



Ars
Mythica

PROJETO ARS HERMETICA

Imãs gêmeas, a Tradição Esotérica do Ocidente e a do Oriente são a progênie da mítica Tradição Ancestral da humanidade, perdida, talvez para sempre, para a noite dos tempos. Cada uma, a seu modo, carrega a tocha em que arde o Fogo Divino e a responsabilidade de despertar a humanidade de seu longo sono: toda linhagem verdadeira se mantém fiel a esse propósito e busca transmitir a chama à nova geração.

Tão profunda quanto sublime, a Tradição sempre manteve abertas suas portas ao buscador sincero, mas muito de seu brilho original se perdeu nesses tempos sombrios, pois apenas um heroico punhado de adeptos se mantém leal ao Mistério, quase afogados num mar de banalidade onde cegos guiam cegos rumo ao precipício.

No começo de sua busca, é comum que o aspirante ao mundo da Magia e do Hermetismo se depare com as várias facetas da tradição de forma fragmentada e desconexa, por vezes sectária e até alucinada. Muitos anos podem se passar até que se encontre algum sentido nesse caos de disciplinas, escolas, linhagens e ordens. Assim, foi pensada uma preparação geral adequada aos novos tempos, perscrutando os vários aspectos da tradição, como astrologia, alquímia, mitologia, etc, de forma transdisciplinar, integrada e assimilando em suas correspondências o néctar da filosofia e da ciência.

Somos um discreto círculo de hermetistas que inclui de físicos e matemáticos a artistas e filósofos. Assim como nossos irmãos de todas as épocas, dedicamo-nos à busca de uma síntese do conhecimento passado que possa conversar com a síntese do conhecimento presente, mantendo acesa a chama da Tradição Original, sempre viva, sempre em uma nova forma. Assim foi feito no passado, e assim o é neste momento. Estamos preparando este projeto há muito tempo e, após mais de quinze anos de pesquisas, compilação e síntese de materiais sobre os diversos ramos do estudo hermético, o ponto de maturação foi atingido.

ASSINE E APOIE-NOS

Receba diretamente os fascículos do Projeto assinando, por qualquer quantia, nossa página no Catarse (catarse.me/arshermetica).

AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos nossos incontáveis professores, por vezes não declarados, cujas vidas e obras nos ensinam, transformam e inspiram, e nas quais nos maravilhamos e deleitamos diante do que nos foi, e ainda é, descortinado. Acima de tudo, agradecemos ao Mestre dos Mestres que nos guiou até aqui.

CRÉDITOS

Texto, revisão, editoração,
arte e curadoria: Talles Menegon



"Taniquetil" (2019), detalhe - Ted Nasmith

Capítulo V:

A MONTANHA SAGRADA

EGO

1. Enquanto o Horizonte é uma fronteira virtual e aberta, a Muralha é tangível e fechada.
2. Através do Horizonte o Uno torna-se muitos; através da Muralha, os muitos tornam-se nós.
3. O Horizonte, como fronteira aberta, não fornece qualquer referência para apoiar a fabricação de um Ego, há apenas individualidade pura e transiente, eternamente a atualizar a si própria, transbordando qualquer limite que lhe seja imposto, à qual muitos chamam Eu Superior.
4. Por outro lado, o círculo do Perímetro de fato



"Una e o Leão" (1880) - Briton Rivière

projeta um centro definido que pode sustentar a fabricação de um Ego, engendrando o chamado Eu Inferior, pelo qual o Reino pode ser referido, inclusive por si próprio.

5. Antes de possuir um Ego, o Reino chamava-se apenas Reino, mas com ele e através dele ganha o nome e a máscara sem os quais não teria uma interface para sequer interagir com os outros reinos.

6. O Eu é então separado do Não-Eu e o Não-Eu é transformado em Outro. Para proteger-se desse Outro, o Eu ergue a Muralha diante de si.

7. O que sustenta o Ego é o consenso entre todos os súditos do Reino de que um Reino deve, de fato, existir. Essa visão comum lhes dá o senso de identidade coletiva e a direção na qual podem unir-se e cooperar, deixando atrás de si as diferenças e com elas o estado de acotovelamento aleatório que caracteriza o Caos.

8. Verdadeiramente, o Ego é uma história compartilhada, parte notável da mitologia do Reino e, como toda história, torna-se pseudomito quando reificada, dando nascimento ao seu contramito, que chamamos Sombra.

