

ŚCIEŻKA ÁSATRÚ

ARKADIUSZ SOŁTYSIAK

*Zdycha ci bydło, umierają krewni i ty sam umierasz;
Lecz sława, którąś sobie zdobył, nie umrze nigdy.*

Hávamál 76 (tłum. A. Załuska-Strömberg)

1. Wstęp

W społeczeństwach tradycyjnych religia jest jednym z podstawowych czynników stanowiących o tożsamości każdego człowieka, zaś jej nabywanie w toku jednostkowej ontogenezy odbywa się na drodze przekazu międzypokoleniowego oraz dyfuzji wewnątrzgrupowej o wysokim stopniu odwzorowania. Negowanie światopoglądu religijnego jest niemożliwe, gdyż musiało by się ono oprzeć na pojęciach, które poza ten światopogląd wykraczają - a więc religia odziedziczona po przodkach jest przekazywana potomkom z takimi tylko zmianami, które są przez samą religię dopuszczane. Zupełnie inaczej wygląda nabywanie światopoglądu przez uczestników naszej współczesnej cywilizacji. Obecnie przekaz międzypokoleniowy traci na znaczeniu, zaś dyfuzja wewnątrzgrupowa idei zachodzi coraz częściej na poziomie wielkich anonimowych zbiorów ludzi; których łączy już nie pokrewieństwo lub osobista znajomość, lecz wspólne odwołanie do określonego symbolu kultury masowej. Tak więc religię już w coraz mniejszym stopniu nabywa się od rodziców i najbliższego otoczenia, a coraz bardziej wybiera lub wręcz tworzy samemu, zwykle ulegając masowym modom i sprawnie prowadzonym akcjom propagandowym. W społeczeństwie tradycyjnym jednostka musiała przestrzegać oczywistych i wspólnych dla wszystkich norm religijnych. W społeczeństwie współczesnym nie trzeba już wielkiego wysiłku, by spełnić wymagania religii. Jeśli są one zbyt wielkie, po prostu zmienia się religię lub przy-

najmniej usuwa z niej niewygodne elementy. Religia powoli staje się towarem, który jest dopasowywany do indywidualnych życzeń klienta. Egoista może sobie wybrać ideologię hedonistyczną lub wręcz satanizm LaVeya. Dla ludzi, którzy nie potrafią sobie poradzić z rzeczywistością, powstają quasi-religijne sekty. Feministki wybierają orgiastyczny kult Wielkiej Bogini, a konserwatywni fanatycy, uważający nasz świat za gorszy od Sodomy i Gomory, mają do wyboru wiele skrajnych ugrupowań chrześcijańskich. We wszystkich jednak wypadkach, wyznawana religia nie wymaga żadnego wysiłku i sankcjonuje tylko poglądy oraz potrzeby wybierających ją osób.

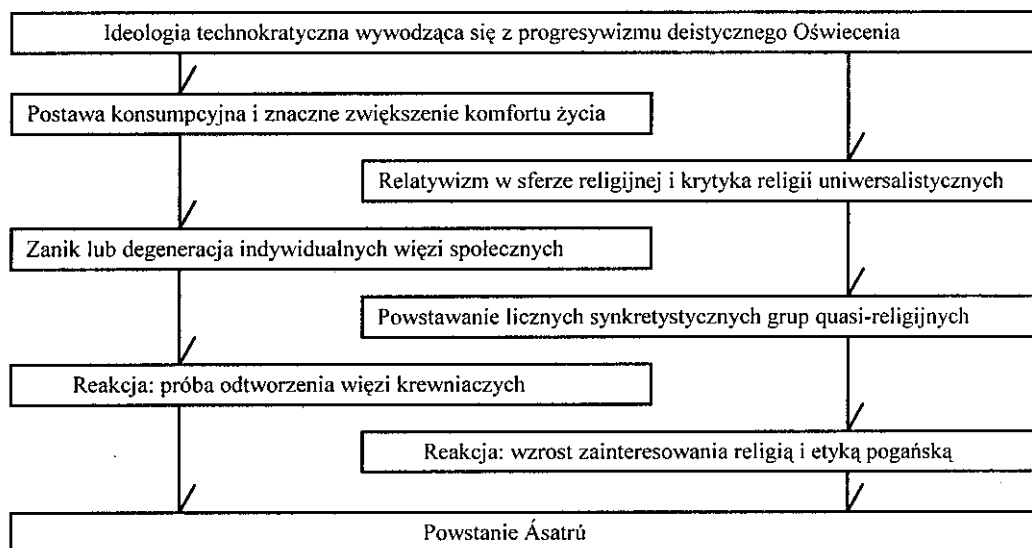
Swobodne komponowanie religii z dostępnych elementów sprzyja powstawaniu różnych synkretyzmów, w których wykorzystywane są wątki pochodzące z niemal wszystkich znanych współczesnych i wygasłych religii. Bardzo często do takiego koktajlu dołączane są także pseudonaukowe spekulacje mające na celu zracjonalizowanie religii i ujęcie jej kategoriami mechanistycznymi, zrozumiałymi dla większości odbiorców.

Na rynku religii, które można sobie wybrać w całości lub we fragmentach, pojawiły się również astrobiologiczne religie przedchrześcijańskiej Europy. We Francji, Belgii, Holandii i Wielkiej Brytanii umiarkowaną popularność zdobyła sobie rekonstrukcja religii Celtów uzupełniona przez współczesne okultystyczne pomysły dotyczące magii naturalnej. Niektórzy Grecy usiłują wskrzesić religię antyczną, która zresztą dobrze przystaje do współczesnych warunków, jeśli weźmiemy pod uwagę jej schyłkowy synkretyzm. Również w Polsce pojawiła się Zadruga - nieliczna grupa osób, które deklarują wiarę w bogów słowiańskich i występują przeciw chrześcijaństwu. Wszystkie te ugrupowania religijne pozostają jednak na marginesie i nawet nie są znane szerszemu gronu konsumentów umasowionej informacji. Dużą natomiast popularność zdobyły ruchy religijne oparte na mniej lub bardziej wiarygodnych rekonstrukcjach religii plemion germańskich. Bardzo często do nich tylko ogranicza się nazwę *neopogaństwa*, z definicji obejmującą wszystkie współczesne religie, w których zasadniczą rolę odgrywają elementy nawiązujące do wierzeń astrobiologicznych. Popularność neopogaństwa germańskiego wynika z tego, że dominująca obecnie kultura amerykańska odwołuje się do tradycji germańskich; *Thor* to popularny bohater komiksów, a w kinie hollywoodzkim wiele jest odniesień do skandynawskich bogów.

Ruchy neopogańskie, nawiązujące do religii starożytnych i średniowiecznych Germanów, najbardziej aktywne są właśnie w Stanach Zjednoczonych i w tych państwach Nowego Świata, w których dominuje kultura zachodnioeuropejska (Kanada, Australia, Nowa Zelandia), a także, co jest dość oczywiste, w krajach skandynawskich, Niemczech i w Wielkiej Brytanii. Jednak europejski neopoganizm różni się nieco od amerykańskiego: w krajach skandynawskich jest silnie związany z nacjonalizmem, w Niemczech łączy się z ezoterycznymi tradycjami Guido von Lista i innych twórców magii runicznej, zaś w Wielkiej Brytanii z okultyzmem Aleistera Crowleya. U neopogan Nowego Świata brak tych elementów, ale w zamian występuje silny związek pomiędzy głównymi nurtami neopogaństwa a feminizmem i orgiastycznym kultem Wielkiej Bogini.

Ogólnie rzecz biorąc, można wydzielić trzy formy religii neopogańskiej opartej na tradycji germańskiej. Zdecydowanie najbardziej znana jest *Wicca*, synkretystyczny kult Wielkiej Bogini związany z różnymi formami magii i silnie nawiązujący do New Age.

Tylko w Europie działają grupy wyznające tak zwaną *Magię Zachodu*, która jest złożeniem elementów neopogańskich, satanistycznych i nazistowskich. Najmniejszy odłamek germańskiego neopogaństwa stanowi Ásatrú (sisl. „wiara w Asów”) - wierna, oparta na naukowej krytyce źródeł literackich i archeologicznych, rekonstrukcja wierzeń wczesnośredniowiecznych Skandynawów. Ásatrú bardzo różni się od innych pojawiających się współcześnie religii. Brak tu elementów synkretystycznych, a religia pojmowana jest w sposób tradycyjny. Największy nacisk kładzie się nie na rozbudowane i widowiskowe formy kultu lub zaspokajanie rozmaitych żądz, ale na wypełnianie norm etycznych i odtwarzanie społeczeństwa, w którym więzi indywidualne odzyskują swoje naturalne znaczenie. Z tego powodu Ásatrú jest szczególnie godne uwagi: choć religia ta powstała tylko i wyłącznie dzięki liberalnemu charakterowi współczesnej cywilizacji, to jednocześnie występuje ona przeciwko tej cywilizacji i dąży do przywrócenia wartości przez nią negowanych.



1. Schemat blokowy ukazujący przyczyny powstania współczesnego Ásatrú.

Ásatrú różni się zasadniczo od pozostałych dwóch nurtów neopogaństwa; o tych różnicach będzie jeszcze mowa. *Wicca* to religia stworzona przez angielskiego etnografa Geralda Brousseau Gardnera (1884-1964) oraz piosenkarkę Doreen Valiente; jej istotą jest tradycja uprawiania magii przekazywana nieprzerwanie, jak chcą wyznawcy Wicca, przez wiele tysięcy [GILLETTE-STEAD, Pentagram]. Gardner zaczął praktykować magię około roku 1934, jednak dopiero po 1951, kiedy w Anglii zniesione zostało prawo przeciw czarownictwu, skupiła się wokół niego grupa uczniów. W systemie Gardnera skompilowane zostały elementy religii germańskich, prac Margaret Murray, Jamesa Frazera i Roberta Gravesa. W późniejszym okresie dołączyła do tego nauka okultystycznego Zamkniętego Zakonu Złotego Świtu oraz Ordo Templi Orientis Ale-

istera Crowleya. Słynne zdanie Crowleya „*Do what thou wilt shall be the whole of the Law*” zostało przekształcone w *Rede* wyznawców Wicca „*An it harm none, do what you will*”. W latach 50-tych i 60-tych ustaliły się podstawowe zasady doktryny Wicca: ścisła hierarchia wewnątrz grup kierowanych przez kapłanki, dualizm płciowy bóstwa i związana z nim ścisła proporcja kobiet i mężczyzn należących do grupy, synkretystyczne praktyki magiczne odniesione do folkloru Wielkiej Brytanii oraz do okultyzmu europejskiego, a także *skyclad* - rytualna nagość.

Z początku Wicca rozwijała się bardzo powoli. Dopiero na przełomie lat 70-tych i 80-tych religia ta na gruncie amerykańskim zbliżyła się bardzo do feminizmu i jako *Dianic Wicca* stała się ruchem bardziej egalitarnym i liberalnym. Rytuały magiczne zostały wplecione w widowiskowe ceremonie, a jednocześnie do nauki Gardnera zostały dołączone obce wątki zaczerpnięte z różnych odłamów New Age. W takiej eklektycznej postaci Wicca zdobyła w Stanach Zjednoczonych ogromną popularność i stamtąd zaczęła przenikać do innych krajów. Jedynie w Wielkiej Brytanii religia ta utrzymała się w pierwotnej gardnerowskiej postaci.

Obecnie Wicca to niezaprzeczalnie największy ruch neopogański, który jednak ze względu na swój eklektyzm i pomieszanie pojęć religijnych z naukowymi nie zasługuje na więcej uwagi, niż inne komponowane religie lub quasi-religie związane w mniejszym lub większym stopniu z New Age. Istotą doktryny Wicca jest wiara, że duch dualnego Boga/Bogini znajduje się we wszystkich żywych istotach i w świecie nieożywionym. Tak więc wszystko, co nas otacza, jest aspektem Boskości. Wyznawcy Wicca pragną zharmonizować się z otoczeniem i czcić naturę. Jest to więc nic innego, jak tylko ekologiczny sentymentalizm podniesiony do rangi religii.

Na przeciwnym biegunie neopogaństwa znajduje się *Magia Zachodu*. Jest to ruch zapoczątkowany w latach 80-tych przez angielskiego nazistę Davida Myatta [MYATT, Arts]. Jego istotą jest wiara w bliski koniec zrodzonej z chrześcijaństwa współczesnej cywilizacji, którą Myatt nazywa *eonem nazareńskim*. Już wkrótce odbędzie się ostateczna bitwa *Ragnarök* i w jej wyniku zwycięzcy, to znaczy *aryjczycy*, doprowadzą do powstania nowego wspańiałego gatunku człowieka: *Homo Galacticus* lub *Homo Galactica*. Jednak zwycięstwo wymaga odpowiednich przygotowań, które muszą rozpocząć się już teraz. Wszyscy *aryjczycy* (przez ideologów Magii Zachodu zdefiniowani jako przedstawiciele rasy białej wywodzący się z Europy) powinni przejść przez 32-stopniowe wtajemniczenia nazywane *Tęczową Ścieżką Wojownika*. Nie jest tu ważna religia ani orientacja polityczna, choć ze względów oczywistych Magia Zachodu przyciąga wyłącznie nazistów o nastawieniu anty-chrześcijańskim.

Największą działającą obecnie organizacją odwołującą się do ideologii Magii Zachodu jest *Bractwo Jarli Baldra* założone 23 września 1990 roku i mające główną siedzibę w Reading w Anglii. Do Bractwa, według informacji jego przywódców Stephena Coxa i Johna K. Deana, należy kilkuset członków z 43 krajów. Lokalne grupy nazywane są w zależności od wielkości Fortami, Łozami lub Komórkami. W Polsce, przynajmniej przez pewien czas, działała w Lublinie *Komórka Świętowita*; wiadomo także, że Bractwo może mieć pewne wpływy na Śląsku. W czasie spotkań grup organizowane są rytualne posiłki związane z ceremoniami magicznymi.

Bractwo Jarli Baldra pobudza swoich członków do aktywności poprzez skomplikowany system wtajemniczeń. Każdy musi wpierw przebyć pięć stopni, z których każdy składa się z pięciu elementów. Razem więc jest to dwadzieścia pięć prób, które mają na celu sprawdzenie rozwoju intelektualnego i fizycznego przyszłego *aryjskiego wojownika*. Stopnie nie służą do ustalania hierarchii wewnątrz Bractwa, lecz do porównywania umiejętności jego członków. Z tego powodu przywódcy Bractwa mają niższy stopień, niż niektórzy zwykli członkowie. Po przebyciu pięciu pierwszych stopni wtajemniczenia, kandydat wybiera ścieżkę *zakonną* lub *militarną*; każda z nich składa się z siedmiu kolejnych stopni. Wtajemniczenie *zakonne* przeznaczone jest dla tych, którzy wolą rozwój duchowy i intelektualny, chcą uczyć się alchemii i magii. Wtajemniczenie *militarne* wybierają wojownicy przygotowujący się do *ostatecznej bitwy*. Każdy stopień może być osiągnięty w dowolnym czasie.

Wewnątrz Bractwa Jarli Baldra działa tajne *Bractwo Lokiego*, do którego mogą należeć tylko wybrani. Bractwo Lokiego ściśle współpracuje z *Zakodem Dziewięciu Kątów*, organizacją satanistyczną kierowaną przez Davida Myatta. Celem obu jest pozyskanie mocy bogów pogańskich w celu przyspieszenia początku nowego eonu. Członkowie Bractwa muszą być zdecydowani na poświęcenie swego życia dla wykonania tego zadania; działając w ukryciu uważają siebie tylko za narzędzie potężnej mocy wpływającej na historię.

Jeszcze bardziej radykalna od Magii Zachodu kompozycja elementów neopogańskich, satanistycznych i nazistowskich pojawiła się na początku lat 90-tych w Norwegii. W Oslo powstała grupa młodych muzyków grających najbardziej skrajną odmianę *black metalu* i uprawiających kult „jednookiego *Odyna*, wroga wszystkich chrześcijan”. Jej przywódcami zostali Øystein Aarseth i Varg Vikernes. W latach 1992-1993 członkowie grupy spalili kilkanaście kościołów i zdewastowali wiele cmentarzy [SOŁTYSIAK, Organizacje]. Wreszcie w sierpniu 1993 roku Vikernes zamordował Aarsetha i grupa została rozbita przez policję. Jednak nie oznaczało to końca działalności Vikernesesa. Skazany na długoletnie więzienie, został on ideologiem *Norsk Hedensk Front*, skrajnej nazistowskiej organizacji należącej do międzynarodowego przymierza naziistów antychrześcijańskich. Według Vikernesesa „rasa nordycka” tworzy *ciało Wotana* i z tego powodu jest lepsza od innych, a jej przedstawiciele powinni rządzić światem. W konspiracji tworzona jest armia *aryjskich pogańskich wojowników*, którzy w odpowiedniej chwili wystąpią, zniszczą judeochrześcijaństwo i zaprowadzą własny porządek na świecie.

2. Definicja Ásatrú

Dwa przedstawione poprzednio nurty neopogaństwa, choć tak skrajnie różne, są typowymi współczesnymi religiami eklektycznymi, które nie stawiają swoim wyznawcom wymagań wykraczających poza ich naturalne skłonności. Jeśli ktoś lituje się nad zwierzętami, lubi komfortowe życie, wierzy w pseudonauki i jest wyznawcą *political correctness*, *Wicca* nadaje tym wszystkim cechom wartość religijną. Z kolei sfrustrowany młody człowiek, który winą za swoje niepowodzenia obarcza otoczenie,

Żydów lub dominujący światopogląd, wybiera *Magię Zachodu* i jej nieskomplikowane zasady.

Ásatrú odbiega od tego modelu. Jest to co prawda również religia, którą się wybiera, a nie przejmuje – jednak tradycja i jej przekaz pełnią w niej rolę pierwszorzędą, a wyznawcy Ásatrú za swój *najważniejszy cel uznają odtworzenie takiego społeczeństwa, w którym religia będzie dziedziczona z pokolenia na pokolenie*. Brak tu eklektyzmu i dopasowywania dogmatów do indywidualnych skłonności wyznawców; wszyscy wyznawcy Ásatrú wierzą w te same normy etyczne i dążą do tego, żeby jak najlepiej je wypełniać.

Ogólnie rzecz biorąc Ásatrú można zdefiniować jako odrodzone i dopasowane do współczesnej rzeczywistości pogaństwo skandynawskie. Religia ta nosi również nazwę *odyzmu* lub *Północnej Tradycji*; w dalszej części tego tekstu jej wyznawcy będą nazywani poganami, zaś nazwa neopogan zostanie zarezerwowana dla osób związanych z Wicą. Paganie, w przeciwieństwie do neopogan, wierzą tylko i wyłącznie w bogów germańskich, a swoją religię nazywają plemienną, choć plemię tylko przez niektórych jest pojmowane w kategoriach etnicznych. Dopuszczają możliwość istnienia innych bogów poza własnymi, ale inni bogowie zupełnie ich nie obchodzą. Przyjmują światopogląd i tradycję średniowiecznych Wikingów, tradycja jednak nie jest dla nich zamkniętą całością, lecz źródłem inspiracji i poszukiwań. Jak napisano w „Our Troth”, najbardziej zwartej publikacji zawierającej wykład doktryny Ásatrú, paganie szanują przyrodę, swoich przodków i wszystkich ludzi odważnych, lojalnych i prawdomównych. Z tych trzech punktów dwa ostatnie stanowią najkrótszą odpowiedź na pytanie, kim powinien być prawdziwy poganin, pierwszy zaś stanowi deklarację sprzeciwu wobec technokracji.

Kormákur Hermannson, jeden z islandzkich pogan, napisał, że Ásatrú jest bardziej systemem etycznym, niż religią. Nie ma bowiem jednolitej doktryny, a każdy wyznawca sam odpowiada za swój światopogląd i swoje czyny. Jedyna powszechnie akceptowana zasada głosi, że w żadnym wypadku nie można nikogo zmuszać do przystąpienia do wspólnoty pogańskiej, ani do pozostawania w niej. Rola przywódców ogranicza się do organizowania ofiar i spotkań oraz dawania przykładu innym. Kormákur posunął się nawet do stwierdzenia, z którym niewielu pogan mogłoby się zgodzić, że każdy ma prawo wierzyć w innych bogów, niż *Asowie* i *Wanowie*, a nawet w Jezusa Chrystusa. Sam przyznał się do tego, że chodzi ze swoją dziewczyną do kościoła i tam nawet śpiewa. To jednak jest już sprzeczne z istotą Ásatrú: istnienie innych bogów nie jest wykluczone, ale nie oznacza to, że paganie powinni oddawać im cześć. W stwierdzeniu Kormákura widać wyraźny wpływ eklektyzmu Wicca.

Również Dirk Mahling, członek amerykańskiego Medoburg Kindred, uznaje Ásatrú nie za religię, lecz za sposób życia uświęcony tradycją, w którym najważniejsze jest branie odpowiedzialności za własne czyny, działanie prawe i godne, niezależność i występowanie w obronie wolności. Ásatrú więc wiąże się nie tyle z myśleniem lub słownymi deklaracjami, ile z działaniem i przestrzeganiem określonych reguł działania.

Jak więc widać, nie wszyscy paganie uważają Ásatrú za religię. Nie można jednak brać pod uwagę samej tylko etyki i pomijać wiarę w bogów oraz kult, który co prawda

nie jest zbyt rozbudowany, ale bardzo charakterystyczny. Ásatrú w pewnych szczegółach różni się od starożytnego i średniowiecznego pogaństwa. *Odyn* i *Thor* doznają równej czci, istnieje także kult *Lokiego*, który wcześniej byłby nie do pomyślenia. Większą uwagę zwraca się na boginie, głównie *Freyę* i *Frigg*, co jest wyraźnym wpływem feminizmu. Współcześni poganie czczą również duchy zamieszkujące drzewa i różne formy krajobrazu, a także duchy przodków.

Ásatrú, jak już wspomniano, zostało nazwane *religią plemienną*, co oznacza jedynie, że jego wyznawcy nie przyjmują wątków z innych systemów i sami też nie wtrącają się do innych religii. Jednak stwierdzenie takie bywa wykorzystywane przez rasistów, często związanych z Magią Zachodu, którzy chcieliby, żeby wyznawcami Ásatrú mogli być tylko biali mieszkający lub pochodzący z krajów germańskich. Większość przywódców pogańskich bardzo przeciwstawia się takiemu postawieniu sprawy. Lewis Stead uważa, że jedynym kryterium przynależności do wspólnoty Ásatrú powinna być odpowiednio silna motywacja i wytrwałość. Przejmowanie religii średniowiecznych Germanów przez osoby wywodzące się z innych kręgów kulturowych może być wręcz powodem do dumy, gdyż świadczy o tym, że Ásatrú jest religią o dużej sile oddziaływania. Ponadto jej ograniczanie do określonej rasy byłoby zdradą bogów, gdyż jeśli oni wzywają kogoś, by ich czcił, to nie wolno się temu przeciwstawiać [STEAD, Race]. Biorąc pod uwagę stosunek do etniczności lub uniwersalności Ásatrú, można wyróżnić w tej religii trzy główne nurty: rasistowski, konserwatywny i liberalny. Pierwszy, najmniej liczny, nie dopuszcza do Ásatrú nikogo, kto nie ma germańskich przodków. Drugi nie wyklucza z Ásatrú nikogo ze względu na pochodzenie etniczne, ale jednocześnie bardzo uważnie strzeże tożsamości religii pogańskiej. Trzeci wreszcie ulega nieco wpływom *political correctness* i dopuszcza możliwość czczenia Asów nawet w sposób nieco odmienny od tradycyjnego.

Jedną z podstawowych cech Ásatrú jest uznanie tradycji przekazywanej przez przodków i nauczycieli za główne źródło wiary, ważniejsze od doświadczeń indywidualnych. Wynika z tego, że poganinem można być tylko we wspólnocie, wśród bliskich, którzy są uczestnikami tej samej tradycji. Podstawową i jedyną grupą religijną jest więc *Rodzina* (*Kindred*, *Hearth* lub *Garth*), która skupia nie tylko krewnych - to byłoby niemożliwe, gdyż większość pogan wywodzi się z rodzin chrześcijańskich - lecz również bliskich przyjaciół. Nie można być prawdziwym poganinem poza taką wspólnotą, choć niektóre większe organizacje Ásatrú dopuszczają warunkowo taką możliwość. Same organizacje skupiające wiele Rodzin są tylko federacjami i działalność ich przywódców ogranicza się niemal wyłącznie do reprezentowania religii pogańskiej na zewnątrz i organizowania regularnych spotkań.

Do wspólnoty Ásatrú należą nie tylko ludzie, lecz również bogowie. Ci ostatni traktowani są z szacunkiem jako potężni *przodkowie* i *krewniacy*. Poganie nie uważają, że są od nich zależni, lecz często zwracają się do nich z prośbą o przyjacielską pomoc lub radę. Podtrzymanie i umocnienie więzi pomiędzy ludźmi a bogami oraz wśród członków jednej Rodziny jest głównym celem jedynych dwóch rytuałów odbywanych przez wyznawców Ásatrú: ofiary *blót* i uczty rytualnej *symbel* [SOŁTYSIAK, Blót]. Ogólnie rzecz biorąc, *dochowywanie wierności bogom* i *uczestnictwo we wspólnocie przechowującej*

tradycję stanowią istotę religii pogańskiej. Tradycja jednak nie jest czymś raz ustalonym, tylko potencjałem, który należy rozwijać w celu zbudowania lepszej przyszłości.

