

9. Kafli

Vígsla

Hver mannleg vera tjáir að einhverju leyti þá guðlegu vitund sem býr í öllu lífi, -Óðinn/Alfaðir, uppruni allra goða,- við finnum andleg tengsl við hið stærra líf, okkar eigin „hamingju“. Huglægt erum við hluti þeirrar vitundar sem stýrir sólkerfinu, það er persónugert í eðli Freyju og tilfinningalega löðumst við að orku Iðunnar og umhverfis okkar. Ytri skel okkar, líkaminn, er gerður af efninu sem er til staðar þó hann sé hannaður úr því mynstri sem við sjálf höfum mótað í fortíðinni með vali og ákvörðunum okkar.

Þó öll ríki náttúrunnar séu gerð úr sama efninu hefur birting eiginleika þeirra þróast með mismunandi hætti. Mannkynið hefur þróað líkamlega eiginleika úr „dverga“ ríkinu (efnissviðinu) auk þeirra sérstöku mannlegu eiginleika sem einkennast af sjálfsvitund, vitsmunum og andlegri skynjun. Sem menn með tiltekna vitsmuni er okkur fært að þróast áfram til goðumlíkra vera, og með þekkingu og markmiði getum við hraðað þroska okkar til að ná þeim mikla áfanga sem bíður okkar í næstu umferð í vitundarstiganum.

Í arfsögnum, æfintýrum, goðsögnum og alþýðusögnum eru engar sögur eins skemmtilegar og þær sem segja frá hetjunum sem fóru á undan

okkur á lífsgöngunni, göfugum sálum sem höfðu meiri víðsýni á stærra samhengi en við höfum. Á öllum tímum og hjá öllum kynstofnum hafa verið uppi miklir menn, — Buddhar, Bodhisattvar, Avatar, "Einherjar" (hermenn Óðins) — sem hafa „tekið himininn með valdi“ og í stað þess að reka með þróunarstraumnum hafa náð markmiði mannglegrar þróunar, „daggardropinn fellur í hið skínandi haf“ svo notuð séu hin innblásnu orð Sir Edwin Arnold.

Allar goðsagnir segja að einhverju leyti frá baráttu hetju, þrautum hans, mistökum og sigrum á hindrunum hans, -bergmáli hans eigin fortíðar,- til að sameinast sínu herra sjálfi; slík sameining hefur verið kölluð vígsla. Á Vesturlöndum er lýsing á slíkri vígslu í guðspjöllum Biblíunnar, og henni lýst með mörgum táknum sem fylgir slíku. Önnur þekkt sögn er í *Bhagavad-Gita*, þar sem mannleg sál fær leiðbeiningar herra sjálfs síns til að yfirvinna ýmsa vankanta mannlegs persónuleika. Í norrænni goðafræði eru svipaðar sögur; sú sem lýsir því fegurst er dæmisagan af Svipdegi. (1)

Slíkar sagnir eru góð lexía fyrir þá sem vilja léttu byrðar þjáninga sem hvíla á mannkyninu. Þeir sem gangast undir þann erfiða sjálfsaga sem flýttir þroskanum þurfa af nauðsyn að hjálpa heildinni, og með fordæmum og hugrekki koma af stað keðjuverkun andlegs þroska. Þess vegna munu þeir sem vilja ákaft hjálpa meðbræðrum sínum sleppa við endalausar röð misstaka og þjáninga sem markaðar eru mannkyninu, og ganga braut sjálfsaga til að ná tökum á eigin eðli svo þeir geti aðstoðað og eflt þroska heildarinnar.

Þeir sem ná að ljúka leiðinni, - sem vitað er að krafist verður af öllum mönnum, - eru almennt álitnir frelsarar og lausnarar, því þeir eru „fullkomnir“ og geta ekkert meira lært í skólastofu jarðarinnar, en koma aftur til að hjálpa og kenna þeim sem standa þeim að baki í þroskastiganum. Sögurnar sem segja frá þrautum vígsluþegans eru þær vinsælustu af öllum sögnum, jafnvel í nútímabúningi teiknimyndasagna, þó innri merking þeirra sé ekki öllum ljós. Í þessum sögum verður söguhetjan fyrst að verða algjörlega óhrædd og draga frá „viskudrekanum“ leyndardóm „ fuglasöngsins“. Þetta þýðir að hann verður að þekkja byggingu og gang alheimsins og hann verður að vera fús til að fórna öllum persónulegum metnaði, jafnvel ávinningi sinnar eigin sálar, fyrir velferð heildarinnar. Sá sem nær slíku verður samstarfsmaður guðanna, þ.e. verður hluti þess góðviljaða afls sem knýr heiminn áfram.