9. Qualquer presumido fato sobre o Ego, e que ele seja o centro do Reino, faz parte da história que o Ego é. Tudo isso é, portanto, contigente à reificação do Perímetro.

A SOMBRA

10. Toda reificação é um esquecimento e projeta uma sombra fadada a acompanhar-lhe os passos, até o fim. De fato, a sombra é justamente o contexto que foi esquecido para que pudesse haver a reificação em primeiro lugar.

11. Assim como toda reificação implica a projeção de uma sombra, toda sombra advém de uma reificação.

12. Se a reificação é a afirmação de algo, a sombra é a negação desse mesmo algo. Quando a afirmação e a negação da mesma coisa se encontram, emerge o absurdo de sua contradição: o próprio Sopro do Dragão.

13. Através dele, a sombra danifica a reificação quando dela se aproxima e, quando se abraçam, aniquilam-se mutuamente por completo, pois a ilusão do cheio preenche a ilusão do vazio, e não há mais cheio ou vazio.

14. Nêmesis da reificação, a sombra nasce forjada sob medida para destruí-la, e está irrevogavelmente destinada a fazê-lo. A reificação teme, acima de tudo, os passos de sua própria sombra, cujo outro



"Perspectiva" (1986) - Johfra Bosschart

de seus nomes é Terror.

15. Uma reificação que tocou sua sombra, ainda que com a suavidade de uma pena, sangra como se derramasse a si mesma, afina e torna-se abstrata, arriscando esvaír-se por completo caso não lhe fechem as rachaduras na Muralha.

16. Quando a sombra anula a reificação que a fez nascer, o que fora esquecido é lembrado e o que estava oculto se revela.

17. Se a sombra é o contexto esquecido, corrosivo para o ego projetado pelo Perímetro, o Perímetro em si é o círculo de proteção contra esse contexto.

18. Ele é uma reificação que projeta tanto um ego quanto sua sombra, permitindo a existência de um personagem dentro do Mundo-história, tanto quanto o próprio Mundo-história é também projetado a partir da reificação chamada Horizonte.

19. A sombra do Horizonte é a Sombra da Realidade: o Dragão, guardião de tudo o que foi esquecido para fazer emergir esse campo de experiência, ao deleite da Criança.

20. De certa forma, o Horizonte é a proteção contra o contexto total, o contexto que costura todos os contextos, vasto como as vastidões vazias e frias que circundam os astros, tão vasto que esvazia o herói, mata a história e destrói o mundo.

21. Ao inexorável retorno da Serpente com o contexto total, ignorado até então, dá-se início ao que chamamos Revelação, ou Apocalipse.



"Destruction" (1836) - Thomas Cole

22. A única coisa que a sombra tem o poder de destruir é a ilusão que a fez nascer, e o único sofrimento que ela pode causar é no apego a essa ilusão.

Ordem e Caos

23. Em reação ao incerto do Horizonte, o Habitante traça o Perímetro para proteger sua habitação, criando uma bolha segura onde algo pode acontecer.

24. Ele imita, ainda que sem plenamente compreender, o que lê nas histórias atemporais escritas no Céu, e repete os passos da Cosmogonia da qual ele próprio é parte, criando um Mundo dentro do Mundo.

25. Ao erigir a Muralha, reifica essa nova camada de separação, com a qual aprofunda sua queda: o território delimitado torna-se um Reino, operando uma versão simplificada da Realidade: uma interface, como o tabuleiro de um jogo.

26. Assim, a Esfera de Realidade perde a dimensão vertical e colapsa em um disco cuja região central recebe a semelhança do Céu, e cuja circunferência recebe a semelhança da Terra, formando, entre ambos, a interface que os comunica.

27. À região central, protegida pelo Perímetro,

chamamos Ordem. À região externa, Caos.

28. Ao Caos que habita o horizonte, chamamos Grande Caos, Escuridão Exterior ou simplesmente Grande Desconhecido, a verdadeira imagem da Fertilidade.

29. Traçar o Perímetro é enfim adentrar a história contada pelo Contador, pois o próprio Perímetro é uma história através da qual a realidade é percebida que, por definição, é sempre a história sobre um Reino.

30. O Perímetro não pode ser traçado nem quem nem além, mas apenas na exata região em que as forças constritivas do Caos são equilibradas pelas forças expansivas da Ordem, e alguns dizem até que é justamente essa linha de equilíbrio o próprio Perímetro.