3. Historia i organizacja Ásatrú

Współcześni poganie dzielą historię swojej religii na dwa okresy: przedchrześcijański i pochrześcijański. Ten podział jest ważny ze względów ideologicznych, gdyż bezpośrednie nawiązanie do średniowiecznego pogaństwa ludów północnej Europy daje mocne oparcie w konfrontacji z chrześcijaństwem. Wielu ideologów Ásatrú twierdzi nawet, że religia chrześcijańska była wszędzie narzucana siłą, co jest częściową prawdą tylko w przypadku Norwegii, gdzie Olav Trygvason i Olav Haraldsson, przez chrześcijan uznany za świętego, a przez pogan zwany pogardliwie Olavem Grubym, wykorzystali chrześcijaństwo jako narzędzie w walce z niechętnymi władzy królewskiej możnowładcami. Niemniej ceni się współcześnie pamięć jarłów zabitych przez tych dwóch władców - Rauda Mocnego, Eyvinda Kinnrifięgo, Haakona Sigurdssona, Gudroda z Gudbrandsdal - a także szwedzkiej królowej Sigrid, która walczyła z Olavem Trygvasonem. Tak więc, w oczach współczesnych pogan, odrodzenie ich religii było zupełnie naturalne i musiało nastąpić w chwili osłabienia chrześcijaństwa. Uważa się je za sprawiedliwość dziejową, a w sporach z chrześcijaństwem wykorzystuje postacie wymienionych tu męczenników, choć wcale nie zginęli oni w obronie wiary, lecz z powodów ściśle politycznych.

Za datę powstania współczesnego Ásatrú uznaje się powszechnie rok 1972, kiedy poeta Sveinbjörn Beinteinsson (1924-1993) po wielu latach starań doprowadził do zalegalizowania tej religii na Islandii i stanął na czele *Ásatrúarfélagið* (isl. „wspólnota wyznawców Asów”). Przewodził tej organizacji jako *allherjarsgóði* (isl. „najwyższy kapłan”) aż do śmierci w roku 1993. Po nim nastąpił Jörmundur Ingi, który od pewnego czasu usiłuje zjednoczyć wszystkie organizacje i grupy w jedną międzynarodową społeczność. Jednak z powodu sprzeciwu organizacji amerykańskich nie wydaje się, żeby ten pomysł szybko został urzeczywistniony.

Do *Ásatrúarfélagið* należy obecnie około dwustu osób na Islandii i kilkanaście w Danii oraz Norwegii. W tym ostatnim kraju od roku 1996 działa oficjalnie federacyjny *Ásatrúfelleskapet Bifrost*, a także dwie samodzielne grupy *Draupnir Ásatrúlag* i *Blindern Ásatrúlag*, które co roku pomiędzy 24 a 26 czerwca organizują wspólnie *riksblót* (isl. „ofiara narodowa”) w okolicach Soloer. Tylko w okolicach Oslo działają ponadto *Verdande Ásatrúlag* oraz założony w sierpniu 1997 roku *Foreningen Forn Sed*.

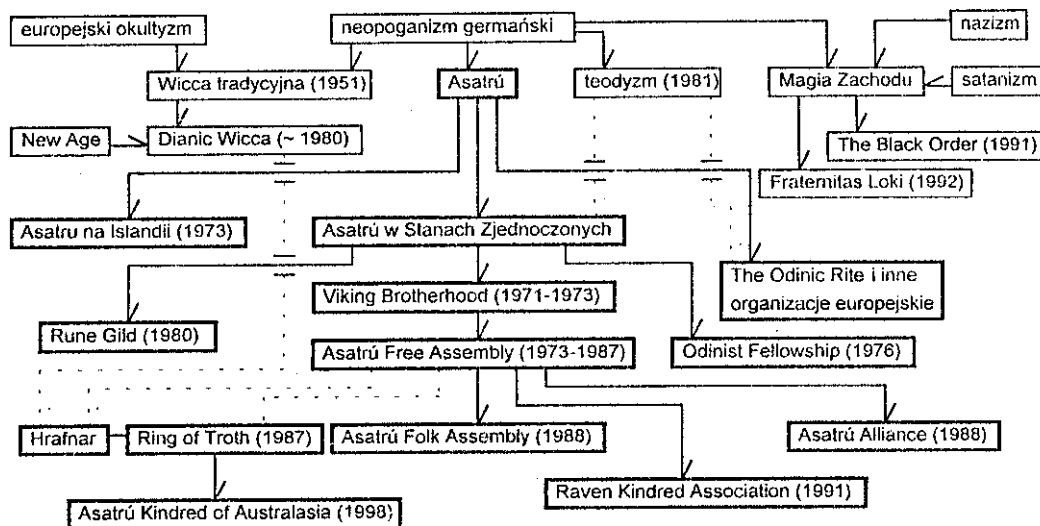
Szwedzcy poganie należą do pięciu grup: *Svitjods Asa-gilde* w Sztokholmie, *Nätverket för Nordisk Sed*, *Freyrslunda Worldhouse*, *Sveriges Asatrosamfund* oraz *Svarta Orden* (szw. „Czarny Zakon”) w Göteborgu. Ta ostatnia grupa nawiązuje do Magii Zachodu i za swój cel uznaje zniszczenie chrześcijaństwa. Największą duńską organizacją Ásatrú jest *Gladssaxe Blótsguild*; ma ona strukturę podobną do *Ásatrúarfélagið*, zaś na jej czele stoi Wielki Góði. Oprócz niej działa w Danii federacyjne *Forn Siðr* - Stowarzyszenie Asów i Wanów.

W Niemczech Ásatrú cieszy się nieco mniejszą popularnością, niż w krajach skandynawskich. W Berlinie działa oficjalnie *Heidnische Gemeinschaft*, w Hamburgu *Heidenkreis Hamburg*, w Salzburgu *Der Steinkreis* - Sieć Pogańska, zaś we Frankfurcie *Yggdrasil Kreis*. Oprócz nich istnieją też *Rabencian* - *Arbeitskreis der Heiden in Deutschland* oraz *Urdu-Clan*. Większość organizacji niemieckich nawiązuje do niemieckiego romantyzmu oraz do runicznego okultyzmu Guido von Lista; mają więc one bardziej ezoteryczny charakter i pozostają poza głównym nurtem Ásatrú. Niemniej nawet w *Germanische Glaubens-Gemeinschaft*, grupie typowo okultystycznej i o tradycji sięgającej początków naszego stulecia, można zauważyć ostatnio pewien wpływ Ásatrú.

Najważniejszą organizacją pogańską w Wielkiej Brytanii jest *Odinic Rite*, której grupy narodowe działają także w Niemczech, Austrii, Francji i Stanach Zjednoczonych, a wpływy sięgają wielu innych krajów. Pod koniec roku 1996 zostały założone bliźniacze grupy *Odinshof* i *Thorshof*, do których należy po kilkunastu członków. Ta druga wydaje czasopismo „*Thunder*” poświęcone kultowi *Thora*. W Anglii działają przynajmniej dwie Rodziny należące do amerykańskiej federacji *Ring of Troth*, a Angielka Freya Aswynn jest nawet członkiem Najwyższej *Rede* tej ostatniej, a także przywódcą *Rune-Gild UK*, angielskiego odpowiednika amerykańskiego zakonu *Rune-Gild* skupiającego pogan zainteresowanych studiami nad magią runiczną.

Niektóre mniejsze grupy wyznawców Ásatrú w Anglii są członkami *Pagan Federation*, brytyjskiej wspólnoty zdominowanej przez wyznawców tradycyjnej odmiany Wicca, lecz aspirującej do miana wszechpogańskiej. Z *Pagan Federation* współpracuje także belgijska grupa *Werkgroep Traditie* założona w kwietniu 1998 roku. W Holandii działa niezależna *De Noordse Traditie*, zaś we Włoszech *The Circle of Jormungander*, czteroosobowa grupa zawiązana w sierpniu 1997 w Livorno, uprawiająca kult wielkiego węża *Miðgarðsormr* i występująca przeciw chrześcijaństwu. Nawet w Argentynie powstała niewielka grupka wyznawców Ásatrú, nosząca długą i skomplikowaną nazwę *Hermanidad Asatru Argentina - Martillo de Thor*.

Największa liczba wyznawców Ásatrú mieszka w Stanach Zjednoczonych, przez nich zwanych *Winlandią*; tamtejsze organizacje są też znacznie bardziej ekspansywne od europejskich. Pierwsza z nich, *Viking Brotherhood*, została założona jeszcze we wczesnych latach 70-tych przez Stephena McNallena. W roku 1973 przekształcona w *Asatru Free Assembly*, stała się pierwszą amerykańską federacją niezależnych Rodzin; to wydarzenie uznaje się za początek Ásatrú w Nowym Świecie [GILLETTE-STEAD, Pentagram]. Od samego początku wyznawcy Ásatrú w Stanach Zjednoczonych silnie podkreślali różnice pomiędzy ich religią a Wicca i utrzymywali ściśle kontakty z *Ásatrúarfélagið* oraz angielskim *Odinic Rite*, które zostało założone mniej więcej w tym samym czasie.



2. Schemat ukazujący historię i organizację Ásatrú na tle innych religii neopogańskich.

W drugiej połowie lat 70-tych liczba Rodzin, zarówno tych zrzeszonych w Asatru Free Assembly, jak i niezależnych, stopniowo się zwiększała. Część niezależnych Rodzin utworzyła *Odinist Fellowship*, jednak ta federacja nie osiągnęła zbyt wielkiego znaczenia i przestała istnieć w połowie lat 80-tych. W roku 1980 Stephen E. Flowers, znany religioznawca i okultysta, założył *Rune-Gild*, inicjacyjny ezoteryczny zakon mający na celu prowadzenie studiów nad magią *galdr*; istnieje on do dnia dzisiejszego. Flowers, znany wśród pogan jako Edred Thorsson, napisał również kilka książek stanowiących wprowadzenie do Ásatrú. Mniej więcej w tym samym czasie Garman Lord zadeklarował odrodzenie *teodyzmu*, czyli pogańskiej religii Anglosasów. Ruch teodystyczny nie zdobył większej popularności; jeden jego odłam związał się z Wicca, drugi z Ásatrú. Wpływ teodyzmu na Ásatrú widoczny jest przede wszystkim w imionach bogów i terminologii antropologicznej.

Federacja Asatru Free Assembly rozpadła się w roku 1987 na skutek konfliktu pomiędzy nurtem konserwatywnym i liberalnym. Wiele Rodzin przestało istnieć, a ruch pogański uległ znacznemu osłabieniu. Wkrótce jednak te Rodziny, które przetrwały, zawiązały nowe federacje i ekspansja Ásatrú rozpoczęła się na nowo. Dwie najsilniejsze Rodziny nurtu konserwatywnego, *Arizona Kindred* i *Wulfing Kindred*, założyły *Asatru Alliance*; mniej więcej w tym samym czasie poganie o orientacji liberalnej utworzyli *Ring of Troth*. Pierwsza z tych federacji ściśle trzyma się tradycji Asatru Free Assembly i toleruje rasizm, druga zaś głosi potrzebę ekspansji i stara się przyciągnąć do siebie neopogana z Wicca. Członkowie *Ring of Troth* zwracają również większą uwagę na wiedzę religijną i potrzebę jej przekazywania, niż poganie z *Asatru Alliance*, którym wystarcza uczestniczenie we wspólnocie. W ciągu ostatnich dziesięciu lat powstało jeszcze kilka innych federacji Ásatrú. Stephen McNallen starał się odtworzyć

Asatru Free Assembly pod nazwą *Asatru Folk Assembly*, jednak jego starania nie na wiele się zdały. Asatru Folk Assembly pozostaje na marginesie i wyraźnie zwraca się w kierunku rasizmu.

Największa federacja nurtu konserwatywnego, *Asatru Alliance*, założona została w roku 1988; jej nieformalnym przywódcą od dziesięciu lat jest Valgard Murray z Arizona Kindred. Formalnie jedyną władzą, to zwoływany co roku *alþing*, czyli walne zebranie delegatów wszystkich Rodzin należących do federacji. Odbywa się on każdego lata w Payson w stanie Arizona i jest zwoływany przez wybranego w poprzednim roku Mówcę. Delegaci na *alþing* zachowują swoje prawa przez cały rok. Zasady funkcjonowania *Asatru Alliance* zostały przyjęte w czerwcu 1993 roku; ustalono wówczas, że federacja jest wolnym, apolitycznym i demokratycznym stowarzyszeniem niezależnych Rodzin, mającym na celu podtrzymywanie i ochronę religii przodków. Rola przywódcy federacji poza zebraniem *alþingu* ogranicza się do koordynowania wspólnych działań Rodzin, prowadzenia działalności wydawniczej i reprezentowaniu federacji na zewnątrz. W tym celu zostało założone wydawnictwo *World Tree Publications* i kwartalnik *Vor Trú*, który jest rozprowadzany razem z takimi dewocjonaliami, jak małe młoty do noszenia na piersiach, rogi kultowe lub posągi bogów, wykonane według wzorów średniowiecznych.

Każda Rodzina stowarzyszona w *Asatru Alliance* może rejestrować się samodzielnie jako odrębna organizacja religijna, o ile spełnia wymagania stawiane przez prawo. Warunkiem przyjęcia nowej Rodziny jest pozytywne rozpatrzenie jej wniosku przez *alþing*; podstawowe wymagania to liczba członków większa niż trzy i regularne spotkania. Rodzina może być także usunięta z federacji zwykłą większością głosów delegatów.

Według Valgarda Murraya, Ásatrú jest religią etniczną i mogą ją wyznawać tylko potomkowie ludów północnej Europy. Inne ludy powinny czcić własnych bogów i jakkolwiek uniwersalizm lub religijny synkretyzm musi być wykluczony. Takie postawienie sprawy przyciąga do *Asatru Alliance* wielu rasistów, którzy mają zapewnioną swobodę działania; dość powiedzieć, że ta federacja jest polecana nawet przez Varga Vikernes, przywódcę najbardziej skrajnego norweskiego ugrupowania nazistowskiego (*Norsk Hedsensk Front*). Niemniej trzeba pamiętać, że *Asatru Alliance* nie ma jednolitej doktryny i wśród zrzeszonych Rodzin zdarzają się skrajnie rasistowskie, jak i umiarkowane konserwatywne. Różnice pomiędzy nimi często ujawniają się podczas *alþingów* i sprawiają, że cała federacja ma znacznie ograniczony zakres działania.

Podstawą kodeksu postępowania członków Rodzin zrzeszonych w *Asatru Alliance* jest *Hávamál*, jedna z pieśni Starszej Eddy, zawierająca zbiór zaleceń i pouczeń przypisywanych Odynowi. Ze współczesnych ulotnych publikacji wiadomo, że celem federacji jest zachęcanie do naśladowania bogów i przygotowywanie się do ostatecznej bitwy Ragnarök, po której Ásatrú stanie się jedyną religią. Widać tutaj wyraźnie, że takie postawienie sprawy wyraźnie nawiązuje do Magii Zachodu, ku której ciąży nurt rasistowski Ásatrú.

Najważniejszym zadaniem dla współczesnych pogan, jak twierdzi Valgard Murray, jest odbudowanie struktury rodowo-plemiennej, bez której nie może istnieć naród. W opinii tego autora, Kościół poprzez wprowadzenie władzy królewskiej, do-

prowadził do rozwoju urbanizacji i do powstania współczesnej cywilizacji, w której nastąpiło załamanie struktury rodowej i w efekcie osłabienie więzi narodowych. Naród (chodzi tu o Germanów) stracił swoją duszę, czyli związek z ziemią - co umożliwiło Kościołowi i królom sprawowanie władzy absolutnej. A zatem poganie powinni poświęcić życie, by doprowadzić do odbudowania więzi rodowej, a w efekcie odzyskać utraconą wolność. Celem społecznym Ásatrú jest więc wzmacnianie rodziny i zmniejszanie roli państwa.

Sprawy kultu w Asatru Alliance pozostają na marginesie, choć świętowane są przynajmniej najważniejsze dni cyklu słonecznego, a także październikowe *Vetrnaetr*, odpowiadające chrześcijańskiemu Świętu Zmarłych, oraz grudniowe *Jule* [SOLTYSIAK, Błot]. Jednak za przejaw religijności nie uważa się uczestnictwa w kulcie, lecz przede wszystkim przeciwstawianie się współczesnej cywilizacji, w której, jak stwierdził Murray, następuje ujednolicenie kultury, promocja słabych i zanikanie odwagi oraz innych cnót. Znacznie ważniejsze od świętowania powinna więc być walka z biurokracją, ochrona środowiska i pielęgnacja cnót, w tym gościnności. Bardzo istotna jest też nauka tradycji, w tym języka nordyckiego, pisma runicznego, sztuki warzenia piwa i rzeźbienia w drewnie.

Kapłani w Rodzinach należących do Asatru Alliance wyłaniani są w sposób określony tylko i wyłącznie przez członków danej Rodziny. Kapłan *góði* jest jednocześnie nauczycielem tradycji i wykonawcą rytuałów. Przywódcy Asatru Alliance zalecają korzystanie z kursów dla kapłanów organizowanych przez Asatru Folk Assembly. Możliwe jest jednak także samodzielne zdobywanie potrzebnego doświadczenia lub pobieranie nauki u starszego *góðiego*. Nie wiedza jest jednak najważniejsza: kapłan musi być przede wszystkim przykładem dla członków swojej Rodziny. Powinien, jak to ujął Murray, „być duchowym wojownikiem bez strachu, mądrym jak Odyn, silnym jak Thor i kochającym jak Freya” i „zachowywać się godnie i dostojnie” [MURRAY, Gothar]. Obowiązkiem kapłana jest zbieranie i przechowywanie niezbędnego wyposażenia rytualnego oraz książek, a więc tego wszystkiego, co jest potrzebne do wykonywania misji kapłana-nauczyciela.

Tak w skrócie wygląda nurt konserwatywny Ásatrú w Stanach Zjednoczonych, o którym dalej rzadko będzie mowa, gdyż zarówno Asatru Folk Assembly, jak i Asatru Alliance publikują bardzo niewiele tekstów wykraczających poza ogólnikowy opis istoty Ásatrú. Zupełnie inaczej wygląda to w nurcie liberalnym, którego uczestnicy chętnie dyskutują o sprawach doktrynalnych. Jak już wspomniano, największą federacją nurtu liberalnego jest *Ring of Troth* z główną siedzibą w Sheridan w stanie Indiana.

Ring of Troth posiada znacznie bardziej rozbudowaną organizację, niż Asatru Alliance, choć i tutaj Rodziny cieszą się pełnią swobody w sprawach wiary. W federacji mogą uczestniczyć również osoby nie należące do żadnej Rodziny, choć tylko w takim wypadku, gdy mieszkają z dala od innych wyznawców Ásatrú. Z kolei grupy dzielą się na dwie kategorie w zależności od stopnia organizacji. Do Rodziny (*Kindred*) lub Ogniska (*Hearth*) muszą należeć co najmniej dwie osoby; przywódca nosi tytuł *fro*, *frowe* (przywódca wspólnoty terytorialnej), *drighten* (przywódca grupy towarzyszy) lub *kin-leader* (przywódca rodu), w zależności od tego, jaki jest charakter grupy. Wyższy stopień organizacji posiada *Garth*, którego liczba członków nie może być mniejsza

niż trzy. Przywódcą *Garthi* musi być zwykły kapłan *góði* lub kapłan-nauczyciel *elder*. Kapłani nie są wybierani jak *fro* lub *drihten*, tylko muszą zaliczyć roczny (*góði*) lub kilkuletni (*elder*) kurs organizowany przez federację. Ponieważ *Garthi* jest zwykle większy niż Rodzina, na ogół potrzebny jest też wybieralny skarbnik oraz być może także inne osoby odpowiedzialne za sprawy organizacyjne. O ile działalność Rodziny może się ograniczać tylko do przeprowadzania rytuałów, to *Garthi* musi prowadzić także akcje na zewnątrz wspólnoty: na przykład kursy dotyczące religii i kultury ludów germańskich lub pokazy różnych umiejętności. Największe *Garthi* posiadają lub budują własne kaplice; jeśli przywódcą grupy jest *góði*, noszą one nazwę *vé* (sisl. „święte miejsce”), zaś jeśli przywódcą jest *elder*, nazywane są *hólf* (sisl. „świątynia”).

Sama federacja Ring of Troth jest bardziej scentralizowana, niż Ásatrú Alliance. Jej zarządzaniem zajmuje się Najwyższa *Rede*, której przewodniczy Sternik. Za sprawy wiary odpowiedzialny jest Strażnik Tradycji, który organizuje kursy dla kapłanów i zatwierdza do druku oficjalne publikacje. Pierwszym Sternikiem został na początku roku 1988 James Chisholm; w roku 1992 zastąpiła go Prudence Priest, zaś obecnie funkcję tę pełni William Bainbridge. Strażnikiem Tradycji kolejno byli Stephen E. Flowers, znany bardziej pod imieniem Edred Thorsson, oraz Kveldulfr Gundarsson. Wszyscy oni są pracownikami naukowymi: religioznawcami lub germanistami. Flowers znany jest także z działalności w Świątyni Seta. Lokalni przedstawiciele federacji nazywani są rządcami; teren ich działania obejmuje zwykle jeden lub kilka pobliskich stanów. Najważniejszym organem władzy jest, podobnie jak w Ásatrú Alliance, doroczny zjazd delegatów poszczególnych grup.

Efektom działalności wydawniczej federacji jest kwartalnik *Idunna* oraz biuletyn *Mimir's Well*; ponadto Ring of Troth opublikował potężną księgę *Our Troth*, która jest bardzo szczegółowym opisem tradycji, teologii, socjologii i antropologii Ásatrú. Stanowi ona podstawowe źródło informacji na temat religii pogańskiej; pisało ją kilkanaście osób, w tym kilka spoza Ring of Troth, ale za głównych autorów trzeba uznać dwóch kolejnych Strażników Tradycji, czyli Edreda Thorssona i Kveldulfa Gundarssona.

Jak już wspomniano, Ring of Troth to federacja reprezentująca nurt liberalny i widać w niej pewne tendencje do łączenia różnych tradycji. Bardzo silny jest zwłaszcza wpływ teodyzmu, który wyraża się tym, że za język liturgiczny uznaje się na równych prawach staronordycki i staroangielski. Z kolei nieco w kierunku Wicca zmierza grupa Hrafnar kierowana przez Dianę Paxson, która propaguje magię połączoną z elementami szamanizmu, opartą co prawda na źródłach oryginalnych, lecz w dużej mierze zinterpretowanych na modłę współczesną.

Ogólnie rzecz biorąc, celem nurtu liberalnego nie jest przygotowywanie się do ostatecznej bitwy, lecz doprowadzenie do tego, że Ásatrú stanie się wielką i rozpoznawalną religią, ze świątyniami w każdym większym mieście, silnymi lokalnymi wspólnotami, z edukacją religijną i ośrodkami szkoleniowo-wypoczynkowymi. Dokładniej o doktrynie Ásatrú w ujęciu liberalnym będzie mowa w dalszej części tego artykułu, gdyż w przypadku Ring of Troth dysponujemy ogromną liczbą bardzo cennych tekstów religijnych.

Kolejną amerykańską federacją Ásatrú, o której warto wspomnieć, jest *Raven Kindred Association*. Założona w dniu wiosennego zrównania dnia z nocą 1991 roku, różni się zarówno od Asatru Alliance, jak i od Ring of Troth. Przede wszystkim należy do niej tylko dziewięć Rodzin ze stanów zachodnich i środkowych, a tak naprawdę liczą się tylko dwie z nich: Raven Kindred North i Raven Kindred South. Przyjmowani są także, choć niechętnie, członkowie indywidualni. Na czele federacji stoi wybieralny prezes (obecnie jest nim Lewis Stead), który zajmuje się sprawami organizacyjnymi i zwołuje doroczny *þing*, podczas którego podejmowane są decyzje o przyjęciu nowych Rodzin oraz o zadaniach na kolejny rok. W pierwszym zjeździe, który odbył się w stanie Maryland podczas święta Nowego Roku 1991, wzięło udział ponad dwadzieścia osób; obecnie bywa ich ponad pięciokrotnie więcej, wliczając zaproszonych gości z innych federacji.

Raven Kindred Association prowadzi działalność wydawniczą na niewielką skalę; głównym dziełem tej federacji jest *Ravenbok*, skrócona i przeredagowana wersja *Our Troth*. Federacja ta ma charakter bardziej konserwatywny, niż Ring of Troth, chociaż zdecydowanie występuje przeciwko rasistowskiemu nurtowi reprezentowanemu przez Asatru Alliance. Jej podstawowym celem jest umacnianie poszczególnych Rodzin oraz edukacja i promocja religii pogańskiej; odpowiada to w ogólnym zarysie programowi Ring of Troth.

W połowie lat 90-tych powstało również kilka znacznie luźniejszych federacji, bez wyraźnej struktury organizacyjnej. Największe z nich to *Vinland Asatru Association*, *Irmingsul Ættir* oraz *Wyrd Network*. Skupiają one wiele Rodzin, w tym również takie, które należą do Asatru Alliance lub Ring of Troth, ale ich działalność ogranicza się do propagowania Ásatrú oraz organizowania nieregularnych spotkań. Być może w przyszłości nastąpi ich przekształcenie w bardziej scentralizowane struktury. Wiele Rodzin wciąż pozostaje poza wszelkimi federacjami, choć można przypuszczać, że są to przede wszystkim grupy małe, które dopiero powstały i nie rozwinęły się na tyle, by uzyskać akceptację któregośkolwiek *þingu*. Należy także pamiętać o tych poganach, którzy prowadzą działalność indywidualną - jak Wilfred von Dauster, który w latach 1991-1993 redagował bardzo ważne czasopismo „Mountain Thunder”, do dziś uznawane za najlepiej wydawany periodyk poświęcony Ásatrú.

Brak ściślejszej organizacji bardzo utrudnia określenie liczby wyznawców Ásatrú w Stanach Zjednoczonych. Można opierać się tylko na mniej lub bardziej wiarygodnych szacunkach. Valgard Murray w roku 1995 ocenił liczbę Rodzin na około 100, co przy założeniu, że do Rodziny muszą należeć przynajmniej trzy osoby, daje minimalną liczbę 300 pogan. Z kolei Lewis Stead stwierdził, że do Ring of Troth należy około 25% Rodzin, zaś do Asatru Alliance tylko około 5%. Jednak taka dysproporcja wydaje się przesadzona.

