



□ PORTAL DA NOVA REVOLUÇÃO CULTURAL

Uma publicação eletrônica da EDITORA SUPERVIRTUAL LTDA.

Colaborando com a preservação do Patrimônio Intelectual da Humanidade.

WebSite: <http://www.supervirtual.com.br>

E-Mail: supervirtual@supervirtual.com.br

(reprodução permitida para fins não-comerciais)

CURSO DE MAGIA

(TEORIA E PRÁTICA)

(por J.R.R. ABRAHÃO)

Este livro é dedicado à memória de FRANZ BARDON, que o inspirou.

Possa sua Luz nos guiar no caminho certo.

CURSO DE MAGIA

Primeira Parte - Teoria

Segunda Parte - Prática

por J.R.R.ABRAHÃO.

CAPÍTULO I

"MAGIA "

ALGUMAS DEFINIÇÕES IMPORTANTES

O que é "MAGIA"?

Como dizia Aleister Crowley (1875-1947), o famoso e controvertido Mago inglês, "Magia é a Ciência e a Arte de provocar mudanças de acordo com a Vontade". Portanto, Magia é a ciência e a arte de provocar mudanças, que ocorrem em conformidade com a vontade.

E essas mudanças, ocorrem aonde, em que Esfera ou Plano?

Segundo o mesmo Aleister Crowley, elas ocorrem no mundo material, portanto, no plano físico. Segundo Dion Fortune, uma das mais conhecidas ocultistas britânicas deste século, porém, essas mudanças ocorrem na consciência individual do Mago.

De qualquer corrente que abracemos, temos três coisas distintas e de suma importância:

1) não importa qual definição usada para "Magia", o resultado real é o mesmo;

2) o resultado obtido é de aparente mudança no mundo material, pouco importando se a mudança ocorreu no mundo material ou somente na psique do operador;

3) Magia funciona.

Para se ter uma idéia mais ampla do que exprime a palavra "Magia", devemos separá-la da feitiçaria ou bruxaria. E como fazê-lo? Simples. Na

feitiçaria/bruxaria, não se compreende a forma de operação dos Elementos da natureza, não se busca desenvolver adequadamente e de forma equilibrada o conjunto de qualidades herméticas do homem (e da mulher), além do que se busca nos elementos materiais mais densos (pedras, folhas, fogo material, etc.) a essência dos Elementos dos quais emanam. Quer dizer, usa-se uma fogueira para atrair a energia do Elemento Fogo, e assim por diante.

Para termos a Magia bem definida, deveremos compreender que a mesma não se divide simplesmente em "branca" ou "negra", egoísta ou altruísta, e outras definições de cunho moral: divide-se, isto sim, em DOGMÁTICA e PRAGMÁTICA.

DOGMÁTICA é a forma de Magia que faz uso de símbolos alheios aos pessoais, simbologia essa díspar daquela pertencente ao sub-consciente do operador.

É a forma de Magia ensinada nas obras tradicionais do assunto, e nas Escolas idem.

PRAGMÁTICA é a que faz uso apenas dos símbolos pessoais, do fator de ressurgência atávica, do simbolismo presente no sub-consciente do operador.

Muitas Escolas de Magia têm-se mantido no sistema Dogmático, enquanto as mais modernas buscam no sistema Pragmático uma saída inteligente. Entre estas, podemos citar os seguidores dos Mestres FRANZ BARDON, PASCAL BEVERLY RANDOLPH, AUSTIN OSMAN SPARE e ALEISTER CROWLEY. Entre os seguidores de Aleister Crowley, que se auto-denominam "THELEMITAS" ou seguidores de Thélema (Verdade), há os que não entenderam bem seus ensinamentos, criando sistemas Dogmáticos. Há, porém, os que seguem de forma inteligente seus ensinamentos, pois ser Thelemita é ter sua própria "religião", seu próprio Deus, posto que Aleister Crowley dizia "não existe Deus senão o homem". Entre os mais brilhantes seguidores dos citados Mestres acima, destaco um grupo que se denomina "Círculo do Caos" ou I.O.T. (Illuminates of Thanateros, Iluminados de Thanateros), fundado pelo meu amigo Peter James Carroll, com a colaboração de outras cabeças especiais como Isaac Bonewitz, Adrian Savage, Frater U.: D.:, entre tantos outros. Creio firmemente que a Magia Pragmática permitirá o resgate completo da "Ciência Sagrada".

