

# Runozofia a Kabała



*Thomas Karlsson*

*Tekst pochodzi z książki "Uthark – the Nightside of the Runes"*

Badania nad runami i ich rolą w staronordyckich tradycjach magicznych ujawniają ich związki z Kabałą. Chociaż współcześni runolodzy twierdzą inaczej, runy stanowiły pierwotnie symbole magiczne. Poza tym były także sigilami oznaczającymi pewne pierwiastki i moce. Samo słowo "runa" sugeruje swoją ukrytą naturę, gdyż znaczy "tajemnica". Ten głęboko ukryty magiczny charakter run odkrył Olof Verelius (1618-1682), profesor historii starożytnej. Na podstawie wskazówek Olofa Rugmana z Islandii (1636-1679), Verelius sporządził on system, w którym runy mogły zostać użyte w celach magicznych. Były to zarówno "målrunor" (pismo runiczne) jak i "trollrunor" (znaki magiczne). System "trollrunor" obejmował magiczne aspekty run i dzielił się na dwadzieścia poziomów lub alfabetów, z których każdy kolejny miał większe magiczne znaczenie. Poziom pierwszy przydzielał każdej runie nazwę odpowiadającą temu, co symbolizowała, np. runa (Y) nosiła nazwę "madher", co znaczyło "człowiek", "istota ludzka". Poziom drugi rozszerzał to znaczenie o nowe atrybuty - "madher moldar auki" oznaczało "człowieka jako produkt ziemi". Na każdym kolejnym poziomie znaczenie run rozszerzało się, a na siódmym poziomie jedynie mędrcy potrafili je zrozumieć. Tutaj też pojawiały się najbardziej mroczne aspekty run: "skaderunes", "linrunes", "speldrunes", itd. Osoby wtajemniczone w głęboko ukryte właściwości run potrafiły z ich pomocą "przywoływać zmarłych i złe duchy". Przekonanie o istnieniu ukrytych aspektów run przypomina system mistycznej interpretacji liczb w Kabale i inne podobne tradycje, jak np. magiczne znaczenie sanskrytu w tantrze, czy ezoteryczne właściwości alfabetu greckiego. Verelius uważał runy za niebezpieczne symbole pogańskie używane w czarnej magii.

Poprzednikiem Vereliusa był Johannes Bureus, twórca szwedzkiej gramatyki i pionier w badaniach nad runami. Pod patronatem ówczesnego króla podróżował on po Szwecji i gromadził informacje o znaleziskach runicznych. Do badań zainspirowała go alchemia i Kabała, a także pisma najświetniejszych okultystów tamtych czasów: Agryppy, Paracelsusa, Reuchlina i innych. Porównując runy z Kabałą, doszedł on do wniosku, że symbole runiczne mogą być rozpatrywane pod względem różnych właściwości. Były one literami używanymi w piśmie, jak również złożonymi symbolami magicznymi. Tajemnicze właściwości run określał on jako "adulrunes" czy "adelrunes". Bureus utworzył też symbol, który nazwał "adulruna", a który zawierał piętnaście innych "adulrunes". Symbol ten można porównać do hieroglificznej monady Johna Dee, która zawierała symbole wszystkich planet. Adulruna Bureusa była mapą wszechświata i drogą rozwoju człowieka poprzez różne poziomy egzystencji. Teoria symbolu jako idei związana jest z kabalistycznym symbolem Drzewa Życia. Adulruna jest zarówno symbolem wszechświata jak i człowieka, makrokosmosu i mikrokosmosu. W jej centrum znajduje się runa Hagal, która według Bureusa to właśnie "adel", środkiem symbolu. Runa

Hagal (✱) jest też centralną runą w późniejszych systemach magii runicznej. Rysując okręgi wokół tej runy można zauważyć wzory innych run. Hagal jest więc źródłem innych run.

Adulruna Bureusa zawiera ścieżkę hermetycznego rozwoju. Adept wznosi się ponad mrok niewiedzy tenebrae (B) poprzez spendor (Y), lumen ('), lux (l), luminare (✱), i modus entis (Y) aż do principum absolutae primum (B). Ostatnia zasada odpowiada Ain Soph w Kabale, gdzie istnienie i nicość stają się jednym, podobnie jak w adulrunie jednoczącej pierwszy i ostatni etap ścieżki. Najwyższy poziom reprezentuje runę boga (B) – symbol ducha i Jedności. Najniższy poziom to z kolei to dualistyczny świat materii, przedstawiany za pomocą odwrócone runy o nazwie "Byrghall" (B). W

systemie Bureusa celem nie jest ucieczka od świata niższego, ale zjednoczenie go z wyższym, materii z duchem. Ta jedność to runa (𐌚), w której dwa pierwiastki stały się jednym. Bureus sporządził wiele różnych sigili oznaczających niektóre alchemiczne i okultystyczne procesy. Wiele z tych sigili opartych jest na tym samym wzorze - z pięcioma adulrunami. Jedna z nich znajduje się w środku, a pozostałe po bokach. Symbol z odwróconą runą Byrghall z runą Madr znajdującą się pod spodem oznacza człowieka (Y) i archetypowy boski plan (I), który został rozdzielony przez materię, a także plan dualistyczny (B). Po każdej stronie jest on zwrócony do góry (↑) i w dół (↓). Symbol ten przypomina kabalistyczny i hermetyczny obraz świata, oraz tantryczne opisy człowieka. Runa (𐌚) według Bureusa wyjaśniała, że główną tajemnicą kryjącą się za jego systemem adulruny było połączenie Jedynego ze światem dualizmów, co z kolei przypomina filozofie draconską, w której wąż i orzeł łączą się ze sobą w postaci smoka. Podobną zasadą jest połączenie Shivy (Jedynego) i Shakti (Dualizm), w którym żaden z łączących się pierwiastków nie ulega dezintegracji, lecz prowadzi do utworzenia trzeciego - syntezy.