Najlepszego oszacowania liczby wyznawców Ásatrú można dokonać na podstawie informatora federacji Irmingsul Ættir, w którym podano nazwy 150 Rodzin (dane z listopada 1998 roku) wraz z afiliacją, a niekiedy również z datą założenia (najczęściej pomiędzy 1993 a 1998) oraz liczbą członków. Znana jest liczba członków szesnastu rodzin; najmniejsza wynosi trzy, zaś największa dwadzieścia cztery. Z tego do ośmiu Rodzin należy poniżej dziesięciu członków, do sześciu od dziesięciu, do

czternastu, zaś tylko do dwóch powyżej piętnastu. Średnia wynosi nieco ponad dziewięć, przy odchyleniu standardowym przekraczającym nieco pięć. Jeśli więc założymy, że przeciętna Rodzina składa się z dziewięciu członków, liczbę wyznawców Ásatrú w Stanach Zjednoczonych można oszacować na około 1350 osób, zaś dla zakresu przeciętnej liczebności pomiędzy pięć a piętnaście na 750 do 2250 osób. Można bezpiecznie założyć, że liczba wyznawców Ásatrú wynosi od 1500 do 2000 osób i raczej nie przekracza 3000, nawet wliczając te Rodziny, które mogły zostać w obliczeniach pominięte.

Największa liczba pogan mieszka w Kalifornii (co najmniej 21 Rodzin, a więc około 200 osób), gdzie również znajduje się siedziba Asatru Folk Assembly. Drugim co do liczebności jest stan Ohio (11 Rodzin i około 100 osób). Po dziewięć Rodzin działa w stanie Kolorado i na Florydzie, po siedem w Missouri i w stanie Washington, gdzie również ma swoją siedzibę Irminsul Ættir, po sześć w Massachusetts i w Indianie (siedziba Ring of Troth), po pięć w Teksasie i Arizonie (siedziba Asatru Alliance).

Według danych Irminsul Ættir najbardziej liczebną federacją jest Asatru Alliance, do której należą 32 Rodziny, a więc około 300 osób. Ta liczba jest dość pewna, gdyż zgadza się z danymi podanymi przez Valgarda Murraya. Do samej Irminsul Ættir zaliczają się 23 Rodziny - około 200 osób. Również ta liczba może być uznana za wiarygodną. Do American Vinland Association należy 15 Rodzin (około 150 osób), zaś do Ring of Troth zostało zaliczonych tylko osiem Rodzin (około 100 osób). Ta ostatnia liczba wydaje się znacznie zaniżona, gdyż według źródeł Ring of Troth do tej federacji należy co najmniej około 300 osób. Można przypuszczać, że wiele niezależnych Rodzin wymienionych w spisie tak naprawdę należy do Ring of Troth. Do Raven Kindred Association zaliczono tylko dwie Rodziny; doliczając do nich siedem nie wymienionych, liczbę członków tej federacji można ocenić na około 100-150. Ponadto pojedyncze Rodziny określiły swoją przynależność do Asatru Folk Assembly, Confederation of Independent Asatru Kindreds, Odinic Rite, North American Folk Community, Háamál Alliance, California Utlandr Alliance, Oklahoma Asatru Kindred Alliance oraz Angel Seaxisce Ealdriht. Ta ostatnia federacja nawiązuje już do teodyzmu. Ponadto niezależne stanowe Rady Asatru działają w stanach Kalifornia, Nowy Meksyk, Utah, Washington, Indiana, Illinois, Kentucky, Ohio oraz w Nowej Anglii. Najbardziej prężna z nich, Indiana Asatru Council, została założona w połowie 1994 roku.

Również w Australii i na Nowej Zelandii pojawiły się w latach 90-tych federacje Ásatrú. Największa z nich, Asatru Kindred of Australasia, została zalegalizowana w październiku 1998 roku. Należą do niej przynajmniej dwie Rodziny; organizowany jest coroczny *alþing*, a ponadto, wzorem Ring of Troth, wprowadzony został w życie program dwustopniowego kształcenia kapłanów. Także struktura federacji oparta została na wzorcach amerykańskich; na jej czele stoi *High Rede*, której członków wybierają delegaci na zjazd. Istnieje również urząd Strażnika Tradycji, z którym współpracuje szaman *vifki* oraz czarownica *seiðkona*. Poza Asatru Kindred of Australasia, w Nowej Południowej Walii działają dwie niezależne grupy: *Assembly of the Elder Troth* oraz *Landvættir Hearth*. Ta pierwsza wydaje czasopismo *Irminsul*. Na uniwersytecie w Sydney działa studencka organizacja *Pagus*, zaś na Nowej Zelandii powstała grupa

o nazwie *Asatru Fellowship of New Zealand*. Ponadto w obu krajach mieszkają poganie należący do Ring of Troth oraz Rune-Gild.

Poza oficjalnie działającymi federacjami, istnieją również mniej formalne grupy skupiające pogan o podobnych zainteresowaniach lub mających to samo bóstwo opiekuńcze. Istnieje na przykład taka grupa skupiająca czcicieli Lokiego; jej członkowie zajmują się uprawianiem tradycyjnej magii w celu pozyskania ostrego języka Lokiego lub jego daru rozwiązywania (i tworzenia) problemów. Sami siebie nazywają *heretykami*, gdyż Loki cieszy się złą sławą i właściwie nie jest nawet bogiem. Warto także wspomnieć o internetowych grupach dyskusyjnych poświęconych Ásatrú, z których najciekawsza została założona przez Raven Kindred Association.

4. Ásatrú i Wicca

Po ogólnej charakterystyce Ásatrú, oraz dość szczegółowym przedstawieniu historii tej współczesnej religii, wypada zająć się bardziej dokładnie jej specyfiką. Przede wszystkim trzeba pamiętać, że o ile Wicca i Magia Zachodu posiadają dość spójne organizacje o jasno sprecyzowanej ideologii, to Ásatrú składa się z niezależnych jednostek i małych grup, które w kwestiach drugorzędnych mogą bardzo się różnić między sobą. Zasady Ásatrú, choć do pewnego stopnia sformalizowane, są przyjmowane przez pogan zupełnie dobrowolnie i mogą być interpretowane lub modyfikowane (choć nikt nie wykracza poza granice wyznaczone tradycją).

Wyznawcy Ásatrú budują swoją tożsamość religijną poprzez ukazanie tego, czym ich religia różni się od Wicca. Jest to zupełnie zrozumiałe, jeśli weźmiemy pod uwagę ogromną dysproporcję w liczebności obu nurtów oraz dążenie wielu przywódców Wicca do zasymilowania Ásatrú. Poza tym zdecydowana większość opinii publicznej kojarzy neopogaństwo tylko i wyłącznie z Wicą, co dla pogan związanych z Ásatrú jest bardzo bolesne. Główne różnice pomiędzy obu nurtami zostały dokładnie opisane w świetnym opracowaniu D. Gillette'a i L. Steada [GILLETTE-STEAD, Pentagram], zaprezentowanym w 1994 roku podczas *Free Spirit Festival*. Pierwszy z autorów jest wyznawcą pierwotnej gardnerowskiej odmiany Wicca, drugi zaś przywódcą Raven Kindred Association. Wśród dwudziestu rozpatrywanych przez nich elementów trzy najbardziej ogólne okazały się podobne w obu nurtach neopogaństwa, zaś siedemnaście różni się zdecydowanie. W dalszej części tego podrozdziału ustalenia Gillette'a i Steada zostaną obszernie streszczone i skomentowane.

Główne podobieństwo pomiędzy Ásatrú a Wicą polega na tym, że w obu wypadkach mamy do czynienia z religiami astrobiologicznymi, w których występuje kult bogini ziemi, u pogan noszącej imię *Nerþus*, zaś u neopogan *Gea* lub *Gaja*. Jednak w Ásatrú kult ten jest marginalny, zaś w Wicca bardzo silnie rozwinięty i noszący wyraźne piętno ideologii „ekologicznej”; sama ziemia i wyrastające z niej rośliny wykorzystywane są stale w praktykach magicznych. Z kolei poganie czczą *landvaettir*, duchy mieszkające w skałach, drzewach i innych elementach krajobrazu; u wyznawców Wicca kult taki jest zupełnie nie praktykowany. W obu religiach dopuszczalne jest stosowanie magii, przy czym w Ásatrú wykorzystuje się tylko jej tradycyjne for-

my, sporadycznie i z uczestnictwem wyspecjalizowanego kapłana lub czarownika. Natomiast dla neopogan, magia jest najważniejszym elementem światopoglądu, a samo życie religijne może się ograniczać do ceremonii magicznych.

Trzecie wreszcie podobieństwo to *stosunek do przedchrześcijańskiej przeszłości*, którą obie religie bardzo idealizują i do której w większym lub mniejszym stopniu usiłują nawiązywać. Jednak sposób tego nawiązywania bardzo się różni. W Ásatrú wykorzystywane są jak najściślejsze naukowe opracowania kultury i folkloru ludów germańskich, uzupełnione własnymi rekonstrukcjami tylko tam, gdzie nie ma bezpośrednich danych źródłowych lub gdzie trzeba dostosować starą religię do nowej rzeczywistości. Natomiast Wicca to religia eklektyczna, w której wybrane elementy tradycji germańskiej dowolnie przeplatają się z wątkami celtyckimi, rzymskimi, greckimi, a nawet sumeryjskimi, indyjskimi, egipskimi lub indiańskimi. Wszystko to jest oparte na przypadkowych źródłach, najczęściej wątpliwej jakości. Niektórzy neopoganie wierzą w Atlantyde i zgodnie z paradygmatem feminizmu, nawiązują do rzekomej pierwotnej epoki matriarchatu lub pseudo-historycznego „Złotego Wieku”. We wszystkich jednak wypadkach ta eklektyczna mieszanka nawiązuje do religii astrobiologicznych.

Jak więc można zauważyć, nawet podobieństwa pomiędzy obu religiami są płytkie i zewnętrzne. Zresztą jest ich tak niewiele w porównaniu z siedemnastoma różnicami, że bardzo dziwnym wydaje się aż tak silny związek emocjonalny (pozytywny lub negatywny) pomiędzy wyznawcami Ásatrú i Wicca. Zdaje się, że większe znaczenie ma tutaj przywiązanie do nazwy pogaństwa lub neopogaństwa, niż podobieństwo formalne.

Żadna z porównywanych tu religii nie jest monoteistyczna, ale nie znaczy to, że obie są politeistyczne. Wicca propaguje panteistyczną wizję świata, w której boskość przenika wszystko, a celem człowieka jest świadomy udział w niej i poszukiwanie coraz wyższych stopni harmonii. W takim ujęciu jedynymi rzeczywistymi bóstwami są Wielka Bogini oraz jej syn, mąż i kochanek zwany Rogatym Bogiem. Ich dualizm jest najwyższym wyrażeniem harmonii jako procesu. Inne bóstwa to tylko imiona-symbole, wskaźniki na archetypy w sensie jungowskim; można ich używać podczas ceremonii magicznych jako nazw tych właśnie archetypów. Z kolei wyznawcy Ásatrú uznają, że świat ma boską naturę, ale *istnieje wielu odrębnych bogów*, którzy posiadają osobowość i przypisany sobie zakres uprawnień. Tak więc poganie nie poszukują ani harmonii i jedności, ani powiązań pomiędzy poszczególnymi elementami rzeczywistości. Rozwój duchowy według nich może następować równie dobrze poprzez harmonię, jak i poprzez konflikt. Celem człowieka religijnego nie jest osiągnięcie jedności ze wszechświatem, tylko godne życie, szanowanie bogów i ewentualnie przygotowywanie się do ostatecznej bitwy Ragnarök. O ile dla wyznawców Wicca czas jest naturalnie *cykliczny*, to poganie posługują się czasem *linearnym*, przynajmniej przed bitwą zamykającą historię naszego świata.

Bogowie dla pogan to *konkretne osoby*, różne od podobnych postaci znanych z nie-germańskich mitologii, z którymi nie wolno ich utożsamiać. Ponieważ neopoganie używają imion bogów tylko i wyłącznie jako słów magicznych, poganie uważają to za nadużycie i potępiają. Z kolei wyznawcy Wicca twierdzą, że poganie są nietolerancyjnymi fundamentalistami. W rytuałach Wicca czci się zawsze boginię i boga, co jest

zgodne z new-age'owym pojęciem androgynii oraz z ideologią poprawności politycznej. Para bóstw najczęściej wiązana jest z płodnością i wegetacją. Natomiast wyznawcy Ásatrú oddają część pojedynczym bogom, w zależności od sytuacji i od atrybucji konkretnego bóstwa. Jedynie Frey i Freya czczone są razem podczas święta wiosny.

Kolejna różnica dotyczy genezy obu religii. Wicca z początku była ruchem okultystycznym, ściśle związanym z masonerią i Ordo Templi Orientis. G. Gardnerowi chodziło przede wszystkim o stworzenie nowego rodzaju magii ceremonialnej, a nie o założenie religii. Dopiero w Dianic Wicca pojawiły się elementy religijne, które jednak są uzależnione od magii, a nie odwrotnie. Religijność neopogan można nazwać *misteryjną*, gdyż głównym jej elementem są praktyki ekstatyczne, a liczne grupy organizują własne „misteria”, podczas których następuje wtajemniczenie w ezoteryczny sens różnych zdarzeń mitologicznych lub rytualnych przejętych z religii astrobiologicznych. Nie wydaje się, żeby kiedykolwiek praktyki magiczne straciły swoje dominujące znaczenie. Ásatrú natomiast to religia, w której najważniejsza jest etyka oraz bardzo proste rytuały o jasnej i w pełni zrozumiałej symbolice. Misteria i magia pozostają na marginesie i są uprawiane przez jednostki lub wyspecjalizowane grupy, jak na przykład *Rune-Gild*, której członkowie zajmują się magią runiczną oraz magią *seiðr*. Magia to zajęcie dodatkowe, podobnie jak warzenie piwa lub studiowanie *Hávamál*. Ogólnie rzecz biorąc, Wicca to religia, która została dobudowana do systemu magicznego, zaś Ásatrú to religia, do której niektórzy dodają magię.

Strona rytualna religii neopogańskiej jest bardzo rozbudowana i wiąże się z bardzo drobiazgowym przestrzeganiem szczegółowych wskazówek. Najpierw trzeba dokładnie określić przestrzeń magiczną i poświęcić ją, następnie wezwać androgyniczną parę bóstw, wykonać skomplikowany rytuał, odbyć ucztę i wreszcie zamknąć przestrzeń magiczną. W Ásatrú rytuały można odbyć w każdym miejscu i o każdym czasie; do poświęcenia miejsca wystarcza wykonanie znaku młota. Nawet najbardziej skomplikowane *blót* lub *symbol* są wielokrotnie prostsze od rytuałów neopogańskich i ograniczają się tylko do picia napoju alkoholowego z jednego rogu krążącego pomiędzy uczestnikami [SOŁTYSIAK, Blót]. Rytuał można skomplikować tylko i wyłącznie poprzez wbudowanie go w większą całość, na przykład *þing*, lub połączenie z odczytem albo przemową.

Wyznawcy Wicca starają się przypisać swoim praktykom magicznym jak największą starożytność, przy czym chodzi im o nieprzerwany przekaz międzypokoleniowy. Niektórzy starają się wykazywać, że magia była uprawiana w ich rodzie od niepamiętnych czasów, inni powołują się na kontakt z tradycyjnymi egzotycznymi czarownikami. Oczywiście nie można tego sprawdzić, niemniej bardzo często neopoganie spierają się o to, który z nich reprezentuje starszą i bardziej pierwotną tradycję. Tego rodzaju kłótnie są bardzo powszechne i określa się je terminami *witch wars*, *bi-tchcraft* lub *warlocking*. Zresztą taki spór o tradycję jest często spotykany w różnego rodzaju stowarzyszeniach okultystycznych, które mienia się spadkobiercami templariuszy, pierwszych masonów i różokrzyżowców lub późnostarozżytnych gnostyków. Z kolei wyznawcy Ásatrú nie uważają siebie za spadkobierców konkretnej tradycji przekazywanej z pokolenia na pokolenie i wyszydzą tych, którzy usiłują wykazać nieprzerwane dziedziczenie wiary w Asów w swoim rodzie.

Religia neopogańska jest przesyciona różnymi teoriami naukowymi, zwłaszcza antropologicznymi, które są bardzo trywializowane i najczęściej zupełnie błędnie interpretowane. Już pierwotna Wicca Gardnera była oparta na koncepcjach antropolożki Margaret Murray; w obecnej Dianic Wicca wielkim poważaniem cieszy się Marija Gimbutas i jej pomysły dotyczące matriarchatu w społeczeństwach pradziejowych. Wszystko to ma uzasadnić tezę, że Wicca to najstarsza religia, która odzyskuje swoje znaczenie po tysiącleciach pozostawania w cieniu. Takie rozumowanie jest obce wyznawcom Ásatrú, których religia na pewno istniała w przeszłości, jest potwierdzona przez liczne źródła i na ich podstawie można ją zrekonstruować używając metodologii współczesnej nauki. Nie ma tutaj potrzeby wykazywania osobistego związku z tradycją, wystarczy samo uczestnictwo w jej odtwarzaniu i przekazywaniu kolejnym pokoleniom. Wielu pogan dąży do jak największej dokładności w rekonstruowaniu religii starożytnych oraz średniowiecznych Germanów - można wręcz sądzić, że w przypadku odkrycia nowych źródeł historycznych, współczesna religia pogańska zostałaby do nich dostosowana. Różnica więc pomiędzy Wicą a Ásatrú jest bardzo głęboka: pierwsza religia przystosowuje obraz przeszłości do własnych koncepcji, druga zaś zupełnie odwrotnie. Wyznawcy Ásatrú godzą się z tym, że przekaz tradycji często ulega zaburzeniom i przekształceniom, a poszukiwanie jej czystej formy jest stratą czasu.

Bardzo istotne są różnice w organizacji obu religii. Wyznawcy Wicca tworzą grupy zwane konwentami (*coven*), uroczyskami (*grove*), kręgami (*circle*) lub rzadziej zakonami (*order*). Najczęściej są to struktury hierarchiczne, co wynika z samej definicji religii misteryjnej. Na czele grupy stoi najczęściej Kapłanka, której może, lecz nie musi towarzyszyć Kapłan. Przywódcy religijni nie są wybierani, lecz osiąгают swoją funkcję na drodze mniej lub bardziej wyrafinowanych inicjacji. Zwykle istnieje wiele stopni, których osiągnięcie wymaga opanowania kolejnych umiejętności lub uzyskania kolejnych właściwości. Kapłanka pełni rolę nauczyciela i przewodnika. Najważniejszy jest przekaz na drodze mistrz - uczeń, podobnie, jak w europejskich zakonach okultystycznych lub w masonerii. Z kolei w Rodzinach wyznawców Ásatrú nie ma hierarchii opartej na systemie wtajemniczeń; wszyscy są równi, zaś przywódcami zostają osoby powszechnie szanowane, których rola ogranicza się do reprezentowania grupy na zewnątrz oraz do organizowania spotkań i rytuałów. Taki sposób pojmowania przywództwa nosi wyraźne piętno zauroczenia demokracją na średniowiecznej Islandii. Również struktury federacyjne mają znaczenie tylko i wyłącznie administracyjne. Wszystkie rytuały mogą być wykonywane przez dowolnego członka wspólnoty; wybór często zależy od tak nie-religijnych czynników, jak donośność głosu lub szczególny związek z miejscem, w którym rytuał ma się odbyć. Nawet w Rodzinach należących do federacji, które mają rozwinięty system kształcenia kapłanów, największą uwagę przykładają się do przekazu wiedzy akademickiej i nie ma nawet śladów inicjacji magiczno-religijnej, której pewne elementy można dostrzec tylko w Rune-Gild.

Po osiągnięciu najwyższego możliwego stopnia wtajemniczenia wyznawca Wicca odłącza się od macierzystego konwentu i zakłada własną grupę, w której sam staje się mistrzem. Osoba przystępująca do konwentu jest zobowiązana do wykonywania różnych ćwiczeń „duchowych”. Wyznawcy Ásatrú - przeciwnie - nigdy nie opuszczają własnej grupy, a nauka religii polega na studiowaniu prac naukowych. Neofita

otrzymuje listę lektur lub jest kierowany na studia uniwersyteckie, gdzie poznaje źródła historyczne i archeologiczne.

Kolejna różnica wiąże się ze spójnością wewnętrzną. Do Wicca należą grupy bardzo różnorodne, nawiązujące do różnych tradycji i posługujące się odmiennymi systemami wtajemniczeń; często łączy je niewiele więcej poza ogólną nazwą religii, do której się przyznają. Natomiast wewnątrz poszczególnych grup nie ma miejsca na jakiegokolwiek różnice; wszyscy członkowie jednego konwentu przynależą do jednej tradycji i muszą jej być wierni. Podobieństwo tradycji jest podstawą tworzenia związków międzygrupowych; nazywa się je „magicznym pokrewieństwem”. Ásatrú natomiast to religia, w której różnice wewnątrz grupy są w pełni tolerowane, a nawet pożądane. Nie wolno tylko wykraczać poza samą dość szeroką definicję wiary w Asów. Wynikiem takiego ujęcia jest brak znaczących różnic dogmatycznych pomiędzy grupami. Natomiast te Rodziny, które uważają siebie za bardziej pogańskie i elitarne, traktowane są z wielką podejrzliwością, izolowane i szybko znikają wchłonięte przez Wicce lub Magię Zachodu. Można więc stwierdzić, że Wicca może pomieścić niemal wszystko, ale poszczególne grupy neopogan bardzo ostro odróżniają się jedne od drugich. Z kolei Ásatrú jest religią ściśle zdefiniowaną i odrzuca tych, którzy nie trzymają się definicji - dzięki temu różnice pomiędzy grupami pozostają niewielkie.

Odkąd A. Sz. LaVey opublikował swoją książkę „The Satanic Witch” (1989), wielu dziennikarzy zaczęło oskarżać Wicce o związek z satanizmem. Bardzo powszechne jest także łączenie religii neopogańskiej z New Age. Sami wyznawcy Wicca nie przyznają się do tego, choć nie do końca słusznie, i wiele energii poświęcają na obronienie się przed obydwojema zarzutami. Ásatrú natomiast bywa wiązane z neonazizmem i rasizmem, co też ma pewne podstawy, gdyż naziści posługiwali się pogańskimi symbolami (na przykład swastyką) i w religii pogańskiej można dostrzec nurt rasistowski. Zresztą dopuszczalne jest, by rasista był wyznawcą Ásatrú, pod warunkiem, że nie miesza swojej religii z poglądami politycznymi. Niektórzy usiłują złamać ten warunek, jednak są od razu poddawani bardzo ostrej krytyce przez pogan z nurtu liberalnego. Jest to bardzo dobrze widoczne na przykład na listach dyskusyjnych, gdzie każdy rozmówca, wyrażający pogląd rasistowski, staje się celem mało wybrednych ataków i najczęściej zupełnie milknie, lub nawet wypisuje się z listy.

Takie utożsamienie obu religii z ideologiami, z którymi ani neopoganie ani poganie nie chcą mieć nic wspólnego (przynajmniej deklaratywnie), powoduje poważniejsze konsekwencje w przypadku Wicca. Przede wszystkim dlatego, że jest to religia znacznie liczniejsza i powszechnie rozpoznawana, a poza tym posługuje się symbolem pentagramu. Ponieważ wyznawcy Ásatrú nie używają swastyki, a w opinii powszechnej łączy się ich z komiksami o Thorze lub bractwami rycerskimi, problem z rasizmem jest dyskutowany głównie wewnątrz religii, a nie na zewnątrz. Taka różnica powoduje z jednej strony tworzenie większych organizacji neopogan w celu wspólnej obrony przed stereotypami, z drugiej zaś tendencję do izolowania się pogan oraz do izolowania, przynajmniej częściowego, jednych grup przez drugie. Na przykład członkowie Ring of Troth niechętnie rozmawiają o Asatru Alliance, zaś przywódcy Asatru Alliance starają się nie dostrzegać federacji liberalnych.

Obie religie posługują się odmiennymi symbolami; głównym znakiem rozpoznawczym wyznawców Wicca jest *pentagram*, zaś wyznawców Ásatrú *młot*. Pentagram, według najprostszej interpretacji, oznacza pięć żywiołów: ziemię, wodę, powietrze, ogień i ducha, wszystkie znajdujące się wewnątrz koła życia, śmierci i odrodzenia. Neopoganie starają się żyć w harmonii z tymi żywiołami, które są również właściwościami jaźni oraz cykli przyrodniczych (cokolwiek to znaczy). Niektórzy widzą w pentagramie schemat ludzkiej postaci, z członkami otoczonymi kołem symbolizującym granice kosmosu lub cykle kalendarzowe. Niezależnie od interpretacji, pentagram jest przede wszystkim oznaczeniem o bogatej ezoterycznej symbolice. Natomiast młot, który stanowi znak przynależności do wspólnoty Ásatrú, nie jest nośnikiem żadnych ukrytych znaczeń. Znany z mitologii jako *Mjöllnir*, broń Thora, służy on wyłącznie do odróżnienia pogan od chrześcijan - większość wyznawców Ásatrú uważa, że małe amulety w kształcie młota były noszone na piersi w okresie chrystianizacji jako odpowiednik krzyża, i stara się podtrzymać tę tradycję. Znak młota lub duży młot służy do błogosławieństw.

Ogólnie rzecz biorąc, Wicca to religia nie tylko tolerancyjna, ale także bardzo łatwo wchłaniająca obce elementy i uniwersalistyczna. Jednym z celów działalności neopogan jest nawracanie innych. Ásatrú bardzo się różni pod tym względem, gdyż wszyscy poganie podkreślają, że ich religia nie jest dla wszystkich, samych siebie nazywają *Ludem (Folk)* i nie zamierzają nikogo nawracać. Wicca zatem włącza do siebie obce elementy wraz z neofitami, zaś wyznawcy Ásatrú pozostają wierni własnym zasadom i starają się przyciągać do siebie tylko tych, dla których te zasady mogą być równie wartościowe. Kolejna różnica polega na tym, że Wicca jest ruchem pacyfistycznym, który zabrania krzywdzenia innych i postrzega świat jako harmonię elementów. Natomiast wyznawcy Ásatrú uważają, że konfliktów nie zawsze można uniknąć i choć należy unikać niepotrzebnych bójek lub kłótni, to w obronie niektórych wartości trzeba walczyć, nawet jeśli wiąże się to z krzywdzeniem innych. Niektórzy poganie podkreślają to składając co roku ofiarę ku czci żołnierzy poległych w Wietnamie.