Hin skáldlegu heimkynni hinna útvöldu í Eddu, þangað sem hetjur fara eftir stríðsdauða er Valhöll (val, velja – höll, eða heimili). Valhöll varð vinsæl, sérstaklega af óperu Wagners, hún er einna best þekkt, en jafnframt er merking hennar mjög misskilin í norrænni goðafræði. Hún hefur orðið nokkurskonar skrípamynd af himnaríki þar sem gróflegir víkingar stunda drykkjusvall. Á hverri nóttu færa Valkyrjur þeim mat og drykk og hvern morgun ganga þeir á ný til bardaga aðeins til að verða drepnir á ný. Valhöll er varin af mörgum hindrunum, hún er umkringd síki, (S)Tund, þar sem býr í djúpinu úlfurinn Þjóðvitnir sem fiskar menn. Hlið Valhallar er varið með göldrum, og á hallardyrum hangir fastur úlfur umvafinn blóðugum erni. Til viðbótar er Valhöll

varin af tveim úlfhundum Óðins. Til að skilja merkingu alls þessa þurfum við að greina þessi tákn.

Hver þessara hindrana að höll hinna útvöldu er tákn um veikleika sem þarf að yfirvinna. Stríðsmaðurinn sem veður tímansfljót,- (S)Tund-, og efanselfu,-Ífing-, verður að að hafa takmarkið skýrt fyrir sér og sjálfsagan óskertan til að missa ekki fótanna í hringiðu stundartilverunnar. Hann verður að forðast að láta undan dýrshvötum sínum (Þjóðvitnir í djúpinu) ef hann á að ná yfir á hinn bakkann. Many scriptures use the allegory of a river. Buddhism, for example, speaks of four stages of progress, beginning with those who have entered the stream, and ending with those who have successfully reached the other shore. All nature is said to rejoice when an aspirant gains his goal. Fljót eða elfur koma víða fyrir í goðsögum. Í buddhisma er t.d. talað um fjögur stig þroska, sem byrjar hjá þeim sem vaða út í fljótið og endar hjá þeim sem ná yfir á öndverðan bakka. Öll náttúran er sögð fagna þegar leitandinn nær markmiði sínu.

Næsta hindrunin sem mætir leitandanum við Valhöll og hann þarf að að yfirvinna eru hundar Óðins, Geri (græðgi) og Freki (frekja); í því fellst að hann verður að forðast langanir, jafnvel löngun í visku sem hann leitar, ef hann á að geta öðlast hana. Til að komast inn í Valhöll þarf hann að aflétta göldrum hliðsins, hann verður að hafa sterka viðleitni, hrein markmið og viljastyrk til að ná þeim. Úlfinn og örninn yfir hallarinngöngunni sem varna inngöngu þarf að yfirvinna. Það þýðir að yfirvinna dýrseðlið (úlfurinn) og stoltið (örninn) — eigingjarnar hvatir, eins og hjá Proteus hinum gríska, rísa upp í einhverri mynd og skora á hólmi þá sem nálgast svið goðanna. Öllum

vopnum í vopnabúri stolts og stærilætis verður að umbreyta í uppbyggileg verkfæri sem hæfa hinu heilaga hofi. Veggir Valhallar eru spjót stríðsmannanna og þak hennar skildir þeirra. Innan hallarinnar eru allar varnir niðurlagðar, „brynjum um bekki stráð“ (Grimnismal 9).