31. Caminhar pelo Caos é estar em exílio, habitando um território desconhecido e ameaçador, onde a Dançarina é obrigada a dançar, ansiosa, uma dança que não conhece os passos.

32. Na dose adequada, a exposição ao Caos fortalece, evoca prontidão e proporciona força, mas seu excesso leva à rigidez, crueldade e ao desgaste na ferida e na doença.

33. Caminhar pela Ordem é habitar o próprio domicílio, seguro em um ambiente familiar, onde a Dançarina dança com maestria uma dança plenamente conhecida e ensaiada.





Figura 5.1 - Yin e Yang.

34. Na dose certa, a exposição à Ordem gera confiança, induz relaxamento e proporciona bom descanso, mas seu excesso leva à distração, à indolência e ao enfraquecimento do caráter que, apegado ao conforto, acaba por aprisionar a si mesmo dentro dos limites seguros da Muralha.

35. Diz-se que o Caos é a força feminina e constritiva do frio, a quem muitos chamam Gelo, ou Yin. É a entropia da energia ligada que, espalhada, nada mais permite acontecer.

36. Diz-se, também, que a Ordem é a força masculina e expansiva do calor, a quem muitos chamam Fogo, ou Yang. É o dinamismo da energia livre que, concentrada, pode construir mundos inteiros.

37. O Caos é a Rainha Branca, a Mãe e Matriarca cujo olho é o disco prateado da Lua. É a densa escuridão da noite, onde habita o desconhecido e tudo aquilo que é anômalo, estranho e incompreensível.

38. A Ordem é o Rei Vermelho, o Pai e Patriarca cujo olho é o disco dourado do Sol. É a clareza luminosa do dia, onde habita o conhecido e tudo aquilo que é normal, previsível e compreensível.

39. O Caos é a natureza, a floresta e o selvagem, as terras ermas dos bárbaros e todo o território inexplorado. Na mente, é o id, o instinto e o vulgo mal.

40. A Ordem é a civilização, a cultura e a cidade, a nação conhecida e todo o território mapeado. Na mente, é o superego, a lei e o vulgo bem.

41. Na sociedade, o Caos é a esquerda e o liberal, que enfatiza a distribuição e o equilíbrio, sempre em vias de decair em niilismo, descrença e eversão: a verdadeira Mãe Devoradora.

42. Na sociedade, a Ordem é a direita e o

conservador, que enfatiza a produção e o progresso, sempre em vias de decair em fascismo, dogma cego e autoritarismo: o verdadeiro Pai Tirano.

43. O Caos é a terra, assim como o útero e o óvulo, e as bruxas simbolizam-no como um caldeirão, uma taça ou vaso.

44. A Ordem é o arado e a semente, assim como o falo e o sêmen, e os magos simbolizam-no como um bastão, uma vara ou cetro.

45. O Caos nunca permanece Caos e a Ordem nunca permanece Ordem, tanto que alguns chegam a dizer que nunca existiu Caos ou Ordem, mas



"Anatomia Auri" (1628), gravura 3 - Johann Daniel Mylius

apenas o devir e a impermanência de uma dança viva de puro Dinamismo, da qual os abstraímos como conceitos duais.

46. A amorfia fragmentadora do Caos, tanto quanto a força cristalizadora da Ordem, lançam sobre o Reino a sombra da extinção de suas possibilidades de experiência, pois enquanto a Ordem tenta reduzi-lo a uma forma única e definitiva, o Caos tenta reduzi-lo a forma nenhuma.

47. Assim, o puro Caos e a pura Ordem são vastidões igualmente inóspitas para o caminhar da Criança, e estereis para suas histórias: a fertilidade do Reino depende de ambos dançarem em passos

A Rainha Branca	O Rei Vermelho
Yin, Gelo, constrição	Yang, Fogo, expansão
Feminino	Masculino
Rainha, mãe, matriarca	Rei, pai, patriarca
Lua, noite	Sol, dia
Céu noturno	Céu diurno
Escuridão, o desconhecido	Luz, clareza, o conhecido
Anomalias, estranho	Previsível, normal
Incompreensível	Compreensível
Natureza	Civilização
Floresta, selvagem	Cidade, cultura
Terras ermas	Território explorado
Id, instinto, mal	Superego, lei, bem
Terra	Arado, semente
Útero, óvulo	Falo, sêmen
Agricultura	Caça, pecuária
Mãe devoradora	Paí tirano
Decadência	Autoritarismo
Descrença, niilismo	Dogmatismo, facismo
Esquerda, liberal	Direita, conservador
Distribuição, equilíbrio	Produção, progresso
Çaldeirão, taça, vaso	Bastão, vara, cetro