Następna różnica, na którą Gillette i Stead zwrócili uwagę, to stosunek religii do szeroko pojętej polityki. Ani Wicca ani Ásatrú nie są związane z konkretnym ugrupowaniem politycznym, jednak pierwszą religię częściej wyznają osoby o poglądach liberalnych, egalitaryści i socjaliści, drugą zaś raczej konserwatyści, a nierzadko wręcz przedstawiciele skrajnej prawicy. Tendencja taka wynika przede wszystkim z odmiennych podstaw etycznych obu religii. Doktryna Wicca głosi, że można postępować według własnego uznania, pod warunkiem, że nie sprawia to nikomu krzywdy. Jest to jednak tylko zalecenie, a nie nakaz, w dodatku bardzo niejasne. Co więcej, nie jest uznawana ścisła polaryzacja dobra i zła, a wszelkie działania rozpatruje się w odcieniach szarości. Przeciwnie Ásatrú - tutaj istnieje lista dziewięciu podstawowych cnót, które należy pielęgnować. Również tutaj moralność zależy wyłącznie od woli jednostki, jednak poganie odróżniają wyraźnie dobro od zła i zalecają dążenie do tego pierwszego. A jeśli ktoś wybiera zło, ma do tego prawo, choć musi się liczyć z przykrymi konsekwencjami.

Wicca to *religia kontrkulturowa*, w której mieszają się idee ruchu hippisowskiego z okultyzmem Aleistera Crowleya, feminizmem i filozofią postmodernistyczną. Na-

tomiast Ásatrú pozostaje *ruchem kulturowym*, który stanowi alternatywę dla rozpadającej się w opinii samych pogan kultury judeochrześcijańskiej; opierając się na tradycji określonego ludu ma na celu odtworzenie więzi rodowych i powstrzymanie rozpadu tradycyjnego społeczeństwa. Tak więc wyznawcy Ásatrú dążą do podtrzymania tradycyjnych wartości, a nie do niszczenia ich - bez wątpienia więc zasługują na miano konserwatystów. Bardzo ostro występują przeciwko wszelkim przejawom kontrkultury, a rytualna nagość i libertynizm seksualny neopogan napętnia wielu obrzydzeniem.

Zarówno neopoganie, jak i poganie wywodzą się głównie z *klasy średniej*, są dobrze wykształceni i pracują jako specjaliści. Ásatrú jednak przyciąga również wielu robotników, gdyż religia ta nadaje wielką wartość ciężkiej pracy, dzięki której można uzyskać wyższy status społeczny i materialny. Z kolei wyznawcy Wicca pogardzają pracą i społeczeństwem kapitalistycznym w ogóle - również to jest typowym przejawem kontrkultury. Najbardziej dosadnie wszystkie różnice społeczno-polityczne pomiędzy obu religiami można podsumować przytaczając obelgi, którymi neopoganie i poganie zwykli się obrzucać. I tak wyznawcy Wicca nazywani są „komunistycznymi zaćpanymi homoseksualnymi nudystami, którym mózg się zlasował od dobrobytu”, zaś wyznawcy Ásatrú „militarystycznymi zachlanymi nazistami uzbrojonymi po zęby i bijącymi przedstawicieli mniejszości”.

W *dyskusjach* wyznawcy Wicca, jak przystało na postmodernistów, często używają trybu przypuszczającego i strony biernej. Rozmowa jest spokojna, nakierowana na współpracę i poszukiwanie wspólnych rozwiązań; zgadza się to z wizją świata jako zharmonizowanej całości. Jeśli podczas rozmowy dyskutanci nie zgadzają się z sobą, a jednemu z nich zabrakło argumentów, drugi wycofuje się i pozwala tamtemu zachować twarz. Wyznawcy Ásatrú - przeciwnie - mówią wprost, używają jednoznacznych i ostrych sformułowań, często posługują się uproszczeniami. Podczas rozmowy każdy stoi na własnym stanowisku zakładając, że jeśli drugi uczyni to samo, może dojść do ciekawej wymiany poglądów i w najlepszym wypadku strony się zgodzą, w najgorszym zaś wymienia się kontrargumentami i poznają sposób myślenia interlokutora. Nikt nie dąży do osiągnięcia kompromisu za wszelką cenę, a to, czy ktoś zachowa twarz w dyskusji, zależy tylko od jego racji i pewności siebie oraz od umiejętności retorycznych. Konflikt podczas rozmowy uważany jest za zjawisko naturalne i albo szybko się o nim zapomina, albo staje się on przyczyną nieprzyjaźni dyskutantów. Takie różnice w wyrażaniu własnych poglądów przez wyznawców Wicca i Ásatrú mogą stać się przyczyną wielu nieporozumień, gdy rozmawiają ze sobą przedstawiciele tych dwóch religii. Doskonale obrazuje to następujący przykład ilustrujący wywód Gillette i Steada: *„The Wiccan begins with a statement of where he or she stands on an issue. The statement is conditioned with one or two phrases such as »in my opinion« meant to allow their opposite room for compromise in the event of disagreement. The Asatrúar, upon hearing this, assumes that because the Wiccan has conditioned his statement, that it is loosely held and subject to revision or correction. He or she replies very directly that he feels the Wiccan's position is incorrect and supports evidence as to why. Up to this point, each party has acted exactly as their community standards lead them to react. The Asatrúar expects the Wiccan to either accept the reasoning or to refuse it. The Wiccan is simply stunned. He or she feels they have made a polite statement and had it answered in a rude and disrespectful manner. At this point, he has already decided the conversation is without purpose and attempts to*

end it by agreeing to the validity of the Asatruar's opinion, but restating his own, this time even more conditionally. This is a common way to end such a conversation in the Wiccan community, but the Asatruar sees it in an entirely different light. Smelling rhetorical blood, he or she strongly dismisses the Wiccan's opinion and even more strongly restates his own. The Wiccan now feels insulted beyond tolerance. He replies angrily, not concerning the original subject of the conversation, but chastising the Asatruar's behavior. The Asatruar is shocked by this reaction and asks what the problem is. Assuming the problem is obvious to everyone involved, the Wiccan turns and leaves. The two part, the Wiccan convinced the Asatruar is a rude and insensitive jerk trying to force his opinions on others, the Asatruar convinced he is the victim of yet another attempt at politically correct censorship by someone who can't defend his own beliefs" [GILLETTE-STEAD, Pentagram].

Wyznawcy Wicca korzystają z książek publikowanych przez okultystyczne i new-age'owe wydawnictwa; wszystkie one mają, delikatnie mówiąc, bardzo niewielką wartość naukową. Roi się w nich od opisów wędrówek Celtów z Atlantydy do Europy oraz spotkań ludzi z kosmitami. Jedynie coraz mniej liczni przedstawiciele tradycyjnej odmiany Wicca korzystają z poważnych opracowań etnograficznych. Również wśród wyznawców Ásatrú zdarzają się tacy, którzy wierzą w autentyczność kamienia z Kensington lub uważają, że Eryk Rudy założył Boston. Jednak zdecydowana większość odrzuca takie pseudo-naukowe brednie i opiera się na ścisłych źródłach akademickich. Przekłada się to również na zainteresowanie językami. Bardzo niewielu neopogan uczy się starożytnych i średniowiecznych języków Europy, natomiast poganie chętnie poznają język islandzki, staroangielski lub niemiecki, gdyż dzięki ich znajomości mają bezpośredni dostęp do oryginalnych źródeł.

Ostatnia wreszcie różnica, najmniej chyba istotna, dotyczy samych nazw obu religii. Wicca po staroangielsku znaczy 'kręcić, kształtować', choć niektórzy uważają, że jest to archaiczna forma współczesnego *wise* 'mądry', a jeszcze inni wiążą to słowo z *witchcraft* 'czarownictwo'. W żadnym wypadku nazwa ta nie jest zupełnie jasna i wymaga interpretacji. Natomiast Ásatrú znaczy po prostu 'wiera w Asów'; nie trzeba tu żadnych komentarzy. Różnica w nazewnictwie dobrze w tym wypadku oddaje różnice dogmatyczne.

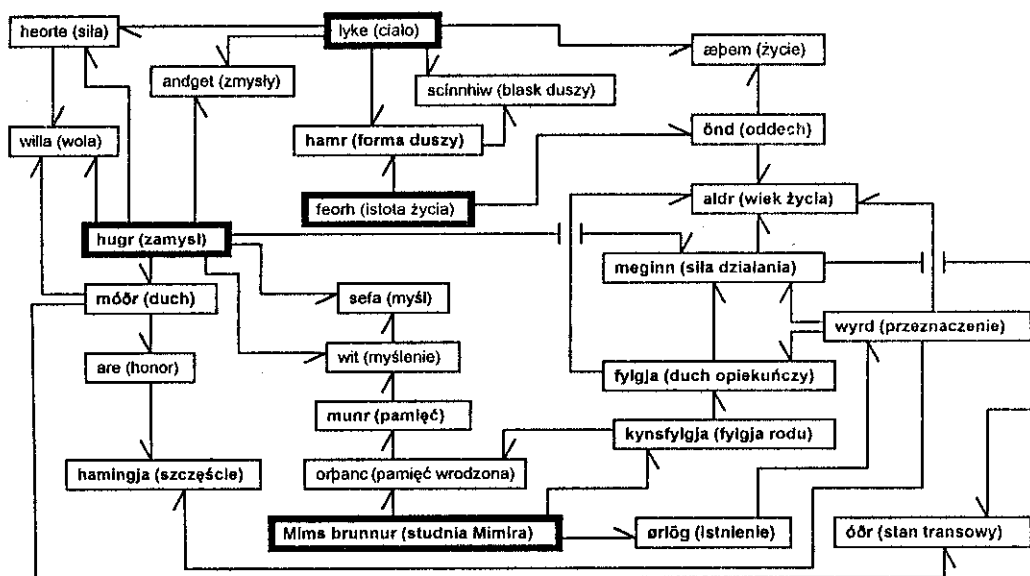
Podsumowując, można stwierdzić, że Wicca i Ásatrú należą do zupełnie odmiennych kategorii religii i w zasadzie nie mają nic wspólnego poza tym, że obie nazywają się pogańskimi i z tego powodu ich wyznawcy biorą niekiedy udział we wspólnych spotkaniach większych federacji neopogańskich. Niemniej różnice pomiędzy nimi nie są powszechnie znane i bardzo często dochodzi do prób utożsamienia obu nurtów, co sprzyja działaniom niektórych przywódców Wicca usiłujących zasymilować Ásatrú.

5. Antropologia Ásatrú

W religii pogańskiej brakuje rozbudowanego kultu i wyrafinowanej teologii; w zasadzie cała doktryna ogranicza się do koncepcji człowieka: po pierwsze jako członka swego rodu, po drugie jako jednostki dążącej do wypełnienia swego przeznaczenia i wreszcie po trzecie jako towarzysza bogów. Tak więc Ásatrú daje przede wszystkim odpowiedzi na pytania, *kim* jest człowiek, do jakich *celów* powinien dążyć

i jakich *zasad działania* powinien przestrzegać. W czterech kolejnych podrozdziałach niniejszej pracy zostaną przedstawione te właśnie odpowiedzi. Najpierw wypada zająć się czystą antropologią, a więc ukazać koncepcję podziału człowieka na *składniki cielesne* i *poza-cielesne*. Potem będzie można zająć się *etyką*, czyli normami zachowań indywidualnych skierowanych ku społeczeństwu. W końcu przyjdzie czas na charakterystykę kolejnych etapów wzorcowego życia zwykłego członka wspólnoty oraz kapłana. W ten sposób ukazana zostanie „ścieżka Ásatrú” – wzorzec religijnej *samorealizacji*, który poganie starają się wypełniać.

Wyznawcy Ásatrú wyróżniają wiele poza-cielesnych składników człowieka, pomiędzy którymi zachodzą różne relacje. Ta akurat część doktryny wykracza znacznie poza źródła średniowieczne, choć używane są tylko oryginalne nazwy staroislandzkie lub staroangielskie (te drugie będą dalej oznaczane gwiazdką). Istnieją dwie spójne koncepcje, różniące się w niektórych szczegółach. Pierwszą z nich opracował Swain Wodening z Ring of Troth [GUNDARSSON, *Our Troth*], autorami drugiej są Winifred Hodge i Suzana Garrison z Lifebringers Guild [HODGE-GARRISON, *Soulmaking*; HODGE, *Wyrd*]. Pierwsza z nich jest statyczna, natomiast według drugiej człowiek to proces, w którym poszczególne elementy pojawiają się stopniowo i z czasem wzrastają. Nieco uproszczony schemat elementów składających się na człowieka w ujęciu Ásatrú został ukazany poniżej; terminy staroislandzkie zostały wytłuszczone, zaś elementy podstawowe otoczone grubszą ramką.



3. Schemat ukazujący elementy kompleksu cielesno-duchowo-dusznego według Ásatrú.

Omówienie pogańskiej koncepcji człowieka wypada zacząć od najbardziej materialnego składnika. Ciało materialne zwane jest **lyke*, **lich*, **lic*, **lichama* lub **rauw*. Ciało pojawia się w momencie zapłodnienia, kiedy uaktywnia się program genetyczny za-

rodka. Tuż pod **lyke* znajduje się *hamr*, noszące również nazwy **hame*, **hide*, **hid* lub **scinna*. Jest to forma niematerialna ciała, która zawiera wszystkie pozostałe składniki poza-cielesne; jej kształt jest w normalnych warunkach tożsamy z kształtem **lyke*. Niektórzy bohaterowie sag potrafili zmieniać wolicjonalnie formę *hamr* - na przykład Kveldulfr, dziadek Egilla Skallagrímssona - i zwano ich *hamrammr* (o potężnej *hamr*) lub *eigi einhamr* (o niejednej *hamr*). Możliwe bywa także oddzielanie *hamr* od **lyke* i ukazywanie go gdzie indziej; taka zdolność nosiła w języku staroangielskim nazwę **scinloc* lub **scincraft*. Jedynie potężni czarownicy, duchy i bogowie mogą dostrzec w normalnych warunkach *hamr*. Zdarza się jednak, że *hamr* po oddzieleniu się od **lyke* nie wraca do niego, tylko staje się „duchem”.

Hamr pojawia się w tym samym czasie, co **lyke* - i wzrasta wraz z nim w macicy, chroniąc przed uszkodzeniem pojawiające się stopniowo inne elementy. Oddzielenie się obu elementów od siebie podczas życia płodowego powoduje osłabienie i nieprawidłowości rozwojowe, a nawet poronienie. Natomiast po narodzinach *hamr* utrzymuje **lyke* we właściwym kształcie; można to zaobserwować jako **scinnhiw* lub **shinehue* - piękno bijące z postaci, które jest darem od boga Lothura. Ludzie uzyskali go wtedy, gdy zostali stworzeni z drzew. Promienny wygląd kobiet w ciąży wynika z tego, że mają one **scinnhiw* własne i dziecka.

S. Wodening użył terminu **feorh* lub **ferþ* na określenie wszystkich poza-cielesnych elementów człowieka poza *fylgja*. W takim ujęciu **feorh* jest tym, co współcześnie psychologowie nazywają „jaźnią”; w nim mają się zawierać pamięć, rozum i emocje. Składnik ten nie podlega śmierci i może przenikać do innych światów nawet, gdy wciąż przebywa w żyjącym **lyke*. Jednak w ujęciu W. Hodge i S. Garrison **feorh* to tylko zasada lub istota życia, w języku polskim *dusza*, a po łacinie *anima*. Bez jej obecności **lyke* nie może nawet wegetować jak roślina, a jednocześnie bez **lyke* **feorh* nie może przebywać w naszym świecie. Element ten jest silnie związany z matką i być może przekazywany przez nią w okresie formowania się zarodka.

Z **feorh* ściśle związany jest *önd*, czyli „oddech życia”. Nazwa ta, ogólnie rzecz biorąc, oznacza duszę w działaniu, czyli *świadomość*. Element *önd* jest darem Odyna i należy do tych części kompleksu cielesno-duchowo-dusznego, które mogą się odrodzić po śmierci **lyke* i które stanowią o indywidualności człowieka. *Önd* pojawia się w tej chwili, gdy dziecko zaczyna samodzielnie oddychać, i tworzy połączenie pomiędzy światem materialnym i duchowym, analogiczne do pępowiny łączącej **lyke* z matką. Ten składnik ożywia i pobudza wszystkie inne części kompleksu, które stopniowo rozwijały się w okresie ciąży. Sama chwila pojawienia się *önd* jest bardzo ważna jako rozpoczęcie drugiego z trzech etapów rozwoju człowieka. Według przekazów etnograficznych w niektórych rejonach Niemiec ojciec skierował oddech w usta swego nowonarodzonego dziecka i symbolicznie przekazywał mu dar Odyna. Niektórzy współcześni poganie podtrzymują tę tradycję.

Połączeniem pomiędzy **lyke* i duszą jest **æþem*, zwane również **blæd*, **edwist* lub **eldor*. Można zdefiniować **æþem* jako zasadę ożywiającą ciało lub też jako realizację *önd* w odniesieniu do **lyke*. Zresztą element ten nosi również nazwę **anda*, która etymologicznie wiąże się z *önd*. Składnik **æþem* utrzymuje **feorh* w **lyke*; dzięki niemu dusza nie opuszcza naszego świata i nie przenosi się do *Niflhelu*, *Folkwangu* lub *Wal-*

halli; jest on odpowiedzialny także za przenikanie *meginn* do **lyke*. Jednak siła wiążąca ciało z duszą musi być wciąż na nowo odnawiana przez pożywienie, wodę oraz powietrze. Zresztą w staroangielskich źródłach **æþem* i **blæd* oznaczają oddech, zaś **edwist* i **eldor* pożywienie. Podczas śmierci **æþem* rozpuszcza się, dzięki czemu **feorh* może na zawsze oddzielić się od **lyke*. Jeśli proces zanikania **æþem* przebiega nieprawidłowo, zmarły zamienia się w żywego trupa nazywanego *draugr* lub **gidrog*; sagi wspominają o kilku takich przypadkach.

Kolejnym elementem duszy jest *aldr* lub **ealdor*. Terminem tym określa się bieg życia, czyli jego długość i jakość. Samo życie nazywane jest *fför*, co oznacza zarówno świadomość, jak i powodzenie. *Aldr* pojawia się już po narodzeniu dziecka, lecz przed nadaniem mu imienia; według tradycji wiąże się to z przybyciem *norn*, które ustalają ogólny zarys przyszłego życia, utrwalaony wraz z otrzymaniem przez dziecko imienia. Można oczywiście starać się zmniejszyć determinizm własnego *aldr*, ale elementu tego nie można zupełnie zmienić. Czyny niehonorowe mogą osłabić lub wręcz zniszczyć *aldr*; także podczas walki można ten element utracić. Natomiast zabicie wroga w uczciwej walce powoduje przejście jego *aldr* do duszy zwycięzcy. Element ten jest mniej lub bardziej ściśle związany z honorem, *wyrd* oraz *meginn*. Granice czasowe *aldr* noszą nazwę **ealdorgeard*.

Z *aldr* ściśle związana jest moc życiowa, której aspekt cielesny nosi nazwę *mótt* lub **might*, zaś aspekt poza-cielesny *meginn* lub **main*. Paganie nie odróżniają zbyt ściśle obu tych rodzajów mocy; zresztą mogą one nosić wspólną nazwę *meginn*. *Meginn* jest tym, co umożliwia wszelką koncentrację i wysiłek, a więc stanowi moc napędową życia jako procesu. Moc duchowa i rozumowa jest tutaj traktowana jako niemal tożsama z mocą fizyczną, co można by ująć lapidarnie przysłowiem „w zdrowym ciele zdrowy duch”. Jest to całkowicie zgodne z pogańską wizją człowieka jako równie sprawnego fizycznie i intelektualnie. Według Wodeninga *meginn* można uznać za potężną energię magiczną, która w nomenklaturze etnograficznej nosi nazwę *mana* lub *manitu*. Jest ona zawarta wszędzie i ściśle związana z przeznaczeniem *wyrd* oraz istnieniem *ørlög*.

Poszczególni ludzie rozpoczynają życie z różną ilością *meginn*; różnice te wynikają przede wszystkim z tego, że *meginn* jest przenoszona przez *fylgę* z poprzednich wcieleń, a także przez *kynsfylgę*, czyli ducha opiekuńczego rodu. Moc można tracić lub zyskiwać w zależności od przeznaczenia i własnych czynów oraz, bardziej ogólnie, od wybranego stylu życia; indywidualna *meginn* przenoszona przez *kynsfylgę* wzrasta poprzez związek z rodziną oraz uczestniczenie w *wyrd* rodu. Noworodek nie ma jeszcze własnej *meginn*, oprócz drobnych jej ilości przekazanych przez rodziców i chroniących płód przed poronieniem. Można ilość tej mocy zwiększyć poprzez rytuał wezwania przodków. Własną *meginn* dziecko otrzymuje jednak dopiero podczas ceremonii nadania imienia, która jest jednoznaczna z przyjęciem go do rodu. Wtedy właśnie *fylgja* dołącza do *aldr* i wraz nią pojawia się *meginn* pozostała po poprzednich wcieleniach oraz *meginn* rodu. Natomiast zwiększanie lub zmniejszanie ilości własnej *meginn* jest możliwe dopiero wtedy, gdy *hugr* i **willa* są wystarczająco rozwinięte, by dziecko mogło samo decydować o swoim postępowaniu.

Hugr, noszące również nazwę **hyge* lub **high*, oznacza usposobienie, zamiar lub intuicję. Element ten jest źródłem aktywności; jego część odpowiada również za przenoszenie informacji z innych elementów poza-cielesnych do świadomości. Głównym jednak przejawem *hugr* jest intencjonalność, powiązana ze zdolnościami intelektualnymi. Pewne elementy *hugr* pojawiają się jeszcze w okresie płodowym, jednak składnik ten rozwija się bardzo powoli i w pełni wyrażony może być dopiero u człowieka dorosłego, o ile nie nastąpi przerwanie jego ciągłości lub osłabienie przez choroby. Z *hugr* wiąże się wiele innych elementów poza-cielesnych: **angit*, **sefa*, **wit*, **willa*, a także *móðr* oraz **heorte*, czyli siłą fizyczną i determinacją.

Pięć zmysłów, które zbierają informacje z otoczenia, nosi nazwę **angit* lub **andget*. Informacje dostarczane przez **angit* są następnie wykorzystywane przez **sefa*, czyli myślenie. Ten ostatni element nie może obejść się bez **wit*, zbioru procedur logicznych odpowiedzialnych za przetwarzanie informacji i połączonych z pamięcią. Zarówno **sefa*, jak i **wit* składają się w połączeniu z częścią *hugr* na rozum.

Bardzo istotnym elementem związanym z *hugr* jest wola, nazywana **willa*. Składnik ten powoduje, że intencje wypływające z *hugr* lub natchnienie wypływające z *wod* mogą zostać zrealizowane. Wola także może kontrolować niektóre spośród innych elementów i dzięki temu zwiększać ilość *meginn*, używa się jej także do przywoływania stanu transowego *wod*. Już noworodek posiada w pełni wykształconą pierwotną formę **willa*, jednak dużo czasu musi upłynąć, zanim poprzez działanie i pod wpływem innych elementów, zwłaszcza *hugr*, **willa* dojrzeje i stanie się narzędziem duchowej strony człowieka. Wola musi być kierowana przez *hugr* oraz napędzana przez *móðr* i *meginn*, które z kolei wzrastają dzięki właściwemu ukierunkowaniu **willa*.

Ściśle z *hugr* związany jest *móðr* lub **mod*; termin ten w źródłach średniowiecznych oznacza serce, ducha, usposobienie lub odwagę. Ogólnie rzecz biorąc, *móðr* można nazwać duchem w znaczeniu łacińskiego *spiritus* lub *animus* - element ten zawiera wszystkie emocje i motywacje pozarozumowe, które prowadzą do działania. Z jednej strony *móðr* jest źródłem śmiałości oraz **are*, czyli honoru, z drugiej zaś bez niego nie może się obejść *wod*. Niekiedy *móðr* i *hugr* uznaje się za elementy tożsame - ukazuje to wyraźnie, że poganie słabo odróżniają od siebie motywację racjonalną i emocjonalną. *Móðr* pojawia się już po narodzinach, nawet przed nadaniem imienia. Element ten silnie wiąże się z **lyke*, a liczne jego składniki są wrodzone i zależą od systemu hormonalnego. Natomiast w miarę dorastania i rozwijania siły charakteru, dyscypliny i woli, uzyskuje się możliwość znacznego oddzielenia *móðr* od **lyke* i wzmacniania tego pierwszego nawet wtedy, gdy ciało jest słabe lub chore. Niemniej u ludzi młodych i niedojrzałych pod względem duchowym siła *móðr* zależy od zdrowia **lyke*. Moc *móðr* w pełni jest wykorzystywana podczas wykonywania trudnych zadań. Na przykład *Thor*, kiedy w drodze do olbrzyma *Geirröða* musiał przebyć wezbraną rzekę, użył swego boskiego *Ásmóðr*.

Elementem bezpośrednio odnoszącym się do *móðr* jest **wod*, **wode* lub *óðr*, trzeci boski dar, który pochodzi od *Hönira* lub *Willi*, brata Odyna. Właśnie Odyn ma wiele wspólnego z *óðr*, czyli stanem transowym, ekstazą, boskim szałem lub natchnieniem. *Óðr*, jak napisał Wodening, zawiera się w grze aktora, sile atlety, szale bojowym ber-

serka i natchnieniu poety. Niekontrolowany może doprowadzić do szaleństwa, zaś kierowany przez inne składniki poza-cielesne pozwala osiągać takie cele, które wydają się nieosiągalne. Przede wszystkim istotne jest poddanie óðr działaniu **willa* oraz *hugr*; tylko na tej drodze możliwe jest panowanie nad przeznaczeniem.

Óðr występuje już u małych dzieci, choć z początku w stanie załączkowym jako wyobraźnia twórcza i ciekawość oraz możliwość spoglądania na światy pozaziemskie. Zakłada się, że óðr pojawia się podczas ceremonii nadania imienia, kiedy inne elementy już są obecne – i jest wówczas potencjalnie bardzo silny. Dopiero kontakt z dorosłymi i proces wychowania powodują, że o ile pozostałe składniki poza-cielesne stają się coraz bardziej rozwinięte, to óðr stopniowo zanika i tylko u nielicznych dorosłych występuje choćby w szczątkowej postaci, którą można by rozbudzić i poddać kontroli wolicjonalnej. Ideolodzy Ásatrú nawołują więc do tego, by pogańscy rodzice nie tłumili óðr u swoich dzieci, tylko uczyli je, jak twórczo wykorzystywać ten stan.