Afvopnunin er tákni um hefð launhyggjunnar. Sá er leitar sameiningar getur ekki í ljósi eðlis hennar litið á sjálfan sig aðskilinn frá heildinni, hann hefur engin not af ósamhljómi, hvorki í hugsun, orði eða athöfn. Fyrsta vopnið til að falla er móðgun og er umbreytt í skaðleysi. Í framhaldi falla allar varnir persónunar. Einherjinn er nú handan sérhyggjunnar. Verk hans liggur ekki í því skammvinna heldur í hinu eilífa. Hann er ekki lengur bundinn af sjálfinu heldur getur vaxið ótakmarkað, hetjusálin hefur yfirgefið allt sem snertir persónuna og sett allt traust á hið æðra lögmál sem hún þjónar skilyrðislaust.

Ef þessi arfsögn er upprunnin frá víkingum, -sem samkvæmt hefð þeirra sváfu á skildi sínum með sverð í hendi-, er hún ekki í samhljómi við líf þeirra. Frekar að þessar arfsagnir eigi rætur í mun eldri tíma en víkingartímanum og eigi sér sömu rætur og sumar eldri arfsagnir. Því að sannarlega býr meira undir í norrænum arfsögnum og kvæðum en sýnist, jafnvel þó breytt sé yfir það í efnislegum andstæðum.

Vígvöllurinn* sem Einherjar sækja hvern dag er kallaður Vígríður, sem má þýða sem tilbeiðsluvöllur og minnir á *dharmaksetra* — völl, *dharm* (skylda, réttlæti) — úr *Bhagavad-Gita* þar sem ljóss og myrkurs í mannlegu eðli takast á. Í þeirri sígildu sögu eru margir

andstæðingarnir vinir hetjunnar og nánir ættingar sem hann tekst á við, sem standa fyrir persónuþættir og venjur sem hann er orðinn háður/vanur og því erfiðar að yfirvinna. Í báðum sögnunum er hinn tilbúni vígvöllur maðurinn sjálfur, þar sem takast á allar andstæður í mannlegu eðli, sem eru í sjálfu sér endurspeglun á eðli meiri sviða. Hin daglega keppni hefur veruleg áhrif á þróun allra vera. Öðru hvoru kemur Einherji frá mannheimum til að berjast með goðum; slíkir fágætir frumherjar sem fá aðgang að „hinum skínandi bústað“ sameina krafta sína hinni æðri ætlan. Valkyrjurnar, okkar eigið dýpsta sjálf, eru sífellt leitandi að verðugu verki á þessum velli, til að hjálpa guðunum í eilífu starfi þeirra til enda hringrásarinnar, þegar mannkynið finnur æðri tilvist og ábyrgð.

„Glaðsheimr heitir inn fimmti, þar er in gullbjarta Valhöll víð of þrumir“ (Grimnismál 8). Hér krýnir Óðinn hetjur eftir orrustu og Einherjar endurnæra sig með öli og þrír geltir er bornir fyrir þá; Andhrímnir, (loft), Eldhrímnir (eld) og Sæhrímnir (vatn), sem tákna mismunandi hliðar jarðarinnar og eru kjarni reynslu þeirra í mannheimum á þessum hnetti. Geltirnir sem eru fæða Einherja standa einng fyrir skapandi öfl, orku hinna þriggja höfuðafla í náttúrunni. Í vísu 18 í Grímnismálum** getum við sett aðra merkingu í stað hinna þriggja galta og lesið „Andinn lætur hugann efla vilja og löngun.“ Þannig leyfir herra sjálfið að sálin reyni persónuna til að kanna sameininguna. Sé hún árangursrík birtir maðurinn sinn innri guð, hið dauðlega öðlast ódauðleika, sameinast guðleikanum.

Óðinn, Alfaðir, er kjarni skapandi vitundar alheimsins á öllum sviðum tilverunnar. Nafn hans er myndað af *Óður****, alheimsleg vitund (í grísku *nous* og í Sanskrít *mahat*), og sál mannsins er afkvæmi þess. *Óðærir*, sá er gefur af Óð, er einn þeirra heilögu sem hefur í sér „blóð Kvasirs“— guðlega visku (í grísku *theos-sophia*). Kvasir var „gísl“ eða sendiboði hinna „vísu Vana“ til Æsa. Þetta er ljós vísbending um færslu guðlegs innblásturs frá kosmísku afli til goðanna neðar, sem þó eru langtum ofar okkur, og um að jafnvel Óðinn, Alfaðir, sem er guðleg uppspretta okkar sviðs, hafi risið frá fyrra (lægra) sviði og sé að þroskast áfram til enn hærri sviða fyrir áhrif innblásturs frá þeim.