Tabela 5.1 - Ordem e Caos: Correspondências

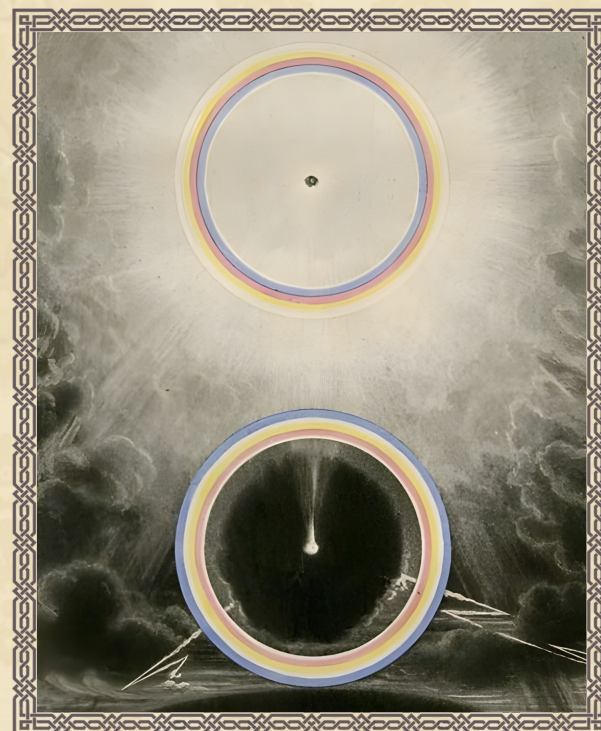


Figura 5.2 - O Céu e a Terra

harmoniosos. No espaço entre eles é que surgem as boas histórias, e esse é o único lugar onde elas podem surgir.

48. Pelos mil olhos do Caos, ele está continuamente devorando a Ordem e assimilando-a em si, ao passo que ele próprio está nela se transformando. Ele dita, desse modo, os passos da dança, e a Ordem nada pode fazer que não adaptar-se a eles.

49. Pelo grande olho da Ordem, contudo, é ela quem dita os passos, ordenando formas ao Caos e assimilando-o em si, tanto quanto nele se transforma.

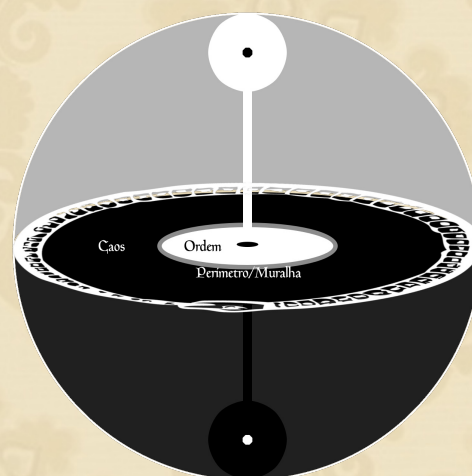


Figura 5.3 - Ordem e Caos na Esfera de Realidade



"Moisés Quebra as Tábuas da Lei" (1866) - Gustav Doré

50. Ordem e Caos criam um ao outro no paradoxo da causalidade mútua, pois vê-los como dois é, também, a ilusão do Horizonte.

A Lei

51. Assim como um músico toca para a dançarina dançar, ou o Contador conta para Imaginação imaginar, a Ordem só vence o Caos e firma-lhe um Cosmos porque pronuncia sobre ele uma lei equilibrada, e é justamente da natureza do Caos compreender o que lhe foi pronunciado e mover-se em responsividade irresistida.

52. Ainda que se manifeste através de leis particulares, a Lei Sagrada não é qualquer lei particular definitiva, mas a própria capacidade legislativa, eternamente a criar novas leis justas, intrinsecamente criativa, tendo o Mistério a nutrir-lhe as raízes.

53. Nenhuma lei finita consegue segurar as rédeas do Caos por longo tempo, tampouco em definitivo, pois a Serpente pacientemente adapta-se à lei que lhe foi outorgada, aprende como se enrolar sobre ela e, cedo ou tarde, encontra-lhe as brechas, e a lei se toma Serpente.

54. Somente a Lei pode criar uma nova lei e somente uma lei que nunca existiu pode conter a Serpente, por um tempo, até ela também chegar a seu termo e ser assimilada.

