtenging goða og jötna í eilífri andstöðu er dregin vel fram í Grímnismálum sem reynir að lýsa „hillum” efnis sem byggja „hallir” eða „vistarverur” goðanna.

Skýringa á stríðum á himni verður að skilja eftir fyrir innsæi lesandans. Við áttum okkur á að efnisheimar þroskast með ídveljandi guðlegum vitsmunum, sönnu víti fyrir þessi háleitu öfl til að lægra lífið megi njóta einhvers af þroska þeirra. Þessi undirliggjandi straumur af þátttöku goðanna á lægri sviðum í þágu

Íbúa þeirra sést vel í öllum norrænum goðasögnum og getur vel verið raunveruleg ástæða fyrir því að þessar sagnir höfðu til okkar og hafa verið sagðar og haldið á lofti svo lengi.

Neðanmál:

1. *Aur* (íslensku) eða *ur* (sænsku) er forskeyti og er dregið af „ur,“ út úr einhverju, af einhverju upprunalegu eða upphaflegu.

2. **Bifröst** (einnig nefnd Ásbrú). Brú milli Ásgarðs, heimkynna goðanna, og Miðgarðs, heimkynna manna. Heimdallur, hinn hvíti áss, gætir brúarinnar. Rauði litur brúarinnar er eldur og verndar hann Ásgarð frá jötnum. Æsir ferðast um þessa þessa brú daglega til að funda undir skugga Asks Yggdrasil.

3. **Vanir** eru annar tveggja flokka goða í norrænni goðafræði og búa í Vanaheimum. Hinir eru Æsir. Í goðafræðinni er talað um stríð milli þeirra og er oft talið að vanatrú sé leifar eldri trúarbragða, sem urðu undir við þjóðflutninga. Þetta er einnig vegna þessa að ekkert er talað um uppruna þeirra, meðan góðar lýsingar eru á tilurð Æsa.

Helstu Vanir eru Njörður og börn hans, Freyr og Freyja, sem voru gíslar ása eftir fyrnefnt stríð.

4. Úr Ynglingasögu Snorra, hinni yngri Eddu.