Koncepcja boskiego szaleństwa wymaga założenia, że istnieje normalny stan, poza który można czasowo wyjść, co wiąże się ze znacznie zwiększonymi możliwościami tworzenia i wyrażania myśli. Trudno powiedzieć, czy noworodki i niemowlęta znajdują się w takim właśnie ponadnormalnym stanie, choć z pewnością zachowują się one zupełnie inaczej, niż dorośli. Natomiast już starsze dzieci potrafią z pewnością osiągnąć óðr. Na temat zmniejszania się óðr w miarę dorastania wypowiedziała się Diana Paxson, przywódczyni grupy Hrafnar zajmująca się badaniem i rozwijaniem ezoterycznej tradycji w Ásatrú. Według niej dusza dziecka przed połączeniem z **lyke* przebywała w *Studni Holdy*, w stałej obecności bóstw. Tak więc óðr miałby być normalnym stanem duszy przed narodzinami i tuż po narodzinach; podczas życia jest on stopniowo zatracany. Natomiast stan transowy dorosłego polega na przywróceniu pierwotnej jedności z boskością (nawiasem mówiąc, trochę traci to Wiccę), pozbyciu się racjonalistycznej i realistycznej osobowości nabytej podczas procesu wychowania.

Kolejnym elementem duszy pobliskim *hugr* i *móðr* jest szczęście – *hamingja*, **speed*, **spæd*, **craft*, **creaft* lub **þracu*. *Hamingja* to zdolność osiągania sukcesu we wszelkich przedsięwzięciach nawet wtedy, gdy **willa* zawodzi. Może ona być przenoszona z pokolenia na pokolenie, za pośrednictwem *wyrd*. Dobrze (honorowe) uczynki zwiększają szczęście, zaś złe (niehonorowe) pomniejszają je. Własnym szczęściem można obdzielać innych. Tym elementem, które przydziela na wstępie jednostkową *hamingja*, jest *fylgja* lub *kynsfylgja*.

Bardzo ważną rolę w antropologii Ásatrú pełni *Studnia Mimira*, która według niektórych koncepcji jest tożsama z wymienioną już *Studnią Holdy*. Inne z kolei koncepcje zakładają istnienie aż trzech studni przypisanym trzem *Nornom*. Najważniejszą ze studzien jest *Hvergelmir*, źródło pozostałych dwóch. Z niego wynika wszelki ruch i ścieranie się przeciwieństw. Druga studnia, właśnie *Studnia Mimira*, to zbiorowa pamięć całego ludu – w niej mieści się cała mądrość i pamięć tego, co było. Trzecia wreszcie jest *Studnia Przeznaczenia*, władana przez *Nornę* o imieniu *Urd* – tutaj zapisany jest *ørlög*, wzorzec wszystkich czynów i zdarzeń, które mają znaczenie w procesie stawania się świata. Właśnie stawanie się jest domeną *Verdandi*, drugiej *Norny*, trzecia – *Skuld* – określa prawa moralne i zobowiązania kierujące czynami ludzi. Ze *Studni*

Mimira lub Studni Przeznaczenia, jeśli przyjmujemy koncepcję trzech studzien, wynikają wszelkie ponadosobowe składniki człowieka.

Najmniej osobistym elementem kompleksu cielesno-duchowo-dusznego jest *ørlög*, zwany także **elderlog* lub **orlay*, niekiedy utożsamiany z *wyrd*. *Ørlög* stanowi zapis wszystkich czynów popełnionych przez wszystkich członków określonego rodu posiadających jedną *kynsfylgję*; z niego wynika, ile kto otrzyma *meginn* i *hamingja* podczas ceremonii nadania imienia, a także jednostkowy *wyrd* każdego człowieka. Stworzenie ludzi z drzew polegało przede wszystkim na przekazaniu im *ørlög* przez bogów.

Z *ørlög* ściśle związany jest *wyrd*, czyli jednostkowe przeznaczenie pojmowane jako ogólny wzorzec życia, którego szczegóły nie są ściśle ustalone. Niektórzy z kolei nazywają *wyrd* bezosobowymi relacjami pomiędzy ludźmi i rzeczami. Chociaż pogańscy nie uważają, że nikt nie umknie swemu przeznaczeniu, to jednak nie są fatalistami. Możliwe jest przekształcanie *wyrd* poprzez honorowe lub niehonorowe czyny, a także za pomocą *óðr*, który jako stan boski nie podlega ludzkim ograniczeniom. Zapis *wyrd* znajduje się w Studni Przeznaczenia i jest przenoszony z jednej inkarnacji do drugiej za pośrednictwem *fylgji*. Ponieważ jednak *fylgja* nie może być obecna przed nadaniem dziecku imienia, również *wyrd* pojawia się dopiero wtedy.

Osobowość według pogan uzyskuje się dopiero po otrzymaniu *wyrd*. Ściśle wiąże się to z pogańską koncepcją reinkarnacji, która głosi, że odradzanie się następuje tylko w obrębie jednego rodu – przy czym do rodu można przystąpić także poprzez adopcję. Reinkarnacja ściśle wiąże się z imieniem, a imię z kolei pozostaje w łączności z *fylgją*, która przynosi *wyrd* do naszego świata. Dlatego ceremonia nadania imienia jest tak ważna i bez niej dziecko nie posiada osobowości, ani nie należy jeszcze do rodzaju ludzkiego – może więc być bezkarnie zabite lub oddane do adopcji. Z Eddy Starszej znana jest potrójna reinkarnacja Helgiego, w której właśnie imię i *wyrd* stanowiły o osobowości trzech kolejnych bohaterów: Helgiego Hjörvardssona, Helgiego Sigmundssona oraz Helgiego Haddingjaskatiego, którym towarzyszyły trzy inkarnacje Swawy – Sygrun – Kory. Dzieci zmarłe bez nadania imienia i *wyrd* stają się groźnymi duchami i tylko pośmiertna adopcja może przywrócić im możliwość powrotu do Studni Holdy i odrodzenia się w rodzie tego, kto je adoptował.

Fylgja, czyli duch opiekuńczy każdego człowieka, zwana jest również **fetch* lub **fæcce*. Nazywa się ją również strażnikiem (*várðr* lub ze szkockiego **wraib*). *Fylgja* jest niezależną istotą, która zapisuje wszystkie czyny człowieka w jego *wyrd* i pozostaje wraz z nim aż do jego śmierci lub do chwili, gdy stanie się on zbyt niegodziwy. Dzieńczy się ją w cyklu reinkarnacji, o czym już była mowa. K. Gundarsson uważa, że *fylgja* stanowi również połączenie pomiędzy **lyke* i *hamr*. Własną *fylgję* można wysyłać w zaświaty, natomiast nie można jej ujrzyć. Dopiero przed śmiercią duch ten ukazuje się w postaci osoby o przeciwnej płci lub odpowiedniego zwierzęcia, a następnie przeprowadza te elementy kompleksu cielesno-duchowo-dusznego, które podlegają reinkarnacji, do ich tymczasowego miejsca pobytu w Studni Przeznaczenia.

Fylgja może także pełnić rolę strażnika, chociaż istnieją inne istoty duchowe, które bezpośrednio ochraniają człowieka. Są to *spæ-idisy* nazywane również walkiriami (**walcyrge*). Przedstawia się je jako dziewice należące do swity Odyna, które osłaniają wybranych wojowników w walce. Właśnie *spæ-idisą* trzykroć narodzonego Helgiego

była wymieniona już Swawa - Sygrun - Kora. Paganie postać taką przyrównują do jungowskiego kompleksu Anima i uważają, że powinny istnieć także męskie odpowiedniki *spæ-idis*, noszące nazwę *spæ-alfów* i stanowiące reprezentację kompleksu Animus. Istot tego rodzaju nie można kontrolować i chociaż są one elementami duszy, to posiadają własną świadomość oraz osobowość i stanowią pomost pomiędzy człowiekiem a tym bóstwem, z którym ochraniający przez *spæ-idisę* człowiek czuje się najbardziej związany.

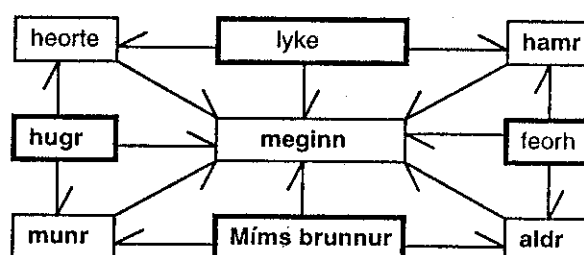
Duchem opiekuńczym pojedynczego człowieka jest *fylgja*, natomiast *kynsfylgja* ochrania cały ród. Istota ta zwykle przebywa wraz z głową rodu aż do jej śmierci, a następnie przechodzi do tego członka rodu, którego uznaje za najbardziej godnego. Jeśli ten nie przyjmie jej, poszukuje następnego aż do skutku. *Kynsfylgja* ukazuje się jako olbrzymia kobieta w pełnej zbroi; jest ona specjalnym rodzajem *idisy*. *Fylgja* rodu ściśle związana jest z duchem tej krainy, z której ród pochodzi i w której spoczywają ciała zmarłych przodków. Inny rodzaj istoty związanej z rodem może zawierać się w mieczu, który przekazywany z pokolenia na pokolenie stanowi o trwałości rodu. Mieczem takim był *Gram* Sygurda, a także *Excalibur* Artura.

Ze Studnią Mimira związany jest kolejny element ponadosobowy - **orþanc*, czyli pamięć przodków, wrodzona myśl lub też instynkt; niektórzy używają tutaj pojęcia zbiorowej podświadomości. Pamięć tego rodzaju ściśle jest związana z *fylgją* oraz *þrlög*; zawierają się w niej wszystkie czyny i błędy oraz mądrość przodków, zarówno biologicznych, jak i adoptowanych - wszystkich mających związek z *wyrð* danego człowieka. O ile *þrlög* decyduje o jakości jednostkowego przeznaczenia na podstawie przeszłych czynów, to **orþanc* stanowi tylko samą pamięć tych czynów, zwykle zresztą pozostającą poza świadomością.

Natomiast pamięć świadoma nosi nazwę **gemynd*, **min* lub **myne*; wraz z **orþanc* wchodzi ona w skład *munr* lub **mynd*. Pamięć **myne* stanowi jednostkowy zapis wrażeń i czynów dokonanych podczas życia oraz całej nabytej podczas życia wiedzy. Z kolei *munr* łączone jest przez współczesnych pogan w parę z *hugr*; pierwszy element ma być związany z prawą półkulą, drugi zaś z lewą. Podział taki odnosi się do dwóch kraków Odyna noszących imię *Huginn* 'ten-od-myślenia' i *Muninn* 'ten-od-pamiętania'.

Ponieważ **orþanc* wchodzi w skład *munr*, ten ostatni element przynajmniej częściowo musi być obecny u nowonarodzonego dziecka, którego dusza do chwili wstąpienia w **lyke* znajdowała się w Studni Holdy (czyli *Frigg*, małżonki Odyna). Tam, przebywając w bezpośrednim kontakcie z bóstwem, dusza mogła uczestniczyć w nieprzerwanym strumieniu *munr* płynącym przez podświadomość. Dopiero później ta pierwotna część *munr* jest przesłaniana przez świadomość, która pojawia się stopniowo w procesie dorastania. Niektórzy paganie uważają, że Studnia Holdy to tylko jeden z poziomów Studni Mimira; połączenie pomiędzy ludźmi a bogami za pośrednictwem tej właśnie Studni ma być zapisane w genach lub przekazywane na drodze pozagenetycznej. W tym pierwszym wypadku, pierwotna część *munr* byłaby tym elementem poza-cieleśnym, który pojawia się najwcześniej, już w chwili poczęcia i rekombinacji genów, a więc równocześnie z **lyke*. Ta pierwotna *munr* chroniona jest przez wody płodowe stanowiące odwzorowanie wód Studni Holdy; okres płodowy

stanowi więc etap przejściowy, podczas którego rozwijające się dziecko przebywa w podobnym środowisku, co jego elementy poza-cielesne. Co prawda komplet tych elementów znajduje się w ciele, a właściwie w *hamr*, dopiero po nadaniu imienia, ale do momentu narodzin łono matki stanowi ziemskie odwzorowanie Studni Holdy. Nienarodzone dziecko przebywa jednocześnie w macicy i w Studni, dzieli fizyczne życie matki i poza-cielesne życie w obecności bogini. Podobnie, jak **lyke* rozwija się, by wreszcie osiągnąć zdolność do samodzielnego życia, tak i dusza być może rozwija się w Studni czekając, aż Holda wyjmie ją stamtąd i umieści w gotowym **lyke*.



4. Uproszczony schemat ukazujący elementy kompleksu cielesno-duchowo-dusznego.

Współcześni poganie uważają, że liczbę elementów kompleksu cielesno-duchowo-dusznego można zredukować do dziewięciu, co odpowiadało by *dziewięciu światom*. Zresztą opisany powyżej dokładny podział na kilkanaście lub nawet kilkadziesiąt elementów nie jest używany przez większość wyznawców Ásatrú, których ogół w najlepszym wypadku potrafi odróżnić *hugr* od *munr*, rozważania bardziej szczegółowe pozostawiając wyspecjalizowanym kapłanom. Dziewięć najbardziej istotnych elementów przedstawia schemat nr 4. Ważne wydaje się przede wszystkim to, że w antropologii pogańskiej występują cztery podstawowe elementy, od których zależne są wszystkie inne. Pierwszym z nich jest **lyke* wraz ze **scinnliu* - ciało fizyczne. Pozacielesne elementy to dusza pojmowana jako najgłębsza istota życia - **feorh*, duch, czyli zespół elementów motywujących działanie (*hugr* wraz z *móðr*), a wreszcie ponadosobowa jaźń ściśle związana z pojęciem rodu (*Studnia Mímir* i wypływający z niej *ørlög*). Podział taki znacząco różni się od dualnej opozycji ciała i duszy znanej z chrześcijaństwa, a także od antycznej koncepcji trzech elementów: biernego ciała (*corpus*), aktywnego ducha (*spiritus*) oraz istotowej duszy (*anima*). Trzeba podkreślić także, że najwięcej uwagi wyznawcy Ásatrú przywiązują nie do ciała lub duszy, lecz do ducha oraz jaźni ponadosobowej, a co za tym idzie uważają działanie według określonych zasad i przywiązanie do rodu za wartości podstawowe. Na pograniczu tych czterech podstawowych elementów można wyróżnić kolejne cztery składniki przejściowe: *hamr* pomiędzy ciałem a duszą, *siłę* fizyczno-duchową pomiędzy ciałem a duchem, *pamięć* pomiędzy duchem a jaźnią ponadosobową oraz *aldr* pomiędzy duszą a jaźnią ponadosobową. Z tym ostatnim elementem ściśle wiąże się *wyrð*, czyli jednostkowe przeznaczenie. Wreszcie ze wszystkich wymienionych tu składników kompleksu cielesno-duchowo-dusznego korzysta siła *meginn*, którą możemy nazwać

wewnętrzną siłą napędową życia jako procesu stawania się.

Meginn, *aldr*, *hamingja* oraz niektóre inne elementy odradzają się w linii rodowej. Natomiast poganie mają wątpliwości, czy również indywidualna świadomość, czyli całościowy kompleks *hugr* i *munr*, podlega reinkarnacji. Z opowieści o Helgim wynika, że jest to możliwe, gdyż wraz z bohaterem odradzała się jego *spæ-idisa*, duch opiekuńczy blisko związany ze świadomością. Jednak sam Helgi odradzał się kolejno w trzech różnych rodach, co stoi w sprzeczności z tym, co napisano powyżej. Wydaje się, że w tym wypadku *czynnikiem decydującym o reinkarnacji było imię*. Znanie są zresztą z sag przypadki, gdy umierający mąż żądał, by nadano po nim imię kolejnemu dziecku, które przyjdzie na świat w jego rodzie; w wielu rodach używano niewielu tylko powtarzających się imion, żeby zapewnić w ten sposób ciągłość duszy.

Ogólnie rzecz biorąc, nie ma jednomyślności co do tego, czy wszystkie podlegające reinkarnacji elementy odradzają się razem, czy osobno. Poganom wystarczy, że odrodzeniu podlega *wyrd*, a reszta bywa interesująca tylko dla niektórych kapłanów. Zresztą reinkarnacja jest tylko jedną z wielu możliwości. Wielu uważa, że niektóre elementy, jak *hamingja*, *hamr* lub *meginn* mogą pozostać po śmierci wraz z **lyke* i wówczas zmarły staje się żywym trupem. Staje się tak w przypadku nagłej śmierci lub jeśli zmarły był czarownikiem, berserkiem albo bardzo silnym wojownikiem. Zwykle wystarczy dobić zmarłego, by nastąpiło odłączenie elementów poza-cieleśnych od ciała. Inní zmarli stają się alfami lub błędzącymi duszami. Liczne składniki przechodzą do żyjących najbliższych krewnych zmarłego, albo też zasilają cały ród. Zresztą nawet ci zmarli, którzy odchodzą do innych światów, nigdy zupełnie nie porzucają swego rodu; mogą ukazywać się żywym i są przez nich zapraszani na różne uroczystości. Światy bowiem nie są nigdy zupełnie oddzielone od siebie.

Według niektórych pogan więź pomiędzy ciałem a składnikami poza-cieleśnymi może być zachowana nawet po śmierci. Zmarli z określonego rodu powinni więc być chowani we wnętrzu jednej świętej góry, wraz z pełnym wyposażeniem, jedzeniem i napojami. Tam będą brać udział w jednym wielkim niekończącym się święcie. Zresztą poszczególne warianty nie wykluczają się zupełnie; Helgi Sigmundsson został pochowany we wnętrzu kopca, skąd podążył do Walhalli. Stamtąd wrócił na jedną noc do swego ciała, by spotkać się z Sygrun, a następnie narodził się ponownie i odnalazł Korę - inkarnację Sygrun.

Najczęściej jednak przyjmuje się, że *świadomość po śmierci podąża do innych światów*, najczęściej do świata bogów lub do *Niflhelu*. Poszczególne światy oddzielone są morzami, wielkimi rzekami lub lasami; z tego powodu starożytni i średniowieczni Germanie wyposażali swoich zmarłych w łodzie, konie lub wozy. Według tradycji wojownicy polegli w bitwie udawali się do Walhalli, zaś wszyscy inni zstępowali do *Niflhelu*. Współcześni poganie uważają, że *Niflhel* zupełnie nie przypomina chrześcijańskiego piekła - jest to normalny dwór ozdobiony złotem, w którym odbywają się zwykle uczty. S. Wodening stwierdził, że w wierzeniach pierwotnych Germanów mogła być tylko jedna kraina zmarłych; dopiero później nastąpiło jej rozdzielenie i przypisanie dwóm bóstwom najczęściej kojarzonym ze śmiercią, to znaczy Odynowi i Hel. Świadczyć o tym miałyby daleko idące podobieństwo pomiędzy Walhallą i *Niflhel*, które oba leżą nad rzekami i do obu prowadzą mosty i bramy o znaczących na-

zwach. Wydaje się ponadto, że nie wszyscy polegli od broni szli do dworu Odyna, a pozostali do Hel. Z wielu sag wynika, że niektórzy bohaterowie, którzy zmarli od gorączki lub trucizny, trafili do Walhalli, natomiast Sygurd i Baldr, obaj zabici przez wrogów, musieli zamieszkać w Niflhelu.

Wyznawcy Ásatrú uważają, że Niflhel nie jest miejscem ponurym i mrocznym, lecz tylko spokojnym. Zmarli mogą tam odpocząć po trudach życia. Jednak przebywanie w takim miejscu mogłoby być wielką męczarnią dla awanturników, którzy kochają przemoc i walkę. Tych więc zabiera do swojej Walhalli Odyn; mogą oni każdego dnia walczyć ze sobą i zabijać się, a wieczorem wskrzeszeni przez walkirie bawić się przy piwie. Niektóre źródła średniowieczne podają, że Odyn przyjmował w swoim pałacu tylko możnowładców, zaś pozostali szli do Thora. Według Snorriego dziewice po śmierci znajdowały gościnę w pałacu *Geffun*. Tak więc współcześni poganie uważają, że zmarli idą po śmierci do dworu tego boga, z którym czują się szczególnie związani. Zresztą niewielu przywiązuje wielką wagę do tego, co będzie po śmierci.

Trwały związek kompleksu cielesno-duchowo-dusznego z rodem nastręcza wiele problemów wyznawcom Ásatrú, gdyż wszyscy z nich wywodzą się z rodzin chrześcijańskich, a przynajmniej takich, w których chrześcijaństwo dominowało przez wiele pokoleń. Z tego powodu nawet ci, którzy mogą się poszczycić genealogią sięgającą średniowiecza, co na Islandii nie jest rzadkością, powinni odbyć rytuał przejścia mocy od swoich odległych pogańskich przodków, z *pominięciem* pokoleń chrześcijańskich. Jest to rodzaj adopcji w czasie, wymaganej podczas przystępowania nowego członka do Rodziny. Neofita wymienia najpierw swoich rzeczywistych przodków, następnie postacie znane z sag i legendarne, w końcu dochodzi do bogów i olbrzyma *Ymira*, z którego wywodzi się wszelkie życie. W przypadku noworodków rytuał ten odbywa się podczas ceremonii nadania imienia; przodkowie wymieniani są przez ojca, który trzyma dziecko na ręku.

Wyróżnianie licznych elementów poza-cielesnych człowieka jest charakterystyczną cechą *szamanizmu*. Zresztą koncepcja *óðr* oraz postać Odyna wskazują na przetrwanie niektórych elementów szamanizmu w religii starożytnych i średniowiecznych Germanów, a za jej pośrednictwem także w Ásatrú. Współcześnie niektórzy kapłani uczą się kontrolowanego transu szamańskiego, który umożliwi *im podróże po dziewięciu światach*. W dostępnych źródłach znajdują się dokładne opisy wraz z licznymi zaleceniami praktycznymi. Wśród nich wiele jest skażonych new-age'owym bełkotem, ale niektóre wydają się godne uwagi. Najbardziej znaną grupą Ásatrú zajmującą się szamanizmem jest *Hrafnar* kierowany przez Dianę Paxson, której pomaga Rauðhildr. Obie podróżują po Stanach Zjednoczonych i uczą sztuki *spæ-craft* oraz magii *seiðr*. W ich działalności widać znaczny wpływ Wicca i dla wielu przedstawicieli nurtu konserwatywnego Ásatrú pozostają one szarlatankami.

Z wiary, że każdy człowiek składa się z ciała oraz wielu elementów poza-cielesnych, wynika możliwość pochwycenia tych ostatnich w części lub w całości przez istoty ponadnaturalne. Tutaj właśnie otwiera się pole działania *góðich* biegłych w podróżowaniu między światami, którzy mogą udać się w zaświaty i stoczyć walkę ze złym duchem. Niektórzy kapłani mogą sami poddać się opętaniu przez bóstwo lub

ducha. Wymaga to jednak szczególnie starannego przygotowania, zarówno samego *góðiego*, jak i jego pomocnika pilnującego **lyke* kapłana. Zwykle opsesja jest tylko częścią, co każe poganom patrzeć podejrzliwie na ten rodzaj magii; zresztą, jak już wspomniano, uprawianie magii i transu, to tylko margines współczesnego pogaństwa, przez wielu wyznawców Ásatrú deklarujących siebie jako realistów i traktowany z przymrużeniem oka.

Trans szamański może być wykorzystywany w trzech najważniejszych rodzajach magii: *spæ-craft*, *seiðr* oraz *galdr*. *Spæ-craft* to przede wszystkim umiejętność jasnowidzenia, którą mogą posiadać tylko kobiety nazywane *wóltwami* lub *spæ-konami*. Spośród bogiń na pewno trzy posiadają tę umiejętność: żona Odyna *Frigg*, żona Thora *Sif*, którą Snorri Sturluson utożsamiał z grecką Sybillą, a także *Geffun*. O ile sztuka *spæ-craft* zawsze cieszyła się wielkim szacunkiem, to nie można tego samego powiedzieć o *seiðr*, czyli właściwym czarownictwie. Korzystano powszechnie z usług kobiet uprawiających *seiðr*, lecz jednocześnie bano się ich ze względu na ich moc. Obecnie termin *seiðr* zmienił znaczenie i nie oznacza już czarów, lecz zdolność uzdrawiania. Magia użytkowa nosi nazwę *galdr*; w jej zakres wchodzi na przykład zmiana pogody, rozpalanie ognia lub ochrona wojownika przed zranieniem. Wszystkie trzy wymienione tu rodzaje magii związane z szamanizmem są zarezerwowane dla kobiet; mężczyźni mogą się posługiwać tylko magią runiczną, która ze stanami transowymi nie ma nic wspólnego.

Adepci magii runicznej posługują się najczęściej starszym *fubarkiem* oraz runami anglosaskimi, zgodnie z tradycją Rune-Gild. Poszczególne znaki są uważane za odwzorowanie *wyrd* i jako takie do pewnego stopnia mogą informować o przyszłości, przeszłości oraz teraźniejszości. Ponieważ jednak zdecydowana większość pogan odrzuca wiarę w predestynację i uważa, że przyszłe zdarzenia zależą w większym lub mniejszym stopniu od naszych działań, runy według nich nie determinują przyszłości, tylko wyznaczają pewien kierunek postępowania, najbardziej odpowiedni w określonej sytuacji.

6. Etyka Ásatrú

Na pewnej anonimowej stronie internetowej poświęconej Ásatrú można przeczytać następujące oświadczenie: „My, poganie, wierzymy, że celem życia jest uczciwe i użyteczne działanie na rzecz Rodziny. Odrzucamy zarówno zgniłą strukturę współczesnej kultury, jak i fałszywą moralność tych, którzy chcieliby wepchnąć nas z powrotem do wieków ciemnych. Nasze wartości oparte są o osobistą wolność ograniczaną tylko przez odpowiedzialność i wyrażone w Dziewięciu Szlachetnych Cnotach: Odwadze, Prawdzie, Honorze, Wierności, Dyscyplinie, Gościnności, Pracowitości, Niezależności i Wytrwałości”. W innym miejscu podanych jest jeszcze sześć celów, do których należy dążyć: Praworządność, Mądrość, Siła, Odpowiedzialność, Wolność i Miłość.