55. A Lei Arquetípica é todas as leis e ao mesmo

tempo nenhuma lei, a quem chamamos Verbo. A Lei Definitiva é justamente a não existência de leis definitivas.

56. Uma vez que toda lei é uma história compartilhada, quando legislado e legislador passam a enxergar-lhe derradeira, caem em seu pseudomito.

57. Assim, aquele que perscruta o âmago da Ordem em busca de sua essência incorruptível, encontra, estupefato, o próprio Caos.

58. Do mesmo modo, no segredo do Caos oculta-se a semente da Ordem, através da qual ele sabe, sem saber que sabe, todas as palavras do Verbo, e é capaz de compreendê-las e responder-lhe a vontade.

SIMETRIA E PADRÃO

59. O que a Lei verdadeiramente impõe ao Caos é uma regra, uma regularidade de forma e comportamento que denominamos Simetria.

60. Cada simetria é uma maneira de alterar a coisa que preserva inalterada a própria coisa. É, de certa forma, uma mudança que nada muda, pois o antes da transformação é indistinguível do depois dela, como o círculo, que permanece inalterado ainda que gire por qualquer ângulo.

61. O Habitante descobriu as simetrias enquanto contemplava o Céu acima de si, e viu que ele próprio continha o reflexo delas em seu interior, e era de fato feito delas.

62. Ele aprendeu como imitá-las na Terra e entretece-las em estruturas mais complexas, cada vez mais refinadas, às quais chamamos Padrões, e os próprios Padrões em Padrões de ordem superior. Tomou-se a partir daí o Artífice, pois soube como construir todas as formas do Mundo-história.

63. Tudo o que existe positivamente em qualquer



"La dame au calice" (1990) - Johfra Bosschart

dos mundos são Padrões, e é justamente através de suas simetrias que as coisas recebem suas virtudes e são definidas, identificadas, compreendidas e percebidas.

64. Toda coisa possui ao menos uma simetria, a alteração trivial, que concede precisamente a propriedade de ser igual a si mesmo e, então, existir.

65. Sem qualquer simetria, não é possível definir, identificar, compreender ou mesmo perceber. De fato, a mente só pode fazer todas essas coisas porque possui as simetrias todas dentro si, dispostas em um justo arranjo chamado Verbo.

66. A completa ausência de simetria não define uma coisa, mas a não-coisa, a quem chamamos Caos.

Percepção

67. Ao reconhecimento das simetrias e padrões da coisa pelas simetrias e padrões internos daquele que percebe, chamamos Percepção.

68. Todas as coisas percebem a si mesmas no instante exato da própria manifestação. De fato, a manifestação e a autopercepção são uma e a mesma coisa.

69. Assim, longe de ser privilégio raro, a consciência habita em todas as coisas, justamente porque não apenas todas as coisas nascem da consciência e a ela retomam, como são de fato feitas dela.

70. Pode, por isso, parecer que a consciência é simplesmente uma propriedade fundamental da existência, mas com igual justiça a existência é uma propriedade fundamental da consciência, pois é somente afirmando a si mesmo que algo pode emergir da inexistência.

71. A consciência pode até não ser especial, mas a consciência de se estar consciente certamente o é, e para tal é preciso de um espelho, ao qual chamamos Mente.

72. Cada Mente projeta uma Esfera de Realidade limitada apenas pela fronteira virtual de seu Horizonte, fornecendo um referencial em relação ao qual os fenômenos podem se manifestar, inclusive ela própria.

73. Aos fenômenos que se manifestam dentro da Esfera de Realidade, mas são esquecidos pela Mente projetora, ou seja, que não estão conscientes de estarem conscientes, muitos chamam Mente Inconsciente e, aos fenômenos que se



"Lúthien" (1990) - Ted Nasmith

manifestam e são de fato percebidos, de Mente Consciente.

74. A primeira camada da percepção é simplesmente a autopercepção bruta dos fenômenos, chamada de Percepção Primitiva. Como esses fenômenos percebem a si próprios e apenas a si próprios, estão descontextualizados uns dos outros e se apresentam como Caos.

75. Sobre o Caos da Percepção Primitiva, o Habitante lança sua rede de conceitos, que então produz uma segunda camada de fenômenos, dessa vez fabricados pela mente, engendrando um mapeamento do Caos segundo o padrão da própria rede de conceitos.