Í almennum skilningi er Alfaðir til á öllum sviðum, en Óðinn hefur bústað sinn í Glæðheimum og þar er Valhöll, bústaður hinna útvöldu. *Val-* stendur ekki aðeins fyrir að velja, heldur einnig dauða þegar það á við Einherja (í grísku *koiranos*, „stjórnandi“, Ein-herji er sá sem herjar, stýrir, eða stjórnar *einum* — sjálfum sér. Hver hefur einnig valið að deyja sem persóna og öðlast gegnsæi vitundarinnar í ópersónuheimi guðanna. Með öðrum orðum, hann hefur yfirunnið lægra sjálfið og samsamað sig alheimslífi. Það er framhald — þroski, þar sem hver breyting er „dauði“, umbreyting frá einu stigi til annars, frá ófullkominni til fullkomnari aðstæðna. Valkyrjurnar „krýnendur hinna útvöldu“ sem færa hetjurnar til helgu hallar Óðins, eru nátengdar „hamingju“, verndarenglinum, sálinni, verndara og leiðbeinanda hvers manns.

Þegar Alfaðir býður hetjurnar velkomnar til Valhallar er nafn hans Hroptur (freistarinn), sem herfaðir, í „Hrafnagaldri Óðins“ er hann Hnikar, (sá er breiðir yfir). Þessar vísbendingar (sem felast í nöfnum Óðins) verða skýrari þegar við skiljum að Óðinn er vígjandinn, sem leiðbeinir, innblæs, en verður að láta mannlega sjálfið gangast undir eldvígslu eigin gerða, og getur ekki breytt niðurstöðu þolraunarinnar. Það er því aðeins sá sem nær vígslunni sem þekkir rétt eðli Óðins, þann efsta vígjanda.

Valhöll birtir líka annan þátt sem tengist ævafornum austrænum ritum. Óðinn í Grimnismálum segir nemanda sínum að það séu “fimm hundruð dyr og 40 fleirri“ og átta hundruð Einherjar gangi um hverjar þeirra þegar hann (Óðinn) fer í stríð við úlfinn. Einnig er okkur sagt að það séu fimm hundruð og fjörtíu híbýli í Bílskírni (skínandi hæðum), sú stærsta „er sonar míns“ — sólarverunar Þórs. Ef við margföldum 540 dyr og 800 Einherja sem ganga um þær fáum við 432,000 Einherja. Bæði í babýlónískum og indverskum tímatölum koma þessar tölur oft fyrir. Margföldun þeirra skilgreinir stjörnufræðilegar hringrásir, og sé þeim skipt með mismunandi tölum vísa þær til jarðneskra atburða í stærra og minna samhengi, jafnvel niður í slátt mannlegs hjarta, sem almennt er talið vera 72 slög á mínútu. Það var einnig sagður aldur manns í árum á járnöld, sem í Sanskrit var kölluð *kali yuga* (sem stóð í 432.000 ár), þegar hin dimmu öfl voru ráðandi. Einkennilegt að þessi tala (432.000) sé einnig fjöldi stríðsmanna Óðins. Þetta vísar sterkt til sameiginlegs uppruna

sem þessar fjarlægju síðvenjur hafa skilað til okkar tíma með þessum leyndu talnamerkingum.

Það er ljóst að þessar norrænu sagnir, sagnir um orustur hinna útvöldu og átök sögupersóna og fleiri þræðir þeirra hafa einhverja skírskotun til almennings, sem sjá má af vinsældum sagnanna fram til nútímans, þrátt fyrir leynda merkingu þeirra. Því er ekki hægt að neita. Á orustuvellinum, vígsluathöfnunni, berjumst við dagleg við ógnarlega fjendur, veikleika okkar og kunnuglegar venjur og galla sem við höfum tileinkað okkur, — það sem *Gita* kallar vini, ættingja og kennara.