System Bureusa nazywany jest gotycką Kabałą, lub Kabałą Upsalską, Cabal Upsalica. Na wyższych stopniach wtajemniczenia w Dragon Rouge staramy się łączyć gotycką magię runiczną z Kabałą. Johannes Bureus był pionierem tych starań. Jako alternatywny symbol Drzewa Życia Dragon Rouge używa symbolu nordyckiego drzewa świata Yggdrasil z dziewięcioma światami i 24 ścieżkami. Jeżeli, podobnie jak Bureus, przyjmiemy teorię, że istnieją powiązania pomiędzy staronordycką magią i Kabałą, czy możliwe będzie wówczas umieszczenie światów drzewa Yggdrasil na drzewie Sefirot? Jest to możliwe, jeżeli weźmiemy też pod uwagę mroczną stronę, jako że nordyckie światy obejmowały zarówno pierwiastek światła jak i ciemności.

W tym ujęciu Malkuth odpowiadałby materialnemu światu ludzi - Midgard. Odpowiednią runą byłaby natomiast runa Jara (𐌚) związana z ekologią i cyklami przyrody. Powyżej Malkuth znajdują się Yesod i Gamaliel, reprezentujący księżyc i królestwo snów. Poziom ten związany jest z planem astralnym i światem zmarłych, a także z boginiami ciemności. Staronordyckim światem, który można byłoby umieścić na tym poziomie jest Helheim, królestwo śmierci, którym włada mroczna bogini Hel.

Natomiast runą związaną z nim jest Hagal (H) lub (X). W następnej kolejności ponad Yesod, znajduje się Hod-Samael i Netzach-A'rab Zaraq. Ich podstawowym znaczeniem jest intelekt i uczucia. Są one na tym samym poziomie i nieustannie wpływają na siebie i się uzupełniają. Dopasować do nich można Ljusalheim (Hod) - świat myśli i rozumu, oraz Svartalfheim (Netzach), który symbolizuje uczucia i namiętności. Runą intelektu (Ljusalheim) jest Dagaz (M), a runą Svartalfheim - runa Eoh (J). W centrum kabalistycznego drzewa znajduje się strefa słońca Tiphareth-Thagirion, która symbolizuje jaźń, lub Daimona. Należy ona do planu mentalnego i sfery nieba, a jej symbolem jest mandala, krzyż słoneczny (X). Umieszczonym tutaj światem nordyckim jest Asgard i runa Gifu (X). Po jej lewej i prawej stronie znajdują się kolejno Geburah-Golachab i Chesed-Gha'agsheblah. Odpowiadają one uczuciom cierpienia i pożądania. Sferę cierpienia można połączyć z Jotunheim, światem olbrzymów i runą Naud (I). Chesed-Gha'agsheblah odpowiada Vanaheim. Wanowie to bóstwa urodzaju, pożądania, a także czarów. Runą związaną z tym światem jest Ing (D). Następny poziom kabalistycznego drzewa to dwie sefiry/klify symbolizujące przeciwstawne pierwiastki: nicość i istnienie, pierwiastek żeński i męski., pasywny i aktywny. Są to Binah-Satariel i Chokmah-Ghagiel. Binah-Satariel odpowiada Nifelheim - świat ciszy, bierności, zimna i ciemności. Jego runą jest Iss (I). Chokmah-Ghagiel związany jest z żywiołem ognia i sferą aktywności - Muspelheim. Runą tej sfery jest Sol (S). W ten sposób umieściliśmy dziewięć światów z tradycji nordyckiej na drzewie kabalistycznym. Dziesiąty poziom drzewa, który jest zarazem pierwszym i najwyższym w Kabale jest Kether-Thaumiel. To poziom to sfera nieograniczonych możliwości, źródło stawania się, które jednoczy istnienie i nicość. Jest to stan poza wszelkimi światami: Ain Soph. W mitologii nordyckiej poziom ten odpowiada Ginnungagap - wielkiej otchłani, gdzie światy zostały stworzone poprzez połączenie przeciwstawnych pierwiastków: ognia i lodu. Ginnungagap to czysta energia, która przepływa przez wszystko. Pierwszą istotą stworzoną w tej otchłani był Ymir – bliźniacze bóstwo, łączące się symbolicznie z klifą

Thaumiel. Porównując z magicznego punktu widzenia runozofię z magią gotycką, można zauważyć, że podobieństwa pomiędzy Kabałą i runami, które odkrył Bureus, są niezwykle ciekawe. Można w ten sposób poszerzyć swoją wiedzę okultystyczną i wzbogacić ją o nowy punkt widzenia.

---

**Loża Magan, Dragon Rouge Polska**