W. von Dauster stwierdził, że podstawową właściwością religii uniwersalistycznych jest wiara we wszechmocnego Boga, który narzuca ludziom swoje doskonałe

prawa i bezwzględnie egzekwuje ich przestrzeganie. Jak można przewidzieć, ludzie mają wielkie problemy z dostosowaniem się do boskich zaleceń i przez cały czas gryzą się, że z powodu grzechów nie pójdą do nieba - życie ich w związku z tym jest nieustannym pasmem zmartwień i kłopotów. We współczesnym społeczeństwie pomimo postępującej sekularyzacji problem pozostaje, tyle tylko, że *boskie przykazania zostały zastąpione hasłami poprawności politycznej*. Natomiast wyznawcy Ásatrú nie przejmują się tym wszystkim, przestrzegają swoich norm etycznych nie z przymusu, lecz z przekonania. I dzięki temu mogą czerpać z życia radość i cieszyć się otaczającym ich pięknem [DAUSTER, Pagans].

Wynika z obu przytoczonych tu wypowiedzi, że etyka, choć pojmowana raczej jako wewnętrzna potrzeba, niż narzucony z zewnątrz zbiór sposobów postępowania, odgrywa bardzo ważną rolę w Ásatrú. Zresztą L. Stead napisał, że „jednym z głównych zadań religii jest ofiarowanie pewnego zestawu wartości, na którym ludzie powinni opierać swoją działalność” [STEAD, Ravenbok]. W opinii tego autora wszystkie odmiany współczesnego pogaństwa lub neopogaństwa poza Ásatrú głoszą tylko i wyłącznie relatywizm moralny i wartości negatywne, które w oczywisty sposób prowadzą do patologii społecznych: morderstw, gwałtów i kradzieży. Kultura o ściśle skodyfikowanym systemie moralnym rozpadła się, a na jej miejscu, zamiast kultury opartej o honor i poczucie własnej odpowiedzialności, pojawił się prymitywny hedonizm i brak wszelkich norm, prowadzący do chaosu.

Ideolodzy Ásatrú proponują trzecią ścieżkę, w której nie ma ani legalizmu i ściśle określonych norm postępowania, ani chaosu i relatywizmu. Zamiast tego zalecają rozbudzanie świadomości różnic pomiędzy dobrem i złem, połączonej z działaniem według zasad opartych na głębokiej mądrości Odyńa, prostym zdrowym rozsądku Thora i stałym honorze Tyra. Człowiek jest wystarczająco wrażliwy, by odróżniać dobro od zła, pod warunkiem, że nie ulegnie wpływowi kultury masowej i będzie się starał naśladować bogów. Podstawową lekturą pogan powinna być *Hávamál*, jedna z pieśni Eddy starszej, w której zawarte zostały zalecenia Odyńa.

Jak napisał L. Njordsson, etyka to „standardy zachowania odnoszące się do i wypływające ze społeczeństwa” [NJORDSSON, Ethics]. Mówiąc językiem bardziej sformalizowanym, pojęcie etyki odnosi się do parametrów sprzężenia zwrotnego pomiędzy jednostką a społeczeństwem. W Wicca jedyną normą etyczną jest *Rede* zapożyczone od Aleistera Crowleya: „an ye harm none, do as ye will”. Tak więc neopoganin zawsze powinien sobie zadawać pytanie, czy jego działanie nie wyrządza komuś krzywdy. Wyznawca Ásatrú natomiast pyta sam siebie, czy to, co zamierza zrobić, jest *honorowe*. Zatem cały system etyki opiera się na wewnętrznym pojęciu honoru, a nie na zewnętrznym pojęciu krzywdy - i w związku z tym jest znacznie głębszy. Postępowanie etyczne nie polega już na przestrzeganiu zakazów lub nakazów, lecz na rozwijaniu honoru oraz tych cnót, które są zgodne z honorem. Lista takich cnót została zaproponowana przez Odinic Rite i zaakceptowana przez niemal wszystkich wyznawców Ásatrú; została ona przedstawiona już na początku tego rozdziału. Poniżej poszczególne cnoty zostaną skomentowane z wykorzystaniem zwłaszcza wypowiedzi L. Steada, przedstawiciela nurtu konserwatywnego.

Pierwszą cnotą jest podstawowa cecha Wikingów, czyli *odwaga*. Jej istotą jest nie tyle dokonywanie bohaterskich czynów, ile postępowanie w życiu codziennym. A. Hinshaw wyróżnia dwa rodzaje odwagi: fizyczną i duchową. Pierwsza jest uzewewnętrzniana wtedy, gdy ktoś podejmuje się czynu, który nie daje mu znaczących korzyści, a może przynieść zagrożenie - na przykład występuje w obronie słabszego przeciw silniejszemu. Odwaga duchowa polega na obronie tego, w co się wierzy, nawet wtedy, gdy nie można oczekiwać wsparcia ze strony otoczenia [HINSHAW, Kids]. Patronem odwagi duchowej jest *Tyr*, który stracił rękę w obronie bogów i ludzi. Współcześni poganie powinni rozwijać tę cnotę również po to, by postępować zgodnie z zasadami swojej religii i nie wstydzić się ujawnienia swojego światopoglądu, pomimo tego, że we współczesnej cywilizacji ludzie religijni są spychani na margines i wystawieni na coraz więcej pokus. Honorowe życie w zgodzie z określonym systemem wartości staje się coraz trudniejsze i wymaga coraz większej odwagi.

Prawda to druga cnota, niezwykle ważna w systemie etycznym opartym o honor i nie posługującym się surowym legalizmem. Prawda oznacza przede wszystkim prawdomówność i szczerość, zarówno wobec innych, jak i wobec siebie. Jeśli ktoś chce postępować zgodnie z honorem, musi być brutalnie prawy i nie może w żadnym wypadku robić tego, co uważa za złe, i godzić się z tym tłumacząc się ułomnościami ludzkiej natury. Jak powiedział Bill Dwinells podczas jednej z uroczystości Raven Kindred: „Jeśli nie chcesz, by ktoś znał jakiś twój czyn, po prostu nie rób tego” [STEAD, Ravenbok]. Prawdomówność bez względu na okoliczności wymaga wielkiej odwagi, a zatem dwie pierwsze cnoty są sprzężone ze sobą. Druga cnota to także prawda religijna, do której każdy powinien zmierzać, choć nie ma pewności, że ktokolwiek ją osiągnie. Nie jest ona tożsama z ludzkimi małymi prawdami, które różnią się między sobą i których nie można nikomu narzucać.

Na trzecim miejscu wykazu cnót znajduje się *honor*, podstawa całego systemu moralnego Ásatrú. Jest on cnotą najważniejszą i obejmuje wszystkie pozostałe. Z całej średniowiecznej literatury skandynawskiej wynika, że człowiek pozbawiony honoru jest niczym. Jak napisał L. Stead, w dawnych czasach były tylko dwa rodzaje ludzi: tacy, dla których honor był pojęciem tak oczywistym, że do dziś stanowią oni przykład dla innych, oraz ludzie pozbawieni honoru do tego stopnia, że jeszcze teraz ich imiona są przeklęte. Religijny poganin powinien zawsze dążyć do tego, by znaleźć się wśród tych pierwszych. Honor nie jest jednak tożsamy z reputacją; reputacja to tylko zewnętrzna manifestacja wewnętrznej siły duchowej, która pełni rolę moralnego kompasu i wskazuje, co jest właściwe, a co nie. Honor wiąże się ściśle z szacunkiem, gdyż dobrowolne zobowiązanie się do życia według norm, w które się wierzy, powinno zapewniać szacunek otoczenia, a także szacunek dla siebie samego. Cnota ta oznacza także respektowanie praw i poglądów innych oraz dotrzymywanie słowa, a także wymaganie tego od innych. Według Steada honor najlepiej można zdefiniować za pomocą następującego stwierdzenia: „Jeśli naprawdę żyłeś honorowo, z pewnością nie będziesz żałował niczego, co w życiu dokonałeś”.

Czwarta cnota to *wierność*. Poganie nie ograniczają jej tylko do wierności małżeńskiej, ale rozszerzają także na wiarę oraz lojalność wobec współwyznawców. Osoba cnotliwa nie może pod żadnym warunkiem łamać złożonej przysięgi. Również zdra-

dzenie bogów i porzucenie religii pogańskiej uważane jest za naruszenie cnoty wierności. Bardzo duże znaczenie dla pogan ma dochowywanie wierności przodkom, którą okazują rekonstruując i rozwijając tradycję przekazaną przez starożytne i średniowieczne źródła. Natomiast wierność wobec przyjaciół i krewnych wiąże się z gotowością występowania w ich obronie nawet wtedy, gdy mają oni problemy wynikające z ich własnych błędów. Oczywiście pod warunkiem, że nie wiąże się to z naruszeniem własnego honoru.

Dyscyplina, a ściślej rzecz biorąc *dyscyplina wewnętrzna*, jest niezbędna do kontrolowania własnego postępowania i rozwijania pozostałych cnót. Jej istota to wola świadomego działania zgodnie z honorem, pomimo trudności i na przekór pokusom. Tylko dzięki dyscyplinie wewnętrznej wyznawcy Ásatrú pozostają wierni swej wierze, choć współcześnie zmiana systemu wartości to zjawisko powszechne. Jak to pięknie ujął L. Stead, „brak dyscypliny wewnętrznej prowadzi do bagna współczesnej kultury masowej”.

Szóstą szlachetną cnotą Ásatrú jest *gościnność*; dla członków społeczeństwa tradycyjnego była ona czymś naturalnym, we współczesnej cywilizacji, kładącej nacisk na indywidualizm, coraz mniej się o niej słyszy. Paganie jednak bardzo mocno podkreślają, że są przede wszystkim członkami społeczeństwa. W naszych czasach gościnność nie jest co prawda tak bardzo potrzebna podróżnym, którzy w przeszłości potrzebowali schronienia w rzadko zaludnionej okolicy, niemniej istnieją nowe sposoby jej okazywania. Traktowanie obcych z uprzejmością i działalność charytatywna (tak popularna w Stanach Zjednoczonych), to formy gościnności, kierowane do ludzi spoza wspólnoty Ásatrú. Ponieważ nie wszyscy członkowie jednej Rodziny są ze sobą spokrewnieni, bardzo ważny jest wzajemny szacunek, wspieranie się nawzajem i wspólne działanie dla dobra Rodziny. Przejawem gościnności jest na przykład pożyczanie samochodu lub pieniędzy w potrzebie oraz, bardziej ogólnie, traktowanie wszystkich z szacunkiem. Paganie przypominają, że wiele razy bogowie wędrowali po świecie, sprawdzając gościnność ludzi i pokazując w ten sposób, że trzeba pomagać słabszym od siebie.

Ásatrú jest religią dla ludzi aktywnych, a zatem na liście szlachetnych cnót znalazła się również *pracowitość*. Ciężka praca jest środkiem do osiągnięcia każdego celu; wyznawcy Ásatrú powinni zawsze o tym pamiętać, być przykładem dla innych i dawać z siebie znacznie więcej, niż muszą. Pracowitość odnosi się zarówno do pracy zawodowej, życia codziennego, jak i do uczestnictwa w przywracaniu religii pogańskiej dawnej świetności oraz odbudowywania tradycyjnego społeczeństwa. Obcy powinni kojarzyć wyznawców Ásatrú ze skutecznością. Pracowitość oznacza także witalność, brak wątpliwości podczas działania i optymizm oraz odkrywczość.

Przedostatnią cnotą jest *niezależność*, zarówno umysłowa, jak i materialna. Niezależność umysłowa oznacza poleganie tylko na własnym rozsądku i samodzielne rozwiązywanie wszelkich problemów. Paganie nie powinni być zależni nawet od swoich bogów, wychodzą bowiem z założenia, że bogowie sprzyjają tylko tym ludziom, którzy mocno stoją na własnych nogach i nikogo nie błagają o pomoc w trudnej chwili. Jest to jeden z powodów, dla których wyznawcy Ásatrú nigdy nie klękają podczas

modlitwy: w ten sposób pokazują, że nie proszą o wsparcie, lecz poszukują przyjaźni i towarzystwa bogów.

Niezależność materialna jest tym czynnikiem, który umożliwia prowadzenie życia zgodnego z własną wolą. Ważna jest także z tego względu, że poganie muszą się liczyć z niechęcią, a nawet wrogością wielu innych grup religijnych. A jeśli ktoś ma odpowiednio zasobne konto, nie musi obawiać się podpalenia, zniszczenia samochodu albo innych aktów wandalizmu ze strony fundamentalistów. Pieniądze mogą się przydać także na opłacenie dobrego adwokata. Jednak ogólnie rzecz biorąc, materialne potrzeby prawdziwie religijnego poganina są tak niewielkie, że nawet mała ilość pieniędzy wystarcza do ich zaspokojenia. Jak zauważył L. Stead, nieliczne dobra materialne są niezbędne. Wikingowie co prawda chętnie gromadzili złoto i piękne przedmioty, ale nie chodziło im o samo posiadanie, tylko o prestiż, który uzyskiwano poprzez obdarowywanie przyjaciół i stronników.

Bardzo ważnym aspektem cnoty niezależności jest odpowiedzialność za własne życie. Nie można być prawdziwie niezależnym oczekując pomocy ze strony państwa. Poganie uważają, że mieszkańcy państw rozwiniętych są zbyt zaleźni od systemu wymagając od rządu, żeby rozwiązywał ich problemy; zaciągają także coraz więcej pożyczek, których spłatą obarczone zostaną przyszłe pokolenia. Prowadzi to do narastania kryzysu, którego można by uniknąć, gdyby każdy płacił sam za siebie.

Ostatnia szlachetna cnota Ásatrú to *wytrwałość*, czyli zdolność do długotrwałego wysiłku nawet wtedy, gdy cel jest bardzo odległy, a dążenie do niego wiąże się z trudem, niewygodami lub nudą. Trzeba jednak pamiętać, że wytrwałość traci wszelką wartość, gdy odnosi się do działania bezcelowego lub sprzecznego z honorem. Poganie powinni być wytrwali nie tylko w życiu codziennym, ale również w swoim zamiarze zbudowania silnej wspólnoty Ásatrú i w postępowaniu zgodnie z zasadami swojej religii.

Dziewięć wymienionych tutaj cnót stanowi podstawę pogańskiej etyki. Wyznawcy Ásatrú nie uznają ich za idealne wzorce, którym należy się bezwzględnie podporządkować, lecz raczej za ogólne zasady, które powinny być wprowadzane w życie i rozwijane o tyle, o ile jest to możliwe. Działanie zgodne z nimi uznawane jest za honorowe i zwiększające *meginn*. Działanie sprzeczne powoduje utratę twarzy w opinii współwyznawców.

Poza listą dziewięciu cnót, oraz zaleceniami zapisanymi w *Hávamál*, poganie nie uznają żadnych innych powszechnych wskazówek etycznych; wychodzą z założenia, że sam honor wystarczy, by prowadzić życie pobożne. Jedynie Free Spirit Alliance, organizacja skupiająca nie tylko pogan, lecz także wielu wyznawców Wicca, zaproponowała rozszerzenie listy dziewięciu cnót o pięć następujących przykazań: 1) będę traktował dane słowo jako święte, 2) będę szanował prawa wszystkich do wolności, bezpieczeństwa, prywatności i wolności słowa, 3) będę szanował życie na naszej planecie, 4) będę się starał naprawić to, co zepsułem - i wreszcie 5) prawda jest bezcenna; będę o tym zawsze pamiętał. Wśród tych pięciu przykazań pierwsza i piąta odpowiadają cnocie prawdy i honoru, druga stanowi deklarację tolerancji zgodną z paradygmatem poprawności politycznej, trzecia rozbija swoją sentymentalną naiwnością, zaś czwarta jest zupełnie niezrozumiała w kontekście religii pogańskiej. Ponieważ Free

Spirit Alliance nie należy do głównego nurtu Ásatrú, można by te pięć przykazań zupełnie pominąć jako nie do końca zgodne z istotą etyki pogańskiej. Okazuje się jednak, że wielu wyznawców Ásatrú, zwłaszcza zrzeszonych w Ring of Troth, publicznie wypowiada się w podobny sposób łącząc elementy pogańskie z naiwnym ekologizmem i głoszeniem powszechnej miłości - pokazuje to wyraźnie, że religia pogańska, choć z definicji zupełnie różna od Wicca, w praktyce stale zagrożona jest nasiąknięciem różnymi elementami tego eklektycznego nurtu neopogaństwa. Chociaż nie należy zapominać, że zagrożenie to jest rozpoznawane przez większość wyznawców Ásatrú, którzy podpisaliby się raczej pod pięcioma objawieniami L. Larssona: 1) mogę odnaleźć *Odwagę* nawet wtedy, gdy moje serce drży, 2) mogę odkryć *Prawdę* nawet wtedy, gdy mój umysł został przyćmiony, 3) mogę polegać na mojej *Sile* nawet wtedy, gdy moje ramię jest zmęczone, 4) zawsze mam *Towarzyszy* wokół siebie, nawet jeśli czuję się najbardziej osamotniony, 5) nigdy nie poddam się w walce o stawanie się naprawdę *Sobą*, nawet jeśli jestem pod najcięższym naporem [LARSSON, Ethics]. Na pierwszy rzut oka widać zasadniczą różnicę między tymi pięcioma butnymi i bezkompromisowymi zdaniami, a ogólnikowymi przykazaniami F.S.A.

G. Hraefngrim nieco uzupełnił dość prosty system etyczny Ásatrú wprowadzając klasyfikację potrzeb inną, niż ta zaproponowana przez A. Masłowa. Ten ostatni stwierdził, że potrzeby ludzkie mogą być przedstawione w postaci piramidy, w której potrzeby z wyższego piętra mogą być zaspokojone tylko pod tym warunkiem, że zostały już zaspokojone te z piętra niższego. Krytyka Hraefngrima dotyczy stwierdzenia, że tylko człowiek syty i pewny swego bezpieczeństwa może dążyć do wielkości i pielęgnować w sobie cnoty. Jest ono sprzeczne z zasadami religii pogańskiej: honor jako podstawa wszelkiej działalności należy do elementów poza-cielesnych, a jego istnienie nie jest zależne od zaspokojenia cielesnych potrzeb. Tak więc związane z honorem potrzeby wyższe również nie mogą być od nich nawet pośrednio zależne [HRAEFNGRIM, Balance].

Bardziej zgodny z Ásatrú byłby według Hraefngrima model, w którym człowiek ma trzy rodzaje potrzeb pozostające ze sobą w równowadze: 1) potrzeby cielesne: pożywienie, odzież, schronienie, prokreacja, uczucia, transport, zatrudnienie itp., 2) potrzeby związane z zabawą i przyjemnością: sztuka, filozofia, nauka, miłość fizyczna, dobre jedzenie, estetyczne i wygodne urządzenie mieszkania, Internet, wyszukana odzież itp. - można by tutaj wymienić najwięcej przejawów ludzkiej działalności, 3) potrzeba wielkości ducha lub honoru: poświęcenie, heroizm, moralność, idealizm, a więc to wszystko, co prowadzi do ciągłego zwalczania zwierzęcej natury i umożliwia osiągnięcie najwyższych celów, w tym dobrej sławy, której zresztą pogaństwo nie utożsamiają z rozgłosem, lecz traktują raczej w kategoriach eschatologicznych jako pozytywny zapis w Studni Przeznaczenia, zwiększający szczęście rodu oraz szczęście i *meginn* przyszłych inkarnacji.

Hraefngrim sugeruje, że potrzeby wszystkich trzech rodzajów muszą być zaspokajane w równym stopniu (warto tu zauważyć, że nie wyklucza to wcale koncepcji Masłowa). Jeśli następuje przerost potrzeb cielesnych, mamy do czynienia z tchórzostwem i brakiem charakteru. Przerost potrzeb drugiego rodzaju daje w efekcie albo egoizm i chciwość, albo próżniactwo i konsumeryzm. Natomiast przerost potrzeby

wielkości ducha skutkuje nietolerancją i megalomanią. Ponieważ jednak właśnie ta ostatnia jest współcześnie bardzo zaniedbywana, na nią Ásatrú, w opinii Hrafngrima, stawia największy nacisk - nie po to jednak, by przerosła inne, lecz by osiągnęła zaburzony stan równowagi. Bowiem bez zaspokajania potrzeb cielesnych nasz gatunek wyginie, zaś brak potrzeb drugiego rodzaju wyklucza radość, twórczość i rozwój.

7. Schemat życia wyznawcy Ásatrú

Po krótkim podsumowaniu antropologii i etyki Ásatrú przyszła pora na ukazanie, jak w ogólnych zarysach powinno wyglądać życie poganina, a zwłaszcza najważniejsze *ryty przejšcia*. One to bowiem stanowią stały szkielet, który jest przez każdego samodzielnie wypełniany przy wykorzystaniu zasad, o których była mowa w poprzednich dwóch rozdziałach.

Przede wszystkim wypada raz jeszcze podkreślić, że wyznawcy Ásatrú są bardzo towarzyscy, starają się spędzać jak najwięcej czasu z krewnymi i przyjaciółmi. Nie bez powodu wspólnota religijna pogan nosi nazwę Rodziny, choć należą do niej najczęściej osoby niespokrewnione. Jednym z celów Ásatrú jest przywrócenie pozycji rodziny w społeczeństwie; jak stwierdził K. Donaldsson, silne rodziny budują silny ród, zaś silne rody silny naród. Umacnianie rodziny prowadzi więc do uzdrowienia całego społeczeństwa [DONALDSSON, Tribe].

Nic więc dziwnego, że najważniejszym momentem w życiu poganina powinno być przystąpienie do wspólnoty i złożenie przysięgi wierności ściśle połączone z wyznaniem wiary. Jest to oczywiście rytuał przejściowy, zastępujący ceremonię nadania imienia oraz inicjację, którym mogą być poddani tylko poganie już urodzeni i wychowani w Rodzinie Ásatrú. Ponieważ jednak religia pogańska jest na razie tak młoda, że zdecydowaną większość jej wyznawców stanowią ludzie wychowywani w rodzinach chrześcijańskich, wyznanie wiary długo jeszcze pozostanie najważniejszym i najpowszechniejszym rytuałem przejścia.

Istotą *wyznania wiary* jest publiczne ogłoszenie przystąpienia do Ásatrú i porzucenia wszelkich innych religii. Musi być ono szczere i dobrze przemyślane, dokonane z własnej woli i poprzedzone rozmową z bogami. Ásatrú nie jest religią uniwersalistyczną i jej wyznawcy nikogo do siebie nie przyciągają, ani nie namawiają do niczego - ale z drugiej strony nie jest to także sekta okultystyczna, do której nie można przystąpić bez pokonania wielu dziwacznych utrudnień. Czczyć bogów można także poza Rodziną, zaś niektóre grupy organizują ofiary *blót* otwarte dla wszystkich zainteresowanych. Jednak tylko przynależność do wspólnoty wyznaniowej pozwala na uzyskanie najpełniejszej łączności ze Studnią Mimira i z własnym przeznaczeniem.

W Raven Kindred Association rytuał wyznania wiary jest bardzo prosty i krótki. Najpierw odbywa się normalna ofiara *blót*, po której *góði* staje naprzeciwko ołtarza i prosi neofitę o wystąpienie. Kiedy wywołany staje przed nim, kapłan zadaje następujące pytania: „Czy jesteś tu z własnej woli? Czy jest twoją wolą uroczyście zaprzysiężenie wierność i pokrewieństwo bogom Asgardu, Asom i Wanom?” Jeśli odpowiedź na oba pytania jest twierdząca, *góði* podnosi z ołtarza pierścień przysięgi lub inny poświęco-

ny przedmiot, na który przysięga może być złożona (na przykład sztandar lub młot), po czym wyciąga go w kierunku neofity; ten powtarza za kapłanem słowa przysięgi: „Przysięgam zawsze podtrzymywać Kruczy Sztandar Asgardu [symbol RKA - przyp. A.S.], podążać Drogą Północy, zawsze postępować zgodnie z honorem i odwrotnie, zawsze dotrzymywać wierności Asom, Wanom i Ásatrú. Przysięgam to na bogów. Przysięgam na mój honor. Przysięgam na ten święty pierścień. Pozdrowienie bogom!”. Następnie zebrani członkowie Rodziny odpowiadają: „Pozdrowienie bogom!”, a *góði* kończy: „Witamy więc w służbie Asgardu i w Plemieniu Ásatrú (Ásatrú Folk)”. Potem odbywa się uczta rytualna *symbol*, podczas której róg z napojem krąży wśród uczestników aż dziewięć razy, a nie tylko trzy, jak to zwykle bywa. Każda kolejka poświęcona jest jednej z cnót Ásatrú; wszyscy członkowie Rodziny wznoszą toasty, w których wychwalają cnoty nowego współtowarzysza [STEAD, Ravenbók].

W Ring of Troth rytuał jest znacznie bardziej rozbudowany i oparty na źródłach historycznych. Ogólnie rzecz biorąc, stanowi on odwrócenie ceremonii, którą Karol Wielki stosował podczas chrystianizacji Sasów. Po złożeniu przysięgi neofita wstępuje do kręgu utworzonego przez pozostałych członków Rodziny i przyjmuje imię: może to być imię dotychczasowe lub nowe, noszone przez bohatera, w którego *wyrð* nowy członek wspólnoty chce brać udział. Następnie neofita opowiada o tej postaci oraz o przyczynach, dla których przybrał takie właśnie, a nie inne imię. Na zakończenie jest spryskiwany wodą i błogosławiony młotem, po czym odbywa się *blót* i krótki *symbol*, podczas którego róg krąży tylko trzy razy [GUNDARSSON, Our Troth]. Złożenie przysięgi nakłada na każdego członka Rodziny obowiązek uczestniczenia w spotkaniach, lojalności wobec współwyznawców oraz bogów.