76. Os padrões dessa segunda camada são, por sua vez, entrelaçados no que chamamos Formações: fenômenos que amalgamam outros fenômenos, como conceitos, sensações de um ou mais dos cinco sentidos, emoções, pensamentos e intenções.

77. As formações são, por fim, projetadas sobre a Percepção Primitiva, completando-lhe as lacunas e dando à experiência a ilusão de ordem, continuidade, solidez e permanência.

78. A Mente que consegue fazer cessar os próprios processos de fabricação consegue ver



realidade em sua granulação original.

79. A mente do Adulto se acomoda na utilidade de olhar para a percepção fabricada e, pouco a pouco, a percepção primitiva é ignorada e esquecida.

80. Assim, a mente substitui a percepção da realidade propriamente dita pela projeção artificial que ela própria fabrica, e paga em cegueira o preço por recolher-se nesse casulo compreensível.

81. Para orientar-se em como deve organizar e fabricar os fenômenos em sua realidade projetada, a Mente conta histórias para si mesma.

82. Ao que é de fato experienciado, chamamos simplesmente Percepção, e também chamamos Princesa, precisamente porque ela é a filha do Rei e da Rainha.

83. O que a Princesa mais gosta de fazer é dançar, por isso outro de seus nomes é Dançarina, e o deleite de sua dança é o verdadeiro motor do

Mundo-história e a causa de sua existência.

84. Ver a sua dança é o desejo de todos, verdadeiramente o desejo dos desejos, mas o que ela própria mais anseia é dançar diante de seu noivo e casar-se com ele.

85. Alguns, portanto, chamam-na Noiva, e o seu noivo é o Príncipe, que lhe foi destinado desde o nascimento, pois vieram juntos ao mundo.

86. A grande tragédia, é claro, é que o Príncipe e a Princesa foram separados pelo Dragão, que mantém a Princesa cativa em seu covil, de muitas formas descrito. Alguns relatam uma caverna profunda, outros, uma torre inacessível e, outros ainda, um castelo sombrio.

O Rapto da Princesa

87. Muitos se esquecem que o próprio Habitante nasceu do Caos, e nele mantém fundas as raízes de sua natureza. Se o Habitante consegue subjugar a Serpente, é justamente porque ele próprio toma-se o Rei-Serpente, cuja cabeça é um Leão.

88. Ao traçar o Perímetro segundo a semelhança do Horizonte, o Habitante confina a Princesa dentro de limites seguros, e permite uma percepção coerente do mundo, ainda que limitada, chamada Ordem.

89. Como uma trava de segurança, o Perímetro protege a ainda frágil e incipiente percepção ordenada de afundar na insanidade, afogada pelo dilúvio de informação e complexidade advindo do Caos,

90. Assim, filtra a percepção primitiva segundo



"O Destino de Persephone" (1877) - Walter Crane

seus próprios desígnios, reificando certas coisas e nãilificando outras, sem deixar nada no meio.

91. É uma proteção necessária para as mentes imaturas que, conforme crescem, percebem-se aprisionadas na Caverna do Dragão e anseiam, cada vez mais intensamente pela vinda do Príncipe, o Libertador.

92. Chamamos essa limitação da percepção dentro das fronteiras do Perímetro de Rapto da Princesa, perpetrado pelo Dragão. O Rapto e o subsequente colapso da Esfera de Realidade é simplesmente outra forma de olhar para a Queda.

93. Esse auto-esquecimento é o Esquecimento que é fonte de todas as ignorâncias do mundo. É uma ilusão perceptiva surgida para fins de sustentar a experiência dentro do Mundo-história, induzida por um equívoco metafísico fundamental.

94. A partir dele, a Mente olha para certos fenômenos como se fossem dotados de autoexistência, reificando-os, e olha para outros como se não tivessem existência alguma, nãilificando-os, sem deixar nada no meio.

95. Dessa forma, a Imaginação é forçada a decidir-se categoricamente sobre o que ela irá imaginar, ainda que por um único instante.

96. A Mente esquece-se, assim, da natureza fundamentalmente não-dual da Realidade experienciada, que é paradoxo, e é Mistério.

97. A partir do Esquecimento, a mente fabrica os Conceitos e as Formações, tecendo ao seu redor um casulo de realidade artificial, o mapa dentro do qual se protege do território mapeado.