Mannlega þróun má skilgreina sem þroska vitundar, aukinn skilning á lífinu. Þetta er ekki aðeins þekking á staðreyndum og tengslum, né vaxandi skilningur á okkur sjálfum og öðrum, heldur felur það í sér beinan skilning og persónulega uppgötvun á andlegri einingu allra vera. Með henni kemur sjálfkennd með öllu, sem lýsir sér vel í orðunum „Ég gæti ekki bróður míns, ég er bróðir minn“. Sjálfið verður ekki-sjálfið. Við umbreytingu frá stífri sjálfmynd persónunnar til ekki-sjálfsins samkennir mannssálin sig eðlilega við allt sem er. Baráttan sem hetjur Yggjungs heyja, og veitir þeim aðgang að Valhöll, er stöðug þjálfun í viljastyrk, stjórn á hugsunum og tilfinningum, ávallt algjör óeigingirni, í öllum aðstæðum. Máltækið, „að lifa til að þjóna mannkyninu er fyrsta skrefið“ (2) er staðfest sem síðalögmál norrænna manna í söng Svipdags, þar sem hetjan sameinast „hamingju“ sinni, — Freyja draums hans — snýr aftur til að ná

„markmiði ára og alda“. Bandalagið við guðina er ekki aðeins um að gera gott þegar tækifæri gefast, heldur líka til að fara ávallt með þeim háa tilgangi sem er einkenni þeirra; „aflí velvildar“. Einherjar hafa dáið persónulegum löngunum og fæðst „meyfæðingu“, - svo notuð sé orðamerking úr öðrum goðsögum-, sem gerir þeim kleyft að taka sinn eðlilega sess sem guðspekin kallar Helgivald samúðar. Hetjur Óðins una sér ekki hvíldar á vegferð sinni, heldur halda áfram að leika mikilvægt hlutverk í eilífri baráttu lífsins í bandalagi við guðina.

Arfsögur gefa til kynna að frá því að guðleg niðurstigning meðal manna hófst og kenndi fyrri kynstofnum, hefur verið meðal okkar óslitin röð andlegra kennara, milligöngumanna manna og guða sem hafa það hlutverk að innblása og aðstoða mannkynið fram til fullkomnunar. Slíkir meistarar í list lífsins eru Einherjar. Guðlegur geisli kann að koma til manna, þegar einhver á meðal okkar, sem af öllu afli sínu kýs að ganga þá einmanna leið til sameiningar mannlegru sjálfi við kjarna guðlegs eðlis. Frá hinna hæstu boðberum voru „gíslar“ sendir niður til yngri bræður þeirra sem uppljómun. Skírnir var slíkur „gísl“ niður í mannheima.

Margar eru sagnirnar sem eiga við þetta, sagnir sem tengjast því hvernig þroskuð sál leitar síns andlega sjálfs, „Þyrnirós“, eða „Fegurðin á Glerfjalli“, var aðeins náð hugrakkri, hreinlyndri og algerlega óeigingjarnri hetju. Hún ein kunni að draga úr slíðrum, jární, steini eða tré og öðru því sem sverð viljans sat fast í. Með töfravopninu sigraði hann drekann eða höggorminn (eigingirnina) og

öðlaðist innri visku, skilning á söng fuglanna og röddum náttúrunnar. Hann varð að yfirvinna alla veikleika, allar freistingar, ná tókum á allri hræðslu sem byggðist á hlýðni dýreðlisins, til að stökkva yfir logandi fljótið sem aðskildi heim manna og guða. Þá öðlaðist hann sameiningu við hina æðri „hamingju“ sína. Guðaefnið varð guð.

Því er hægt að segja að ævintýri þar sem riddarinn drap eldspúandi drekann og bjargaði fallegu meyjunni og konungsríkinu séu þjóðsögur sem hafi efnislega stoð. Þau eru of algeng til að lítið sé gert úr þeim. Þau sýna hetjuna yfirvinna lægra eðlið og uppfylla þrá hjartans á sama hátt og í fornum arf- og goðsögum ólíkra menningartímabila. Við getum velt fyrir okkur þeim möguleika að elstu mannkynin í okkar umferð lífsins hafi deilt sögum af risaeðlunum, hvort þær voru á lofti, láði eða legi áður en þær urðu útdauðar. Hver veit hve lengi síðustu tegundirnar, sem einu sinni voru í miklum fjölda á jörðunni, hafi haft snertingu við fyrra mannkyn? Nálgun við þær myndi hafa skapað sagnir um þær í langan tíma, jafnvel eftir að atburðirnir sjálfir voru göngu gleymdir.