W ostatnich latach, ponieważ zaczęło dorastać pierwsze pokolenie dzieci wychowywanych w rodzinach pogańskich, pojawiła się potrzeba wprowadzenia w życie także tradycyjnych rytów przejścia, związanych z narodzinami i nadaniem imienia, inicjacją społeczną, małżeństwem oraz śmiercią i pogrzebem. Dwa pierwsze zostaną tu omówione szczególnie dokładnie, według schematu stosowanego przez kapłanów Ring of Troth [GUNDARSSON, Our Troth]. Ogólnie rzecz biorąc, nadanie imienia, jak już była mowa w rozdziale poświęconym antropologii Ásatrú, oznacza przyjęcie dziecka do rodziny i przekazanie mu przeznaczenia oraz wielu składników poza-cieleśnych związanych ze Studnią Mimira. Inicjacja społeczna ma na celu uznanie młodego człowieka za pełnoprawnego członka wspólnoty. Ceremonia małżeństwa polega na złożeniu przysięgi i na błogosławieństwie panny młodej za pomocą młota. Wreszcie rytuał pogrzebowy, poza samą kremacją lub pochówkiem obejmuje, także ucztę ku czci zmarłego oraz ofiarę dla bóstwa opiekuńczego, w którego hali znajdzie się zmarły, by aż do ostatecznej bitwy ucztować i bawić się w towarzystwie przodków i przyjaciół.

Zdecydowanie najważniejszym rytym przejścia jest *ceremonia nadania imienia*, podczas której noworodek uzyskuje *osobowość i przeznaczenie*; dopiero w tym momencie staje się członkiem rodu i podlega ochronie. Jeśli nowo narodzone dziecko jest słabe lub ułomne, albo też jego rodzice nie mają wystarczających zasobów, żeby je utrzymać, może zostać oddane do adopcji. Jest to współczesna, złagodzona wersja wynoszenia noworodka do lasu na pewną śmierć. Paganie w pełni dopuszczają aborcję, o ile taka jest wola rodziców.

Podczas samych narodzin odbywa się prosty rytuał wspomagający kobietę i dziecko. Zebrani wzywają duchy opiekuńcze (*idisy*) oraz proszą *Norny*, żeby utkały noworodkowi dobre życie. Do ceremonii nadania imienia dziecko nie ma jeszcze kompletnego zestawu elementów poza-cielesnych i musi być szczególnie strzeżone przed złymi duchami, które mogłyby je opanować i nie dopuścić do integracji. Jeśli noworodek miał na głowie czepek, jest on ostrożnie zdejmowany i suszony, a następnie przechowywany w bezpiecznym miejscu. Ponieważ uważa się go za emanację *fylgii* w Midgardzie, świecie ludzi, zniszczenie lub zagubienie go byłoby równoznaczne z utratą części *meginn* przez dziecko. Zgodnie z tradycją, łóżysko jest zakopywane wśród korzeni rosnącego drzewa lub też z nasieniem dębu w przypadku chłopca, albo brzozy - w przypadku dziewczynki.

Jeśli dziecko do dziewiątego dnia życia nie zmarło, nie jest ułomne lub nie zostało oddane do adopcji, odbywa się wielkie święto, podczas którego wszyscy członkowie rodu i przyjaciele przychodzą z darami, żeby przyjąć nowego krewniaka. Sama ceremonia nadania imienia, jak wszelkie inne rytuały *Ásatrú*, jest bardzo prosta. Ojciec wykonuje znak młota, zabiera dziecko z rąk matki, opryskuje je wodą i nadaje imię. Matka w tym czasie powinna siedzieć w ognisku lub przynajmniej w centralnym miejscu domu (złośliwie można dodać, że w wielu wypadkach musiałaby usiąść na telewizorze...). Jeśli ojciec jest nieobecny, matka sama nadaje imię dziecku.

Opryskiwanie wodą podczas nadawania imienia ma na celu obmycie dziecka wodą ze Studni Przeznaczenia, która tworzy łączność pomiędzy światem ludzi a jesionem *Yggdrasill* i integruje składniki cielesne oraz poza-cielesne w jedną całość. Do opryskiwania chłopca używa się pora lub gałązki dębu albo jesionu, zaś do opryskiwania dziewczynki witki brzozowej, gałązki jarzębiny, wiązu, czarnego bzu lub lipy. Kiedy pierwsze krople spadają na dziecko, wzywa się imienia Thora, potem Freya, na końcu *Njörda*.

Trzy wybrane kobiety w czarnych strojach, będące upostaciowieniem *Norn*, podchodzą ze świecami do ojca i do dziecka. Najlepiej, jeśli wśród nich jest przynajmniej jedna wieszczka, która będzie mogła określić przyszłość dziecka. Można się jednak bez tego obejść. Najstarsza *Norna* opowiada o tym, skąd się wzięło imię dziecka, co znaczy i jaka z nim będzie się wiązać przyszłość. Średnia mówi o darach przyniesionych przez gości i o wpływie, jaki będą miały na życie dziecka. Najmłodsza wreszcie stara się określić jego przyszłe czyny. Ojciec powinien poczęstować *Norny* kawałkami chleba i napojem oraz wręczyć im dary. Po skończeniu wróżby kobiety ustawiają świece na stoliku, zabierają dary i odchodzą nie czekając na koniec uroczystości.

W momencie nadania imienia dziecko staje się członkiem rodu swoich rodziców i już nie może być porzucone. Jego imię powinno należeć uprzednio do przodka ojca lub matki, a przynajmniej mieć zbieżność aliteracyjną z imieniem rodzica i w ten sposób zapewniać ciągłość rodu (na przykład *Sigmund* - *Signy* - *Sigurð*). Oczekuje się, że ojciec opowie o cnotach przodka, którego imię nadaje dziecku. Na tym kończy się właściwy rytuał; zebrani podchodzą z darami, które jednak nie są przypadkowe, lecz symbolizują najcenniejszą cechę swego ofiarodawcy, którą ten chciałby podzielić się z nowym członkiem swego rodu. Może to być przedmiot, który obdarowany wykorzysta dopiero w życiu dorosłym. Zwykle dary to zbiór baśni braci Grimm, obie

Eddy, czarka lub róg do picia alkoholu, biżuteria w kształcie zwierzęcia oraz broń, którą rodzice przechowują aż do dnia inicjacji (dotyczy to obu płci). Natomiast tylko dziewczynki dostają wrzeczono lub garnek. Zaleca się, żeby na wręczanych przedmiotach były wykonane inskrypcje runiczne, których dziecko powinno dotknąć.

Następnie dziecko kładzie się na ziemi, by otrzymało od niej moc życiową wchodzącą w skład *meginn*. W tym dniu ojciec zasadza drzewo, którego wzrost będzie związany ze wzrostem dziecka. Na koniec odbywa się krótki *symbol* składający się tylko z jednej kolejki; każdy z gości podczas swego toastu błogosławi noworodka. Ojciec pije pierwszy, matka ostatnia. Reszta napoju jest zlewana i matka opryskuje osiem kierunków świata, górę i dół, zaś ojciec dziecko. Następnie podnosi je i zaprasza wszystkich na ucztę...

Następnym rytmem przejścia jest *inicjacja społeczna*. Chłopiec przechodzi ją wtedy, gdy jest już wystarczająco duży, by można go było nazwać mężczyzną: zwykle około 13-14 roku życia. Procedura inicjacji zależy tylko i wyłącznie od Rodziny; powinien to być test sprawdzający wytrzymałość i odwagę młodzieńca. Brak dokładnych norm wynika między innymi z tego, że inicjowany nie powinien wiedzieć, co go czeka - chodzi przecież o sprawdzenie jego zachowania się w nietypowych sytuacjach. Ogólnie rzecz biorąc, schemat inicjacji oparty na tradycji germańskiej i zalecany przez ideologów Ring of Troth powinien zawierać *dwa* ogólne elementy: po pierwsze wprowadzenie inicjowanego na odludzie, gdzie będzie przebywał w towarzystwie samych mężczyzn, zaś po drugie doprowadzenie go do takiego stanu, że elementy poza-cielesne wykrócą poza swój zwykły zakres i nastąpi reintegracja osobowości. Kandydat musi być przez pewien czas pozostawiony samemu sobie, utrzymywać się o własnych siłach i walczyć o przetrwanie. Na końcu przechodzi przez doświadczenie bliskie śmierci. Wzorem inicjacji są dzieje Sinfjötlego znane z sagi o Wölsungach. Młodzieniec ten wraz ze swym ojcem Sigmundem stał się wilkołakiem, został zabity, a następnie wskrzeszony za pomocą liścia przyniesionego przez kruka, posłańca Ody (warto tutaj dodać, że liść pełni ważną rolę również w inicjacji Zygfrйда w „Pieśni o Nibelungach”). Tak więc inicjacja obejmuje śmierć i odrodzenie w postaci akceptowanej przez męską społeczność.

Drugi typ inicjacji polega na *zabiciu smoka* - tutaj źródłem literackim jest opowieść o Sygurdzie i Fafnirze. W tym wypadku kandydat jest izolowany i wystawiany na niebezpieczeństwo, z którym musi sobie samodzielnie poradzić. Wcześniej dwaj doradcy dają mu sprzeczne zalecenia, z których sam musi wybrać te właściwe. Najlepszym terminem dla inicjacji jest zimowe święto *Jule*; w wielu opowieściach właśnie wtedy gnuśny młodzieniec otrzymywał nowe imię i miecz, po czym stawał się bohaterem. Jednak sama reintegracja osobowości i udowodnienie sprawności fizycznej to nie jedyne elementy inicjacji. Trzecim elementem jest *nauczanie poezji i tradycyjnej mądrości* (głównie *Hávamál* i *Grímnismál*) od starego mistrza.

Proponowany w *Our Troth* schemat inicjacji zawiera wszystkie te elementy. Inicjacja zaczyna się o świcie, gdy zamaskowany mężczyzna z Rodziny chłopca przychodzi do jego domu i zabiera go do lasu lub na inne odludzie. Następnie pozostawia samego, lub nakazuje odbyć wyprawę po symboliczny przedmiot, lub w celu dokonania określonego odkrycia. Po wykonaniu zadania kandydat ma się zgłosić w usta-

lonym punkcie. Trochę przypomina to bieg na orientację, z tą różnicą, że chłopiec zostaje w czasie wykonywania zadania zaatakowany lub też jest ścigany. Paganie nurtu liberalnego, mieszkający w miastach, mogą inicjować swoich synów za pomocą gier komputerowych, w nurcie konserwatywnym jest to wykluczone. Po wykonaniu zadania chłopiec powraca do grupy mężczyzn; przywódca kładzie na jego czołe liść jemioli i spryskuje go poświęconą wodą wymawiając jego imię lub też nowe imię. Chłopiec staje się w tym momencie mężczyzną. Widać tutaj wyraźną zbieżność z ceremonią nadania imienia; nie jest ona przypadkowa, gdyż mamy tu do czynienia z powtórnią integracją osobowości.

W tym czasie zaczyna zmierzchać; najstarszy lub najstarszy członek Rodziny zabiera inicjowanego do domu z ogniskiem, sauny lub łaźni parowej. Jeśli nie ma innego wyjścia, może to być po prostu mały ciemny pokój oświetlony jedynie świecami. Tam starzec recytuje wybór tradycyjnych tekstów przeplatanych własnymi mądrościami oraz tym, co usłyszał od swoich przodków. Kiedy skończy, idzie wraz z kandydatem w to miejsce, gdzie już zebrali się pozostali mężczyźni. Kilku spośród nich przebiera się za potwora (może on też być zbudowany z drewna); jeden trzyma małą butelkę napoju i kawałek wędzonego mięsa - krew i serce smoka. Potwór napada na pozostałych mężczyzn; inicjowany dostaje do ręki prawdziwy lub drewniany miecz, który wbija w „serce” smoka. Mężczyzna kierujący przebiegiem inicjacji wyjmując z „ciała” smoka mięso i napój; karmi tym inicjowanego. Jeśli młodzieniec używał drewnianego miecza, dostaje teraz prawdziwy; publicznie zostal uznany za mężczyznę. Najwyższa rangą kobieta podaje mu róg z napojem, inna przyozdabia wieńcem kwiatów. Przyjaciele wręczają młodzieńcowi dary urodzinowe (zresztą inicjacja może się odbyć w dniu urodzin). Młodzieniec pije z rogu i obiecuje wkroczyć w ślady swego ojca. Napój jest symbolem jego *wyrda* oraz *hamingja*; wypicie go oznacza nieodwracalne związanie swego losu i szczęścia z losem i szczęściem całego rodu. Wreszcie zaczyna się uczta...

Jak można się spodziewać, *inicjacja dziewczynek* ma zupełnie odmienny przebieg. Odbywa się podczas pierwszej miesiączki lub też wkrótce po niej. Współcześni paganie nie dysponują oryginalnymi źródłami, w których byłaby mowa o inicjacji kobiet; tłumaczą to tym, że średniowieczni autorzy - niemal wyłącznie mężczyźni - nie interesowali się zbytnio sprawami kobiet. Zakłada się tylko, że przekaz tradycji wśród kobiet następował podczas wspólnych prac domowych takich, jak przędzenie lub tkanie. Przez analogię do inicjacji męskiej, współczesna inicjacja kobieca polega na odseparowaniu kandydatki od wszystkich przedstawicieli przeciwnej płci, wypróbowaniu jej zdolności do bycia kobietą, przekazaniu kobiecej tradycji i wreszcie na przywróceniu do społeczeństwa już w nowej roli. Proces inicjacji odbywa się w domu, z którego wszyscy mężczyźni zostają wyrzuceni. Dziewczynka, w przeciwieństwie do chłopców, nie jest izolowana, tylko stale przebywa w towarzystwie kobiet z Rodziny, które pomagają jej się ubrać, czeszą jej włosy i opowiadają, jaka to radość być kobietą i jakie zmiany dokonują się właśnie w jej ciele. Część dnia jest poświęcona na naukę różnych kobiecych umiejętności, oczywiście jeśli wśród krewnych dziewczynki znajdzie się taka, która posiada odpowiednie doświadczenie. Kandydatka powinna poznać podstawy, a przede wszystkim najbardziej tradycyjne formy przędzenia, tkania,

wyszywania, szycia, warzenia i gotowania (w tym także pieczenia chleba). W tym czasie odbywa się także wyprawa do sklepu, żeby dziewczynka mogła sobie kupić strój rytualny, a także do sklepu spożywczego w celu zakupu żywności na wieczorną ucztę. Właśnie poprzez zakupy i przygotowywanie posiłków kobieta realizuje swoją rolę dostarczyciela żywności i jednoczy się z takimi boginiami, jak Gefjun i Fulla.

Jeśli jedna ze starszych kobiet jest wojowniczką, dziewczynka może się od niej nauczyć także sztuki walki pamiętając o tym, że kobiety germańskie wspierają mężczyzn w walce, jeśli zachodzi taka potrzeba. A poza tym kobieta musi być samodzielna i nie liczyć na siłę i umiejętności mężczyzny w chwili zagrożenia, tylko starać się bronić sama. Inną tradycyjną umiejętnością kobiet jest ziołolecznictwo i magia uzdrawiająca; jeśli żadna z zebranych dorosłych kobiet nie zna się na tym, można sięgnąć do literatury.

Kobiety z wielu Rodzin mają w swojej okolicy jakieś miejsce szczególnie związane z kobiecością, na przykład jaskinię, jeziorko lub kamień. W takim wypadku przyprowadzają tam dziewczynkę i opowiadają jej o dzikiej mocy kobiecości. Przed zachodem słońca muszą jednak wrócić do domu i zapalić świece, poza którymi nie może być żadnego innego źródła światła. Wszystkie kobiety zbierają się w centralnym miejscu domu i wzywają boginie oraz *idisy*. Każda przywołuje swoją boginię opiekuńczą i przekazuje dziewczynce jej właściwości. Jeśli inicjowana wykonała jakąś robotkę, jest błogosławiona w imieniu Frigg, jeśli uczyła się sztuk walki - w imieniu Skaði lub Frigg, jeśli wykazywała zainteresowanie ziołolecznictwem - w imieniu Eir. I tak dalej, aż wszystkie kobiety z Rodziny wypowiedzą swoje błogosławieństwa. Najstarsza spośród nich powinna podarować dziewczynce *srebrną tyjkę* oraz *kulkę z kryształu górskiego* oprawioną w srebro, która odtąd zawsze powinna zwisać u jej pasa. Inne kobiety również przynoszą dary: garnki, kadzidla, stroje, świeczniki, biżuterię itp. Bardzo odpowiednim podarunkiem jest przy takiej okazji naszyjnik z bursztynów. Jeśli dziewczynka jest zainteresowana sztuką walki, a w grupie znajduje się wojowniczka, stosownym darem jest także miecz lub inna broń.

Na tym proces inicjacji się kończy i dziewczynka jest już kobietą. Jej pierwsza powinność w nowej roli to napełnienie rogu miodem i złożenie zwykłej ofiary *blót* boginiom oraz *idisom*. Po jej zakończeniu mężczyźni mogą już powrócić do domu. Inicjowana kobieta stoi w progu z rogiem pełnym napoju i wręcza go pierwszemu mężczyźnie wchodzącemu przez drzwi; zwykle jest to ojciec. Wszyscy zebrani siadają w kręgu, a najstarsza kobieta w Rodzinie wprowadza inicjowaną na środek i ogłasza, że stała się kobietą pomiędzy *idisami*, boginiami oraz swymi siostrami na Ziemi. Jeśli inicjowana kobieta chce mieć broń, a jeszcze jej nie dostała, otrzymuje ją z rąk jednego z mężczyzn. Następnie krąży dookoła nalewając każdemu napój; w zamian uczestnicy spotkania wznoszą za nią toast lub wręczają dar. Potem rozpoczyna się uczta...

Według pogan podstawowa różnica między inicjacją kobietą i męską polega na tym, że w tym pierwszym wypadku gwałtowna przemiana cielesna prowadzi do stopniowej zmiany roli społecznej, zaś w drugim zmiana roli społecznej jest nagłą, choć przemiany w *lyke* inicjowanego zachodzą powoli.

Kolejną zmianę w życiu dorosłego już poganina stanowi zawarcie małżeństwa. W przeszłości małżeństwo miało na celu przede wszystkim zbliżenie do siebie dwóch

rodów i przedłużenie ich istnienia; dlatego decyzja o zawarciu go należała przede wszystkim do rodziców, choć oczywiście zgoda młodych była wymagana. Obecnie rodziny nie negocjują już warunków zabezpieczenia materialnego współmałżonków, ale przyjaciele i członkowie Rodzin obu przyszłych małżonków zbierają się i rozważają, czy małżeństwo będzie korzystne. Gdyby w wypadku nieszczęścia jeden ze współmałżonków pozostał z dziećmi bez materialnego zabezpieczenia, małżeństwo nie powinno dojść do skutku. Najważniejszym więc brany pod uwagę parametrem jest *finansowa stabilność*.

Jeśli data małżeństwa została już ustalona, przynajmniej sześć miesięcy wcześniej rodzice powinni zacząć warzyć miód, którego wielkie ilości zostaną wypite podczas uczty weselnej oraz miodowego miesiąca. Najlepszym dniem na ceremonię zaślubin jest piątek, dzień Freya i Freyi. W Stanach Zjednoczonych, gdzie wiele federacji Ásatrú posiada oficjalny status związku wyznaniowego, kapłani mogą udzielać legalnych ślubów według rytuału wzorowanego na tradycyjnym. Jego szczegółowy opis został zawarty w „Our Troth”, nie jest on jednak obowiązkowy nawet dla *góðich* Ring of Troth, którzy mają prawo wprowadzać do niego dowolne zmiany.

Przed i podczas ceremonii zawierania małżeństwa, państwo młodzi powinni wymieniać się darami. Najlepszym podarunkiem dla panny młodej jest ciężka *srebrna bransoleta*. Również jej rodzinie pan młody wręcza bogate dary, żeby uwydatnić swój status materialny oraz szczodrość. Zawsze jest mile widziane, żeby panna młoda ubrana była we własnoręcznie uszytą i haftowaną suknię ślubną. Na palcu powinna mieć *złoty pierścionek*, zaś na głowie *diadem z kryształu górskiego* oprawionego w srebro i przekazywanego w linii żeńskiej rodu. Jego zdjęcie podczas nocy poślubnej będzie oznaczać skonsumowanie małżeństwa.

Sam rytuał może odbyć się w pomieszczeniu, lepiej jednak, żeby dokonał się w lesie, dookoła świętego kamienia. Członkowie rodu panny młodej stają po jednej stronie, członkowie rodu pana młodego po drugiej. Kapłan wychodzi przed kamień i wykonuje błogosławieństwo młotem, a następnie wzywa Frigg i pyta młodych, czy są godni, by zawrzeć małżeństwo. Sami młodzi nie odpowiadają; zamiast nich występują przedstawiciele ich rodów i wychwalają ich zalety, cnoty i dokonania, a także prezentują *polisy ubezpieczeniowe oraz wyciągi z konta*. Następnie państwo młodzi podchodzą do kapłana trzymając w ręku broń, którą się później wymienią. Przynoszą także obrączki, jeśli nie ma wyznaczonego dziecka, które je poda. Kapłan prosi ich o złożenie przysięgi; jednocześnie dotykają swoich pierścieni ponad rękojeścią miecza pana młodego i składają przysięgę, której treść została uprzednio ustalona. Na zakończenie pan młody wkłada pierścień na palec panny młodej mówiąc: „Pierścień i miecz dzielę z tobą, weź moją przysięgę i duszę. Moja oblubienico, przynoszę ci całe moje serce, oparcie i nadzieje”. Ta zaś odpowiada: „Pierścień i miecz (włócznie lub topór) dzielę z tobą, weź moją przysięgę i duszę. Mężu mój ukochany, posiadam wraz z tobą nasze serce, oparcie i nadzieje”. Podczas składania przysięg kapłan napełnia róg piwem, a następnie wkłada go w lewe dłonie młodych; w prawych trzymają młot. Następnie zbliżają do siebie skrzyżowane ręce, a kapłan kołysze nad nimi młotem wypowiadając formułę błogosławieństwa. Błogosławi także róg, podnosi go i wznosi toast do państwa młodych; róg krąży pomiędzy zebranymi i każdy wznosi toast za

świeżo poślubionych. Kiedy już wszyscy się napili, resztki zlewane są do naczynia i kapłan ponownie napelnia róg. Po kolejnym błogosławieństwie pije najpierw panna młoda, potem pan młody. Reszta zlewana jest do naczynia; kapłan spryskuje napojem młodych i dotyka gałązką ich obrączek i rękojeści broni. Na zakończenie *góði* unosi misę i wzywa bogów, po czym wylewa napój na kamień lub na ziemię. Zaprasza wszystkich na ucztę...

Podczas uczty pierwszy róg z napojem podaje panna młoda panu młodemu. Po kilku toastach młodzi są eskortowani do swego pokoju i pozostawieni sami na noc poślubną. Niektórzy weselnicy wracają na ucztę, inni jednak mogą pozostać pod drzwiami i udzielać młodym dobrych rad. Następnego dnia rano pan młody wręcza pannie młodej poranny podarunek oraz pęk kluczy, które ona zawiesza u swego pasa jako znak swej pozycji w domu. Paganie z nurtu liberalnego dopuszczają stosowanie tego rytuału również przez pary homoseksualne; umiarkowani konserwatyści zalecają w takich wypadkach rytuał braterstwa krwi, zaś konserwatyści skrajni w ogóle potępiają homoseksualizm, zgodnie z tradycją nazywając go wszetecznictwem.

Ostatnim rytmem przejścia w życie jest *pogrzeb*. Paganie chowają lub kremują swoich zmarłych; w tym drugim wypadku prochy składane są do urny i grzebane w ziemi. Zmarły powinien być pochowany lub spalony w najlepszym stroju, z pełnym wyposażeniem i darami pogrzebowymi; wśród nich znajdują się *trzy dzikie jabłka*, symbol jabłek *Idunny*, dzięki którym bogowie zachowują nieśmiertelność. Podczas pogrzebu odbywa się *symbel*, którego toasty poświęcone są wychwalaniu cnót zmarłego; kapłan wzywa jego bóstwo opiekuńcze, by dobrze przyjęło w swojej *halli* nowego domownika. Po dziewięciu miesiącach od pogrzebu członkowie rodu zmarłego powinni wystawić na mogile kamień runiczny wykonany zgodnie z tradycyjnymi wzorami.

8. Kapłani w Ásatrú

W religii pogańskiej kapłani *góði* i kapłanki *gyðia* (liczba mnoga *góðar*) nie są niezbędni do sprawowania kultu. W zasadzie każdy członek Ásatrú może sam się modlić i składać ofiary; kapłanami natomiast nazywa się przywódców wspólnoty, którzy posiadają znacznie większą wiedzę od innych członków Rodziny i większe doświadczenie w sprawowaniu kultu. Podobnie jak zwykli wyznawcy Ásatrú, kapłani w większości posiadają swego boga opiekuńczego; tylko nieliczni odnoszą się do całego panteonu.

Federacje Asatru Folk Assembly oraz Ásatrú Alliance organizują *wspólnie kursy dla kapłanów*, które polegają głównie na studiowaniu oryginalnych źródeł średnio-wiecznych. Trochę bardziej skomplikowana jest procedura rozpoznawania kapłanów w Ring of Troth. Przede wszystkim istnieją tam dwa poziomy kapłaństwa; zwykli *góði* mają za zadanie sprawować kult w swojej Rodzinie i być lokalnym źródłem wiedzy religijnej. Natomiast kapłani wyższego stopnia, noszący nazwę *elder*, są nie tylko nauczycielami, lecz do ich obowiązków należy również prowadzenie badań nad tradycją i różną wiedzą ezoteryczną [GUNDARSSON, Our Troth].

Również Ring of Troth prowadzi kursy dla swoich kapłanów. Kształcenie odbywa się na takim poziomie, że przywódcy federacji starają się o oficjalne uznanie ich szkoły kapłańskiej za szkołę wyższą mogącą przyznawać stopnie naukowe w dziedzinie germanistyki, gdzie licencjat byłby równoznaczny z tytułem *gódiego*, zaś magisterium - z tytułem *elder*. Kursy więc przypominają studia uniwersyteckie. Kandydat na kapłana musi już pełnić funkcję *gódiego* w swojej Rodzinie i mieć pewne rozeznanie w źródłach tradycji. Jednak najważniejszym czynnikiem jest dojrzała, stabilna osobowość, dzięki której „może przewodzić innym i cieszyć się powszechnym szacunkiem”. Ukończenie kursu daje uprawnienia do legalnego przeprowadzania wszelkich rytuałów, w tym małżeństwa i pochówku, a także do przewodzenia grupie skonfederowanej w Ring of Troth [LARSSON, Clergy].