98. Esquecendo que todas as coisas habitam o mesmo instante da eternidade, a Mente fabrica o Tempo.

99. Esquecendo que todas as coisas habitam o mesmo ponto da Infinitude, a Mente fabrica o Espaço.

100. Esquecendo as infinitas possibilidades de cada coisa, fabrica as formas finitas do mundo.

101. Esquecendo a vastidão contextual da teia que interconecta todas as coisas, fabrica a individualidade e a ilusão de sua agência.

102. Esquecendo sua liberdade essencial inexpugnável, fabrica uma personalidade para si e, distraindo-se ao vesti-la, esquece-se de a estar vestindo.

103. Esquecendo que esqueceu tudo isso voluntariamente, e o motivo de ter decidido



"Proserpina" (1874) - Dante Gabriel Rossetti

esquecer, a Mente sofre e, esquecendo o próprio esquecimento, adormece em suas fabricações.

GNOSIS

104. A Verdade não pode ser ensinada ou transmitida, porque justamente não há nenhum lugar que esteja privado dela, ou que em algum momento possa sê-lo.

105. Paradoxalmente, é por estar em todos os lugares que a Verdade não está em algum lugar.

106. A Verdade, contudo, pode ser esquecida por meio de um ato de vontade e, através de outro ato



"A Escada de Jacó" (-1799-1806) - William Blake

de vontade, recuperada. Por isso, outro de seus nomes é Lembrança.

107. Se chamamos Ignorância ao esquecimento da natureza fundamental da Realidade, damos o nome de Conhecimento, ou Gnosis, ao gradual relembrar daquilo que foi esquecido.

108. A Gnosis é um conhecimento silencioso que não apenas não pode ser explicado com palavras, como somente na ausência delas é que pode aflorar. Ela não pode ser aprendida, apenas experienciada.

109. Uma vez experienciada, permite ver o que era ignorado, e o que é visto não pode mais ser desvisto, e a mente que viu é irrevogavelmente transformada para sempre.

110. Esse discernimento da Verdade exige tempo para ser digerido, tanto mais quanto mais acostumada e apegada às suas histórias e personagens, e às suas formas de olhar.

111. Torna-se disruptiva quando excede em intensidade a capacidade digestiva da mente que a recebe, não raro rompendo-a e a levando à loucura.

112. Por isso, a Gnosis tende a se manifestar em pacotes de compreensão instantânea, às quais chamamos Insights ou Epifanias, algumas vezes recebidas espontaneamente, outras vezes após árduo treinamento. Algumas vezes, chega pouco a pouco, outras em grandes bocados, difíceis de engolir. Algumas vezes, é digerida com facilidade e sem demora, outras, fica engasgada e demanda

meses, anos e até uma vida inteira para ser assimilada e integrada a contento.

113. De um ou de outro jeito, não é o Ego que alcança e captura, por próprio mérito, a Gnosis, justamente por ser ele uma história, e a Gnosis ser justamente o que está além das histórias.

114. Assim, o Ego é e nunca deixará de ser insuficiente: o recebimento da Gnosis é sempre uma inesperada e imerecida Graça Divina.

115. Verdadeiramente, ela só pode ser recebida quando a história que o Ego é deixa de contar a si mesma e abre-se para esperar o inesperado que a Graça é, sem de fato esperar nada.

A MONTANHA SAGRADA

116. As Epifanias que afloram ao longo do caminho se agrupam ao redor de núcleos arquetípicos de significado, descortinando pouco a pouco uma justa imagem do próprio alfabeto de histórias usado para escrever o mundo.

117. De fato, o despertar sucessivo das Epifanias são os verdadeiros passos no Caminho, os que efetivamente movem a história.

118. Cada herói encontra em si, por si e através de si a forma correta de agrupá-las e, é claro, cada um encontra uma forma diferente, ainda que todos os Sábios concordem entre si.

119. O crescimento da Gnosis através do despertar sucessivo das Epifanias é a subida pelos degraus místicos da grande escadaria que leva ao Céu: a Espinha Dorsal da Realidade, o Tronco da

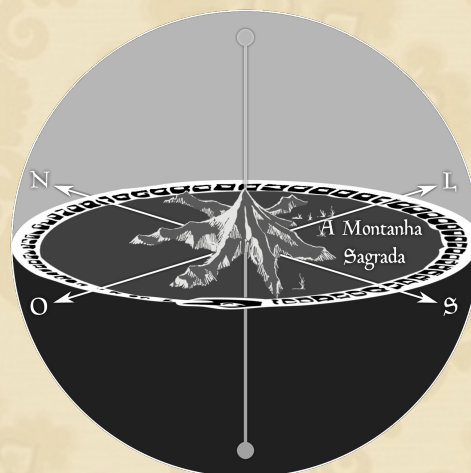


Figura 5.4 - A Montanha Sagrada na Esfera de Realidade



"O Portão de Satusmus" - Johfra Bosschart



O Castelo do Graal e o Cavaleiro (1954) - Johfra Bosschart

Árvore da Vida, ou, como alguns chamam, a Montanha Sagrada.