Os dois tipos de Magia, Dogmática e Pragmática, podem estar presentes em quaisquer dos Níveis Operacionais de Magia, como veremos abaixo:

1) Os "Cinco Atos Mágicos Clássicos":

- A) Evocação;
- B) Divinação;
- C) Encantamento;
- D) Invocação;
- E) Iluminação.

Os "Cinco Atos Mágicos Clássicos" podem estar presentes nos "Cinco Níveis de Atividade Mágica":

2) Os "Cinco Níveis de Atividade Mágica":

- A) Feitiçaria;
- B) Shamanismo;
- C) Magia Ritual;
- D) Magia Astral;
- E) Alta Magia.

Para definir melhor o que foi dito nos dois itens acima, vejamos a seguir breves definições de ambos: (versão livre do "Liber KKK", contido na obra "Liber Kaos", de autoria de Peter James Carroll).

"Nível de Feitiçaria"

- Evocação - o Mago cria, artesanalmente, uma imagem, uma escultura, um assentamento; as funções podem ser as mais diversas, definidas pelo Mago; o fetiche é tratado como um ser vivo; pode ou não conter elementos do Mago.

- Divinação - um modelo simples do universo é preparado pelo Mago, para usá-lo como ferramenta divinatória; Runas parecem adequadas; Geomancia é o ideal; I-Ching e Tarot são bons também; usar bastante, em todas as situações, mantendo um diário com todos os resultados obtidos sendo anotados.

- Encantamento - para essa função pode-se utilizar uma série de instrumentos, mas em especial deve-se obter uma ferramenta especial, de significado distinto para o Mago; para fazer o encantamento, o Mago faz uma representação física do objeto do desejo, usando as ferramentas mágicas para realizar a teatralização do ato; por exemplo, o bonequinho

representando a pessoa, é batizado ou coisa que o valha, depois roga-se pragas sobre o mesmo, então se espeta ele todo com alfinetes, representando ferimentos na vítima.

- Invocação - aqui o Mago testa os limites de sua habilidade de criar mudanças arbitrárias causadas por modificações estudadas do ambiente e de comportamento; por exemplo, decorar todo o Templo como se fosse um Templo de um Deus Egípcio, vestir-se como tal Deus, personificando-o durante determinado período de tempo. É o que os iniciados fazem quando "incorporam" seu Orixá.

- Iluminação - aqui o Mago busca a eliminação das fraquezas e o concomitante fortalecimento de suas virtudes. Algo como uma introspecção deve ser realizada, para conhecer as próprias qualidades e os próprios defeitos.

"Nível Shamânico"

- Evocação - o Mago busca estabelecer uma visualização de uma entidade por ele projetada, para realizar seus desejos; muitas vezes, pode-se visualizar a mesma Entidade que se "assentou" no nível de feitiçaria. Pode-se interagir com essas entidades em sonho, donde se tira o conceito do "parceiro astral".

- Divinação - consiste, basicamente, em visões respondendo a questões específicas; o Mago interpreta a visão de acordo com seu simbolismo pessoal.

- Encantamento - o Mago tenta imprimir sua vontade no mundo exterior por uma visualização simbólica ou direta do efeito desejado.

- Invocação - aqui o Mago retira conhecimento e poder do atavismo, em geral do atavismo animal; para isso, o Mago deve ser "tomado" por alguma forma de atavismo animal. A imitação da atitude do animal em questão ajuda muito esta operação.

- Iluminação - o Mago visualiza sua própria morte, seguido do desmembramento de seu corpo; então, deve visualizar a reconstrução de seu corpo e a seguir seu renascimento. É a chamada "jornada" dos Shamãs.

"Nível de Magia Ritual"

- Evocação - o Mago pode evocar a Entidade já trabalhada nos dois níveis anteriores, ou então qualquer outra. Em geral, um sigilo desenhado em papel, simbolizando a Entidade evocada, é o que basta para criar o vínculo necessário entre a mente do Mago e a Entidade que se deseja evocar.