Osoba kończąca program musi: 1) mieć ponad 21 lat i ukończoną przynajmniej szkołę średnią, 2) na bieżąco płacić alimenty oraz inne zobowiązania, jeśli jest do tego zobowiązana, 3) być samowystarczalna, 4) należeć do Ring of Troth, 5) brać udział w kursach co najmniej rok i wykazać się odpowiednim poziomem wiedzy o tradycji germańskiej, a także 6) zaliczyć test z umiejętności sprawowania kultu. Ostatnie dwa wymagania oznaczają dobrą znajomość charakterystyk wszystkich bóstw, głównych mitów oraz świąt kalendarzowych, a także czytanie w literaturze przedmiotu; chodzi tu przede wszystkim o obie Eddy i najważniejsze sagi, lecz również współczesne opracowania religioznawców oraz filologów. Podczas trwania kursu kandydat na kapłana zobowiązany jest do prowadzenia dziennika, w którym opisuje wszystkie wykonane rytuały oraz wszelką działalność o charakterze religijnym. Dziennik musi być w miarę dokładny, zwłaszcza tam, gdzie opisywane są przyczyny porażek.

W podręczniku federacji Ring of Troth dla kandydatów na kapłanów solidna wiedza akademicka przeplatana jest dobrymi radami dotyczącymi postępowania podczas wykonywania rytuałów, najskuteczniejszych sposobów przekazu wiedzy religijnej oraz szeroko pojętej religijności. Osoby potrafiące osiągnąć trans mogą ponadto korzystać z innego jeszcze źródła: wiedzy uzyskanej od samych bogów. Jednak przywódcy Ring of Troth zastrzegają, że jest to dopuszczalne tylko w przypadku wątpliwości, a samą odpowiedź bogów należy traktować wyłącznie jako *metaforę* lub *inspirację*, a nie rzetelną i niepodważalną wiedzę.

Ponieważ *góðar* muszą być doradcami i powiernikami członków swojej Rodziny, częścią kursu jest również nauka podstaw psychologii i psychoterapii. Uwagę zwraca się również na to, co poganie nazywają „doświadczeniem duchowym”, czyli *medytacje i subiektywne doznania estetyczne*. Poza tym ważne są ćwiczenia głosu, gdyż kapłan podczas ceremonii musi mówić głośno i wyraźnie, a także pewne elementy sztuki aktorskiej, dzięki którym odprawiany rytuał zostanie do pewnego stopnia steatralizowany i w efekcie lepiej odebrany przez uczestników. Zaleca się, żeby *góði* raczej gestykulował za bardzo, niż za mało, i mówił najgłośniej, jak tylko potrafi (ale nie krzyczał). Zawsze bowiem korzystniejsze jest zrobienie zbyt silnego wrażenia na zebranych, niż zbyt słabego. Na początku nauki kandydat na kapłana powinien używać jak najcięższego młotu do błogosławieństw, żeby przyzwyczaić się do wykonywania zamaszystych ruchów.

Również sztuka doradzania w sprawach religijnych i etycznych wymaga odpowiednich przygotowań. W Stanach Zjednoczonych działa *Ministerial Association*, organizacja skupiająca kapłanów różnych wyznań na określonym terenie. Pogański *góði* może się do niej zapisać i nawiązać kontakt z duchownymi innych wyznań w celu wymiany doświadczeń. Szczególnie dobrą opinię mają wśród wyznawców Ásatrú *pastorzy unitarianistyczni*, choć niekiedy okazuje się, że także duchowni innych wyznań chętnie dzielą się swoim doświadczeniem z kapłanami pogańskimi. Doradztwo wiąże się ze szczególnie wielką odpowiedzialnością. Ásatrú uznaje tajemnicę spowiedzi, choć dopuszczane są pewne wyjątki, na przykład: wykorzystywanie dzieci lub zaniebdywanie ich przez rodziców. Poza tym w Stanach Zjednoczonych tajemnica spowiedzi może zostać na polecenie sądu złamana. Dlatego *góði* doradzający przestępcy powinien go uprzedzić, że nie ma zamiaru iść do więzienia za odmowę składania zeznań. Chyba, że gotów jest ponieść tę odpowiedzialność.

Kandydat na kapłana pierwszego stopnia powinien być uczony przez jednego z kapłanów drugiego stopnia, choć nie jest to bezwzględnie wymagane. Głównym nauczycielem jest Strażnik Tradycji (*Warder of the Lore*), z którym kandydat musi spotkać się przynajmniej dwukrotnie, za każdym razem odprawiając rytuał. Kilku najbardziej doświadczonych kapłanów *elder* tworzy radę *góðmaþelerów*, której zadaniem jest wspieranie Strażnika Tradycji. Kiedy kandydat na kapłana pierwszego stopnia jest już dostatecznie przygotowany, jego nauczyciel zgłasza to Strażnikowi Tradycji, który organizuje oficjalny egzamin. Składa się on z części referatowej, podczas której kandydat przedstawia wybrane zagadnienie z religii starożytnych i średniowiecznych Germanów, opracowane z pełnym aparatem naukowym, a także z części pokazowej, podczas której zobowiązany jest do odprawienia ofiary *blót* w obecności Strażnika Tradycji i *góðmaþelerów*. Egzaminatorzy przeglądają także kopię dziennika kandydata, który, jeśli to możliwe, powinien być potwierdzony podpisami przynajmniej dwóch uczestników opisanych rytuałów. Bardzo istotnym załącznikiem jest opis funkcjonowania Rodziny egzaminowanego, również podpisany przez jej członków. Kandydat na kapłana powinien także wykazać się działalnością na zewnątrz Rodziny: pokazać opublikowaną przez siebie książkę lub czasopismo, którego przynajmniej 200 egzemplarzy dotarło do osób nie będących wyznawcami Ásatrú, potwierdzić trzy publiczne wykłady na temat religii pogańskiej oraz organizację większej uroczystości otwartej dla ludzi z zewnątrz, wykazać się aktywnością w Internecie.

Jeśli po odbyciu egzaminu Strażnik Tradycji nadal ma wątpliwości co do samego kandydata, jego umiejętności lub zdrowia psychicznego, a rekomendujący go *elder* nie podziela tej opinii, rada *góðmaþelerów* decyduje, czy kandydat zostanie przedstawiony *Rede*, czy też poddany dalszemu szkoleniu i obserwacji. Jeśli *góðmaþelerzy* nie mogą ustalić wspólnego stanowiska, decydujący głos ma Strażnik Tradycji. Po pozytywnym przejściu egzaminu informacje o kandydacie dostarczane są do wszystkich członków *Rede*; jeśli wciąż występują jakieś wątpliwości, muszą być rozstrzygnięte w publicznej dyskusji. Po przedstawieniu kandydata, ale przed jego zatwierdzeniem przez *Rede*, jego osoba jest prezentowana w czasopiśmie „*Idunna*”, aby każdy mógł wyrazić swoje zastrzeżenia. Jeśli poważnych zastrzeżeń nie ma, kandydat zostaje oficjalnie uznany za *góðiego*.

Kapłan pierwszego stopnia może kontynuować naukę i starać się o uzyskanie tytułu *elder*. Kapłani drugiego stopnia przez samych pogan przyrównywani są do rabinów w tradycyjnym judaizmie. Wymagana jest od nich ogromna i szczegółowa wiedza, gdyż do ich zadań należy badanie tradycji przodków, wprowadzanie jej w życie i dostosowywanie do problemów życia codziennego. *Elder* nie tylko musi znać źródła, jak *góði*, lecz również „przesiąknąć nimi”, znać ich różne interpretacje i oparte na nich teorie naukowe.

Kandydat na kapłana drugiego stopnia musi: 1) nadal spełniać kryteria kursu *góðiego*, 2) mieć co najmniej 25 lat, 3) być członkiem Ring of Troth od co najmniej trzech lat, 4) spotkać Strażnika Tradycji lub wyznaczoną przez niego osobę przynajmniej czterokrotnie, za każdym razem odprawiając rytuał. Procedura egzaminowania i zatwierdzania jest taka sama, jak w przypadku kursu niższego. Tok studiów obejmuje zapoznanie się z kilkudziesięcioma lekturami oraz odbycie co najmniej dziewięciu kursów dodatkowych, z których jeden stanie się specjalizacją kandydata. Szczególnie wybitni przywódcy, dobrzy nauczyciele lub ci, którzy bardzo zasłużyli się dla Ring of Troth, mogą otrzymać tytuł *elder* bez konieczności zaliczania kursu; spoczywa jednak na nich odpowiedzialność za samodzielne osiągnięcie wymaganego stopnia wykształcenia.

Od kapłanów wymaga się ścisłego przestrzegania norm etycznych, które zostały częściowo skodyfikowane w publikacji L. Larssona [LARSSON, Ethics]. Przede wszystkim muszą oni postępować tak, żeby dawać swojej religii dobre świadectwo. Najwięcej kontrowersji dotyczy spożywania alkoholu, która to czynność jest bardzo ważna i odbywa się podczas najważniejszych rytuałów Ásatrú [REIMER-MÜLLER, Nordic; SOŁTYSIAK, Błót]. Niemniej podczas publicznych rytuałów kapłani zdecydowanie nie powinni się upijać, żeby nie stwarzać wrażenia, że Ásatrú to religia alkoholików (nawiasem mówiąc, trochę to obłudne...). W przypadku otwartej rytualnej uczty *symbol* picie powinno ograniczać się do trzech kolejek; więcej można wypić później, w węższym gronie. Podczas spotkań z przedstawicielami innych religii alkoholu w ogóle powinno się unikać, chyba, że wśród zebranych są sami wyznawcy różnych form neopogaństwa, których zwyczaje nie odbiegają bardzo od standardów Ásatrú. Nigdy jednak kapłani nie powinni przekraczać granic dobrego smaku, a zwłaszcza nie mogą upijać się przed odprawieniem wszystkich zaplanowanych rytuałów, gdyż to byłoby obrazą dla bogów. Natomiast podczas spotkań Rodziny można pić do woli; warto jednak mieć towarzysza, który w razie czego będzie w stanie udzielić niezbędnej pomocy. Po zakończeniu każdej pijatyki trzeba także dopilnować, żeby nikt w stanie nietrzeźwym nie prowadził samochodu. Poza tym mogą wystąpić pewne problemy w związku z prawem zabraniającym podawania alkoholu nieletnim, którzy mogą pić tylko niewielkie ilości w celach rytualnych.

Religia pogańska, jak podkreślił Larsson, nie wymaga ani cnotliwości, ani monogamii, kładzie jednak silny nacisk na odpowiedzialność, wierność i prawdomówność. Tak więc złożona przysięga małżeńska nie może być złamana i nie wolno także do jej łamania zachęcać. Natomiast dozwolona jest poligamia i jedyną przeszkodą w tym względzie jest prawo państwowe nie zezwalające na bigamię. Niemniej kapłani mogą udzielać ślubów poligamicznych, które nie są prawnie usankcjonowane; muszą jednak

wcześniej szczególnie dokładnie zbadać okoliczności i odbyć konsultację z przedstawicielami Rodzin partnerów. Rytuał małżeństwa poligamicznego jest też znacznie bardziej skomplikowany od tego dla małżeństwa monogamicznego.

Kolejną sprawą, którą kapłani powinni zawsze mieć na uwadze, jest sposób wypowiadania się. Wyznawcy Ásatrú, jak już była o tym mowa w rozdziale czwartym, wyrażają swoje myśli w sposób otwarty i bez ogródek. Jednak kapłani wypowiadający się jako oficjalni reprezentanci religii na zewnątrz powinni bardzo zważać na słowa, unikać przekleństw w listach i niezależnie od okoliczności zachowywać się godnie. Nie powinni „posługiwać się językiem rasistowskim, seksistowskim lub antyhomo-seksualnym” (pamiętajmy, że cały czas mowa o nurcie liberalnym), w zamian odnosząc się z szacunkiem do innych religii i ich przedstawicieli. Ponieważ kłótnie z fundamentalistami do niczego nie prowadzą, trzeba raczej schodzić im z drogi. Natomiast zalecana jest spokojna i rozważna dyskusja z innymi przywódcami religijnymi. Jeśli chodzi o dyskusje wewnątrz Ásatrú, to Larsson jest zdania, że konfliktów nie zawsze da się uniknąć i niekiedy mogą one być korzystne; trzeba jednak pamiętać, że konflikty nie powinny być jedyną formą dialogu i warto starać się je szybko rozwiązywać.

Kapłani Ring of Troth muszą postępować w taki sposób, żeby nie było żadnej wątpliwości, że są uczciwi i godni zaufania. Nie mogą świadomie rozpowszechniać fałszywych informacji. Zobowiązani są do dotrzymywania tajemnicy nawet wtedy, gdy nie są o to wyraźnie proszeni. Pod żadnym pozorem kapłanem nie może zostać ten, kto popełnił jedną z następujących zbrodni: gwałt, próba gwałtu, czyny lubieżne wobec dzieci, kradzież, morderstwo (lecz nie zabójstwo!) oraz oszustwo. Przypadki zabójstw mogą być rozważone przez *gódmabelerów* na podstawie akt sprawy, podobnie jak kandydatura osób zamieszanych w przestępstwa związane z narkotykami oraz mniejsze wykroczenia. Natomiast kapłan nie może niczego ukrywać; ujawnienie nawet najmniejszego zatajonego wykroczenia już po zakończeniu kursu przez kandydata równoznaczne jest z dożywotnią degradacją.

W nurcie liberalnym kapłanów obowiązuje ponadto poprawność polityczna. Wykluczone są jakiekolwiek akty dyskryminacji kogokolwiek z ich strony, poza bardzo specyficznymi przypadkami rytuałów związanych z inicjacją męską lub żeńską. Kapłani nie mogą nikogo zmuszać do uczestniczenia w rytuale ani zabraniać organizowania uroczystości przez innych członków wspólnoty. Obowiązkiem *góðich* jest także przestrzeganie zgodności wiary z tradycją; jeśli ktoś zbyttnio kieruje się ku Wicca, nie powinien pozostawać członkiem Rodziny Ásatrú.

Kapłani muszą znać rytuały związane z wszystkimi większymi świętami kalendarzowymi oraz z tymi, które należą do tradycji tylko ich własnych Rodzin (na przykład rocznica założenia), a także rytuały przejścia. Muszą także umieć przyzywać osobiście wszystkich bogów i znać proste modlitwy potrzebne w większości sytuacji. Natomiast kapłani *elder* mają także obowiązek opracować na żądanie stosowny rytuał, chyba, że ma być on wyjątkowo specjalistyczny i wymagać bardzo wyrafinowanych umiejętności.

Nie można odmówić odprawienia wymaganego rytuału lub wykluczyć kogoś ze wspólnoty z powodu jego rasy, płci lub preferencji seksualnej (...znów poprawność polityczna...). Natomiast wykluczenie może nastąpić wtedy, gdy zbyt duża liczba

uczestników uniemożliwia odprawienie rytuału, albo jeśli jego wykonanie wiąże się z niebezpieczeństwem dla życia lub zdrowia uczestników, albo też gdy kapłan ma uzasadnione wątpliwości co do moralności osoby biorącej czynny udział w rytuale. Ponadto *góði* ma prawo odmówić uczestnictwa w ceremonii nadania imienia, jeśli jest skłócony z rodzicami dziecka. Nie może także brać udziału w inicjacji społecznej przedstawiciela przeciwnej płci. W takim wypadku, jeśli nie ma innego wyjścia, wyznacza zastępcę, któremu daje szczegółowe wskazówki. Z kolei odmowa uczestnictwa w ceremonii małżeństwa uzasadniona jest wtedy, gdy jeden z partnerów wykorzystuje drugiego, małżeństwo chce zawrzeć osoba nieletnia, mogłaby nastąpić bigamia w świetle prawa lub też jeśli przynajmniej jeden z partnerów jest upośledzony lub niedojrzały na tyle, że nie rozumie w pełni znaczenia ceremonii. W przypadku pogrzebu kapłan może odmówić pochówku osoby, co do której istnieje podejrzenie, że mogłaby sobie tego nie życzyć (gdyż na przykład była chrześcijaninem) lub jeśli zmarły nie był godny pogrzebu religijnego (na przykład morderca). Natomiast pogrzeb osoby, która wyznawała inny rodzaj religii neopogańskiej, jest dopuszczalny, o ile jej współwyznawcy wyrażają zgodę.

Kapłan powinien być zdolny do nawiązania kontaktu ze wszystkimi bóstwami. Jeśli jednak zdarza się, że jakiś bóg i *góði* nie lubią się nawzajem lub *góði* uznaje, że nie może zaakceptować pewnych aspektów natury określonego boga, a ktoś zwraca się z prośbą o odprawienie rytuału ku czci tego właśnie bóstwa, kapłan powinien odesłać tę osobę do swego kolegi pozostającego w lepszych stosunkach z danym bogiem lub przynajmniej pomóc proszącemu w samodzielnym wykonaniu rytuału. Ponieważ Ásatrú jest religią politeistyczną, istnieje wiele różnych sposobów wyrażania czci wobec poszczególnych bogów. Kapłani nie muszą znać ich wszystkich, choć powinni mieć taki obszar kultu, w którym czują się specjalistami. Z kolei od kapłanów drugiego stopnia nie wymaga się umiejętności opracowania każdego dowolnego rytuału. Jak napisał Larsson, „*gyðia* wyspecjalizowana w misteriach Wanów raczej nie napisze rytuału inicjacji berserków Odyńa”.

9. Podsumowanie

Na kilkudziesięciu poprzednich stronach przedstawiono w sposób dość wyczerpujący Ásatrú, raczej mało popularną współczesną religię, w której centralnymi pojęciami są osobisty honor, ród i przeznaczenie. Przede wszystkim mowa była, pomijając niezbędne wprowadzenie, o tym, kim według wyznawców Ásatrú jest człowiek, jakimi zasadami powinien się kierować i w jaki sposób postępować.

Chociaż wywód został oparty przede wszystkim na najłatwiej dostępnych publikacjach nurtu liberalnego oraz umiarkowanie konserwatywnego Ásatrú w Stanach Zjednoczonych (Ring of Troth i Raven Kindred Association), przedstawiony tutaj obraz religii pogańskiej dotyczy także innych krajów oraz nurtu skrajnie konserwatywnego, jeśli pominąć niekiedy pojawiające się echa poprawności politycznej lub pewne wątki przenikające z Wicca. W istocie Ásatrú to religia bardzo spójna. Jedyna różnica pomiędzy nurtem konserwatywnym a liberalnym polega na akcentowaniu etniczności

(niekiedy bardzo mocnym) w tym pierwszym i, odwrotnie, tolerancji i otwartości w tym drugim. Ponadto nurt liberalny nie odrzuca tak mocno innych form neopogaństwa, co niekiedy (choć trzeba przyznać, że rzadko) prowadzi do pewnych zapożyczeń. Natomiast sama podstawa doktrynalna w obu nurtach pozostaje taka sama i jest silnie związana z badaniami w dziedzinie germanistyki. Nieco inaczej wygląda to tylko na Islandii i do pewnego stopnia w innych krajach skandynawskich, gdzie Ásatrú nawiązuje bardziej do tradycji ludowej i gdzie źródła średniowieczne wciąż pozostają tekstami żywymi; z tego powodu nie ma potrzeby odwoływania się do nauki i ścisłego formułowania zasad religijnych. Jest to przyczyna, dla której źródła skandynawskie były w tej pracy przytaczane bardzo rzadko: Islandczykom po prostu wystarczą Eddy i sagi.

Ásatrú to religia bardzo niewielka; przy najbardziej korzystnych założeniach liczbę jej wyznawców można wyrazić za pomocą czterech cyfr. Nie wydaje się także, by kiedykolwiek w przyszłości to się zmieniło; brak widowiskowych form kultu i dość wymagające normy etyczne odstraszą współczesnych „konsumentów religii”, zaś liczba osób, którym odpowiada światopogląd średniowiecznych Skandynawów, nie jest ostatnio zbyt wielka i raczej trudno oczekiwać, żeby w przyszłości się zwiększyła. Obserwowany w latach 90-tych spory wzrost liczby nowych Rodzin jest złudzeniem, wynikającym z wciąż trwającej odbudowy po kryzysie 1987 roku.

Mimo wszystko warto zwrócić uwagę na tę bardzo specyficzną i, zdawało by się, anachroniczną religię. Jej pojawienie się jest wyraźnym sygnałem, że narasta opór wobec narastającego „umechanicznienia” społeczeństwa oraz jednostek to społeczeństwo tworzących. Wyznawcy Ásatrú doskonale są tego świadomi i najwięcej sił poświęcają właśnie próbom odwrócenia kierunku rozwoju współczesnej cywilizacji i odtworzenia tradycyjnych więzi społecznych, które w ich opinii są znacznie bardziej korzystne dla rozwoju jednostki, niż wielka niemal anonimowa tłuszcza, w której coraz bardziej zanurzony jest współczesny człowiek.

Literatura

W pracy tej wykorzystane zostały rozmaite źródła: opublikowane książki, artykuły w czasopiśmie wydawanych przez większe organizacje Ásatrú, teksty ulotne przesyłane w prywatnej korespondencji, materiały publikowane w Internecie i wypowiedzi z list dyskusyjnych. Poniżej zostały wymienione tylko źródła najważniejsze i najłatwiej dostępne. Adresy stron internetowych mogły ulec zmianie. Niektórych informacji dostarczyli: *Valgard Murray* (Asatru Alliance), *William Bainbridge* (Ring of Troth), *Dirk Mahling* (Medoburg Kindred), *Ann Sheffield* (Medoburg Kindred) oraz *Karl Donaldsson*, *Douglas Freyburger* i *Nuallk Schallenger* (uczestnicy listy dyskusyjnej „Asatru” prowadzonej przez Raven Kindred South). Wszystkim im serdecznie dziękuję.

1. Teksty źródłowe Ásatrú:

Anonim, *Spæ-Craft, Seiðr, and Shamanism*, www.netusa.net/~jmr/troth.html.

Bainbridge W., *Forest Asatru*, asatru.knotwork.com/troth/Furthest.htm; zurix.apana.org.au.

- /asatru/forest.html.
- Bainbridge W., *On Pigs and the Evolution of Gods*, asatru.knotwork.com/troth/Suewee.htm.
- von Dauster W., *Pagans Are Wonderful*, „Asatru Today” 1:1994.
- Donaldsson K., *Another Strike for the Tribe*, Asatru at home.ease.lsoft.com; 1998.
- Dwinnells W.M., *Duties to a Kindred*, „Asatru Today” 1:1994.
- Gillette D. - Stead L., *The Pentagram and the Hammer*, www.webcom.com/~lstead/wicatru.html.
- Gundarsson K., *Race, Inheritance, and Asatru Today*, „Mountain Thunder” 5:1995, ss. 7-11.
- Gundarsson K., *Teutonic Magic*, St. Paul 1990.
- Gundarsson K., *Teutonic Religion*, St. Paul 1993.
- Gundarsson K. i inni, *Our Troth*, Seattle 1994; w3.one.net/~dls/kspirits/ot/index.htm.
- Hinshaw A., *The Nine Noble Virtues for Kids*, www.nmia.com/~seaxnet/Nvirtues.htm.
- Hodge W., *Threads of Wyrð and Scyld*, www.soltec.net/~eirini/renewal.htm.
- Hodge W. - Garrison S., *Soulmaking*, zurix.apana.org.au/asatru/Soulmaki.htm.
- Hrǫfngrim G., *Balance, Or - Why Life is Like a Three Legged Stool*, zurix.apana.org.au/asatru-/Balance.htm.
- Larsson L., *Ring of Troth Clergy Program*, asatru.knotwork.com/troth/Godiniro.htm.
- Larsson L., *Clergy Ethics for the Ring of Troth*, asatru.knotwork.com/troth/Ethik.htm.
- Murray V., *Althings. Past, Present, Future*, „Vor Trú” 56:1996, ss. 10-13.
- Murray V., *Gothar*, www.jcave.com/~eagle/gothar.htm.
- Murray V., *The Asatru Kindred*, www.jcave.com/~eagle/thekin.htm.
- Njordsson L., *Pagan and Heathen Ethics*, zurix.apana.org.au/asatru/Virtue.htm.
- Ólafur Gunnlaugsson, *Sveinbjorn Beinteinsson Dies*, alt.pagan 27 XII 1993.
- Reimer-Müller L., *Nordic, Teutonic, Odinic, Alcoholic*, „Asatru Today” 2:1994.
- Slauson I. i inni, *The Religion of Odin*, Red Wing 1978.
- Stead L., *The Ravenbok*, Bethesda 1992.
- Stead L., *Race and Asatru*, www.webcom.com/~lstead/race.html.
- Thorsson E., *A Book of Troth*, St. Paul 1989.
- Wolff M., *The Germanic Revival. A Short Overview*, „Vor Trú” 56:1996, ss. 36-41.

2. Literatura dodatkowa

- Enða poetycka*, tłum. A. Załuska-Strömberg, Wrocław 1986.
- Guerber H.A., *Myths of the Norsemen*, London 1909.
- Myatt D.W., *The Arts of Civilisation. Aryan Culture...*, „Bælder” 6:1995, nr 1/2, ss. 47-50.
- O’Ryan C., *Arktion Volk Hael. A Ritual of Invoking...*, „Bælder” 6:1995, nr 1/2, ss. 11-12.
- Snorri Sturlusson, *The Prose Edda*, trans. Jean I. Young, Cambridge 1954.
- Soltysiak A., *Współczesne grupy i organizacje satanistyczne*, „Peculiarity of Man” 3:1998, ss. 125-152.
- Soltysiak A., *Blót i symbol*. [w druku]
- Wierciński A., *Magia i religia. Szkice z antropologii religii*, Kraków 1994.

Adres autora

Mgr ARKADIUSZ SOŁTYSIAK
Zakład Antropologii Historycznej J.A.UW
ul. Krakowskie Przedmieście 24/26
00-097 Warszawa