Þetta almenna aðdráttarafl sem goðsagnir hafa eiga rætur sínar í þrá okkar til að vinna hetjulega sigra. Þó við lifum venjulegu lífi blundar djúp löngun til að vinna slík afrek sem sögurnar greina frá, sigrum okkar á lægra sjálfinu. Markmið mannlegrar þróunar verður náð að lokum með eða án okkar tilgangsfullu viðleitni. Okkur getur rekið hægt áfram í ómarkvísu hringjum mistaka og haldið áfram að þjást af óhjákvæmilegum afleiðingum óvisku okkar. Við getum líka gengið

gegn velvild náttúrunnar og aukin eigingirni leitt okkur til útrýmingar. Þriðji möguleikinn er sá sem hetjurnar kjósi, að velja tilgang guðanna. Hvaða leið sem við veljum mun það óhjákvæmilega leiða til vals um vitundatilvist sem guð, eða upplausn inn í frostjötnaefni, malaður í myllu útrýmingar. Skírnir, þegar hann eggjaði jötuninn Gerði fyrir Frey, ýjaði að þessu þegar hann hótaði henni með Rímgrími, hinum ískalda (frostjötnahlið hans) Mími, endanlega efnisþætti allra Alheima. Þetta þýddi endalok allrar orkuhleðslu frá afli guðanna. Gerður er auðsjáanlega kyn mannsins sem er gefið tækifæri til að velja á milli ódauðleika eða útrýmingar.

Fyrir hvern og einn kemur stund þegar hvíslandi ákall hins innra er skynjað í þögn sálarinnar. Þeir sem svara kallinu til að þjóna guðunum og hjálpa til að léttu framtíðarþjáningar mannkynsins eru á leið Einherjans, hetjur sem safna saman sundrandi krafti sálarinnar undir einfalda skipun tilgangs alheimsins, og viðhalda því ákalli ótal líf. Það er einfaldlega eðlileg hröðun guðskaparins sem þessar hetjulegu sálar taka á sig og með eyðingu persónusjálfsins bindast þeir langtímamarkmiði guðanna í heimi okkar. Það eru þessi skilaboð sem við finnum í goðsögnunum, vígsla inn í nýtt líf. Vígsla þýðir „byrjun“. Það er að gangast við nýjum skyldum, meira gefandi, og fyrir okkur, goðumlíkt líf. Einherjinn er krýndur baráttumaður guðanna og gengst undir með þeim „takmark árána og aldanna“.

Neðanmál:

1. Fjölsvinnsmál, kafli 24.

2. *The Voice of the Silence*, bls. 33.

3. Skírnismál. Kafli 25.

* **Vígríðarvöllur.** Þar leita Valkyrjur fallina hetja Óðins Alföðurs sem hafa öðlast inngöngu í Valhöll (höll hinna völdu), þar sem þeim er haldinn veisla í lok baráttu hvers dags. Það eru þeir sem hafa dáðið lægra eðli sínu og gengið inn í hið meira líf sem hetjur guðanna.

Hinir tveir hrafnar Óðins, Huginn og Muninn (hugur og minni), fljúgja yfir vígvöllinn og gefa Óðni upplýsingar um hvað á er stað þar.

**18. Andhrímnir

lætr í Eldhrímnri

Sæhrímnri soðinn,

fleska bezt;

en þat fáir vitu,

við hvat einherjar alask.

*** Nafn hans samanstendur af liðunum óð og inn. Óð merkir vit og sál, jafnvel orka og lífskraftur en -inn merkir drottinn í þessu tilfalli og merkir Óðinn því drottinn lífskraftsins. Hann kallar sig mörgum öðrum nöfnum, svo sem Alföður, Valföður, Bölverkur, Síðhöttur, Vegtamur, Grímnir og Herjafaðir.

.....