120. Pode parecer com isso que há nas Epifanias

uma hierarquia rígida, mas estão mais como as pérolas de um colar, ou as letras de um alfabeto. Há sempre uma letra que é a primeira, mas são todas igualmente imprescindíveis, justamente porque são aquilo que emerge quando se prescinde de tudo o que é prescindível. Em outras palavras, tudo o que é imprescindível, o é em igual medida.

121. A Montanha Sagrada é a montanha mais alta do mundo, elevando-se exatamente em seu centro, ainda que, para encontrá-la, o Herói precise viajar até o ponto que lhe opõe diametralmente, o mais distante do seu Reino.

122. Isso, é claro, confunde o Adulto, mas o Herói sabe que é no âmago do Caos que se oculta a semente da Ordem.

123. Para aproximar-se da Montanha Sagrada, o Herói deve primeiro penetrar na densa e escura floresta que a envolve, justamente pela parte que lhe parece mais sombria e amedrontadora, como um verdadeiro Cavaleiro do Graal.

124. O Herói deve, também, evitar a todo custo as pegadas deixadas pelos heróis que o antecederam, pois perder-se-á no instante em que pisar em uma trilha aberta por outro buscador.

125. Ao explorar seus próprios passos errantes na floresta, o Herói precisa perder-se e reencontrar a si mesmo cinco vezes, a cada vez dominando uma grande fera.

126. Quando as cinco feras são dominadas, o Herói se toma o Senhor da Floresta, e a floresta enfim mostra-lhe a entrada para a Montanha Sagrada, que alguns descrevem como uma caverna escondida, outros como um buraco no pé de uma grande árvore, nascida bem no centro da floresta.

127. Antes de subir pela Montanha, portanto, é preciso penetrar na escuridão da Caverna do Dragão, tão profunda quanto a altura da Montanha, o verdadeiro subsolo da Realidade.

128. Privado de qualquer clareza na visão e sem a opção de retornar, pois a entrada da Caverna sempre desmorona atrás daquele que entra, o Herói se depara com o Labirinto da Confusão e sua indescritível trama de câmaras e túneis, onde estará sempre errado, para onde quer que caminhe, por onde quer que caminhe.

129. O Herói errará enquanto tiver por guia as certezas que aprendeu a carregar, pois cedo ou tarde constatará que todas elas levam no Labirinto não à resolução, mas ao mesmo beco sem saída.

130. Porém, no instante em que abandona a ilusão de saber e deixa-se guiar pela Fé, encontra o centro do Labirinto, onde está o Portão dos

Monte Olympus



Monte Athos



Monte Meru



Monte Kailash



Monte Fuji



Monte Sinai



Pirâmide de Gize



Pirâmide de Chichen Itza



Fig. 5.4 - A Montanha Sagrada, o Centro do Mundo.

Mundos Inferiores e seu guardião, o Cão.

131. O que faz do Herói um herói é que, ao invés de esperar a morte arrastar-lhe aos Infernos, ele próprio, em vida, desce até o último deles, para encarar o Dragão face a face na mais importante batalha de sua vida, em verdade a última delas, pois nenhum Herói sai vivo da Caverna.

132. Assim, é pela purificação final da morte que o Herói encontra o Coração da Montanha, o Umbigo do Mundo onde nasce as Quatro Direções, e a escadaria para cima, por onde ascende até o cume da Montanha Sagrada para

receber sua dádiva, e nunca poderia de fato recebê-la sem ter-se tornado Taça Vazia.

133. A cada passo dado na escadaria que espirala para cima, lembra-se mais e mais, até enfim chegar ao cume. A dádiva é exatamente o que se esperaria do cume de uma montanha: uma ampla Visão e nada mais, e por ela o Herói morto renasce como Sábio.

134. Muitos acreditam que é a Visão que faz o Herói lembrar-se de quem é, mas é justamente o contrário: ao lembrar-se de quem é, o Herói enfim Vê e, ao Ver, Desperta,



"O Filho das Serpentes" (1959) - Johfra Bosschart