- Divinação - qualquer instrumento de divinação serve, mas o Mago deve, antes da prática, sacralizar os instrumentos da divinação, por meio de algum tipo de prática. Métodos complexos servem tão bem quanto os simples, mas uma atitude da mente, mantendo um estado de consciência algo alterado, é imprescindível.

- Encantamento - aqui entram em ação as "Armas Mágicas", que variam de acordo com o Mago, dentro, é claro, de um simbolismo universal. A concentração deve ser no ritual, ou no sigilo, ao invés de na realização do desejo; o sigilo é traçado com a ferramenta mágica, no ar, e a mente é levada a um estado alterado de consciência. Assim, entra em ação a mente inconsciente, mais poderosa nessas operações.

- Invocação - o Mago busca saturar seus sentidos com as experiências correspondentes a, ou simbólicas de, alguma qualidade particular que busca invocar; no caso, pode ser dos Arquétipos Universais, através da decoração do Templo e de sua pessoa com côres, aromas, símbolos, pedras, plantas, metais e sons correspondentes aquele Arquétipo desejado. O Mago tenta ser "possuído" pela Entidade em questão; as clássicas Formas-Divinas ou Posturas-Mágicas tem uso aqui; antes de qualquer Evocação Mágica, o Mago deve Invocar Deus, tornando-se ele.

- Iluminação - tem a característica de buscar (e encontrar) esferas de poder dentro de nós mesmos; aqui cabe o sistema de iniciação hermética ensinado por Franz Bardon em seu "Initiation Into Hermetics".

"Nível de Magia Astral"

Todas as operações deste nível são idênticas a todas as praticadas nos três níveis anteriormente descritos, exceto que são realizadas apenas em âmbito mental, isto é, na mente do Mago. Portanto, tudo ocorre

nos planos interiores do Mago, desde a construção de seu Templo, até as OPERAÇÕES mais práticas.

"Nível de Alta-Magia"

As operações neste nível são elevadas, devendo ser praticadas somente por quem já seja um Iniciado pelo sistema de Franz Bardon; as OPERAÇÕES neste nível são as cobertas pelos três trabalhos subseqüentes de Franz Bardon (Frabato The Magician; The Practice Of Magical Evocation, The Key To The True Quabbalah).

Se quisermos definir como o "Fluído Vital" emana e donde emana, permitindo a materialização das Energias Mágicas, deveremos estudar as três únicas formas de produzi-lo:

- 1) Emissão individual do Fluído Vital;
- 2) Sacrifício Vital;
- 3) Orgasmo Sexual.

E para compreender o alcance da Magia, poderemos definir sua envergadura de poder:

- 1) Microcosmos Interno - visando provocar transformações no próprio operador;
- 2) Microcosmos Externo - visando transformações em outros seres vivos;
- 3) Macrocosmos - visando transformações sociais ou globais (Cosmos, meio-ambiente, comportamento de grupos de animais ou de vegetais, coletividades, etc.).

Temos ainda as categorias de Magia, ou SISTEMAS MÁGICOS:

SISTEMA DA GOLDEN DAWN (AURORA DOURADA):

é uma fusão rígida da Cabala prática com a Magia Greco-Egípcia. Seu sistema complexo de Magia Ritual é firmemente baseado na tradição medieval Européia. Há uma grande ênfase na Magia dos Números. Os paramentos rituais são de uma impressionante riqueza simbólica, bem como os rituais são bastante variados de acordo com a finalidade e o grau mágico dos participantes. Suas iniciações são por graus, começando pelo Neófito (0=0), indo até os graus secretos (6=5 e 7=4), alcançados, e conhecidos, por poucos; até a bem pouco tempo, fora da Ordem pensava-se

Gracias por visitar este Libro Electrónico

Puedes leer la versión completa de este libro electrónico en diferentes formatos:

- HTML(Gratis / Disponible a todos los usuarios)
- PDF / TXT(Disponible a miembros V.I.P. Los miembros con una membresía básica pueden acceder hasta 5 libros electrónicos en formato PDF/TXT durante el mes.)
- Epub y Mobipocket (Exclusivos para miembros V.I.P.)

Para descargar este libro completo, tan solo seleccione el formato deseado, abajo:

