

LUZ DE ALEXANDRIA

Câmara de Estudos Maçônicos - A.:R.:L.:S.: Heráclito Victória N° 3168



Aniversariantes do Mês Setembro

02/10 - Matheus Cipriani Machado
07/10 - Antônio Augusto S. Regalin
08/10 - Tiago Elias Borssato
15/10 - Micael Jacoby
17/10 - Roosevelt Weber Camargo
28/10 - Guilherme de Souza Iovino

Programação Mensal

02/10 - Sessão Ordinária de C.:M.:
09/10 - Sessão Ordinária de A.:M.:
16/10 - Sessão Magna de Exaltação
23/10 - Sessão Ordinária de A.:M.:
30/10 - Sessão Magna de Iniciação



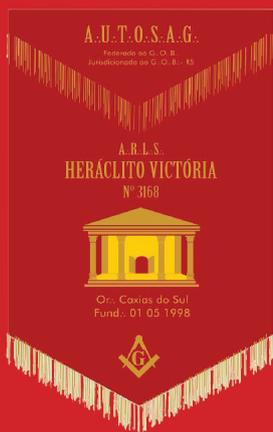
COLUNA DO VENERÁVEL MESTRE

É com muita alegria que apresentamos a segunda edição da Câmara de Estudos Maçônicos "Luz de Alexandria". Como temos frisado desde o início destes trabalhos, a C.E.M. tem a meta de aperfeiçoar e qualificar cada vez mais o nível de conhecimentos filosóficos da nossa Loja, trazendo belíssimas peças de arquitetura dos membros do nosso quadro de Obreiros. Nesta edição seremos brindados com obras dos irmãos Matheus Ganzer, Alexandre de Lavra Pinto e André Girardi Dalathéa, respectivamente, um Aprendiz, um Mestre Maçom e um Mestre Instalado, deixando claro que todos os Irmãos poderão colaborar com suas obras. Além do "Tríplice Donativo", podemos dizer que os estudos maçônicos trabalham como um barco de dois remos, sendo um deles a parte ritualística e o outro a parte filosófica. Sejamos entusiastas de ambos os remos e, certamente, cada vez mais teremos uma loja fortalecida, não só em número de obreiros mas, principalmente, no alto nível e qualidade de todos.

Fiquem à vontade e procurem nossos membros da C.E.M. para colaborar ainda mais com este belo trabalho.

Aproveitem cada linha de conhecimento aqui descritas!

Diego Monteiro
Venerável Mestre



A.:R.:L.:S.:
HERÁCLITO VICTÓRIA N°3168

RITO BRASILEIRO
QUARTAS FEIRAS, 20H

RUA PAULINO BALBINOTTI, 385
FORQUETA - CAXIAS DO SUL RS

AS ESTÁTUAS: MINERVA, HÉRCULES E VÊNUS

IR.: MATHEUS GANZER

A palavra Mito tem sua origem na Grécia antiga, *mythos*, e deriva de dois verbos: *mytheyo*, que significa narrar ou contar algo para alguém e *mytheo*, que se traduz como conversar, nomear ou designar (Chauí, M. 2010). Sendo assim, Marilena Chauí, filósofa brasileira, define o mito como sendo uma narrativa sobre a origem de algo ou alguma coisa, como as coisas eram ou tinham sido no passado imemorial e tem como intuito tentar explicar algum fenômeno ou comportamento. Brandão (1987), nos traz que o mito expressa o mundo e a realidade humana, mas a essência é efetivamente uma representação coletiva, transmitida através de várias gerações e que relata uma explicação.

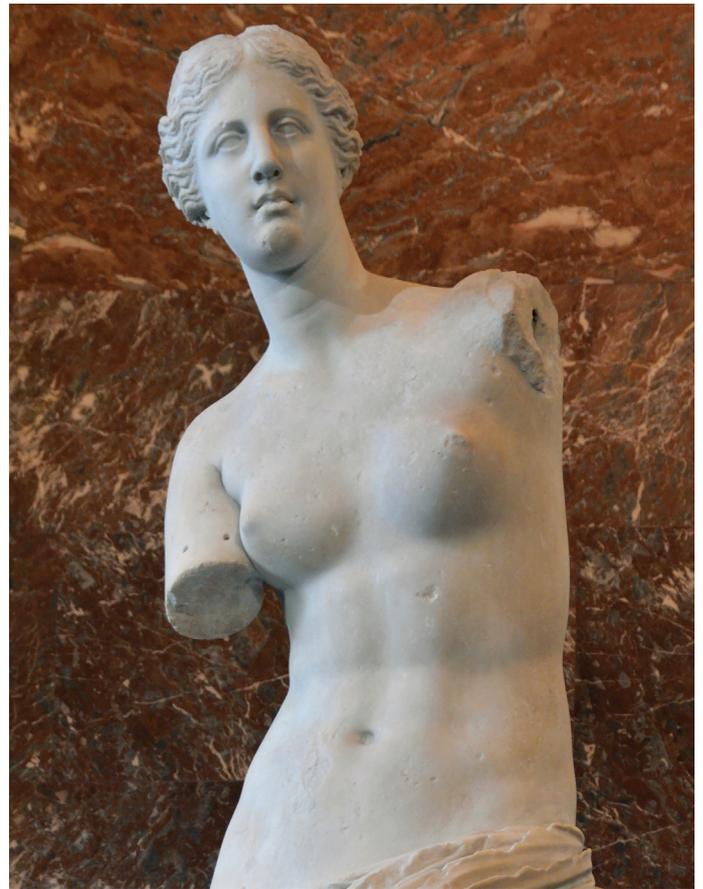
Para Carl G. Jung (2008), os mitos são redes de símbolos gerados pelo diálogo entre o ego e as figuras do inconsciente, que servem para restaurar a conexão entre eles e devem ser interpretados de maneira simbólica. Estes símbolos são oníricos e na psicologia analítica, recebem o nome de "inconsciente coletivo", isto é, a parte da psique que retém e transmite a herança psicológica comum da humanidade.

No âmbito maçônico, notamos a presença de diversos mitos e artefatos simbólicos que ilustram virtudes e condutas as quais o maçom deve seguir, desenvolver e conquistar. Entre esses artefatos destacam-se três figuras divinas, que são o tema do meu trabalho e são muito presentes nas representações coletivas simbólicas: Vênus, Hércules e Minerva.

Agusti Barta (1985), nos traz no Dicionário de Mitologia que

Vênus é a Deusa romana equivalente a Afrodite na mitologia grega e é a personificação do amor, da sedução, da primavera e de todos os encantos da natureza. A estátua de Vênus representa a beleza, tão importante na edificação interna do maçom e encontra-se no Sul, à esquerda do Pedestal do Segundo Vigilante, sobre uma coluna coríntia de cor branca. O Sul é um hemisfério ainda não tão iluminado do templo, onde também ficam os aprendizes, recém iniciados da ordem. Estes têm como dever vencerem os desejos do mundo profano, desejos estes, que aparecem nas formas sexualizadas da deusa, são abundantes nos contos de Vênus e segundo a mitologia, lhe causaram diversos problemas. O avental que o aprendiz maçom deve usar ilustra isso, pois segundo Raymundo D'Elia Junior (2019), o avental do aprendiz deve ter a abeta levantada, para proteger o plexo solar, que corresponde ao chakra umbilical, ligado ao epigastro e antigamente considerado o centro dos sentimentos e emoções psíquicas, contra quais o iniciado deve ser protegido se quiser conquistar a serenidade de espírito, que possibilita tornar-se um verdadeiro maçom.

A estátua que habita o Norte, hemisfério onde a luz é mais abundante do que no Sul, é a estátua de Hércules, que simboliza a força. No templo encontra-se sobre uma coluna dórica de cor cinza, a esquerda e um pouco atrás do Primeiro Vigilante. Hércules, como é conhecido na mitologia grega, é referido por Bartra (1985), como uma das figuras mais extensas e complicadas na mitologia como um todo. É um herói célebre e épico que atribui em suas façanhas a fusão de diversos guerreiros, heróis e divindades estrangeiras, das regiões do Mediterrâneo, da Fenícia e Gibraltar. Hércules era filho do próprio deus Júpiter, que havia prometido para os homens dar um herói de seu próprio sangue e sua mãe era Alcmena, neta de Perseu, rainha de Tebas e dona de uma notável beleza e invejável inteligência. Entre as incríveis histórias de Hércules, sempre repletas de força e muita coragem, cabe pontuar seus doze trabalhos. Juno, que na Grécia era nomeada como Hera, afim de se vingar dos adultérios do marido Júpiter, lança uma magia de loucura em Hércules e o força a matar e queimar sua esposa e filhos. Tomado pela culpa, Hércules busca o Oráculo de Delfos, afim de consagrar sua redenção de alguma forma. Lá é instruído a realizar doze trabalhos: 1º enfrentar o leão de Nemeia, 2º enfrentar a hidra de Lerna, 3º trazer a Corça de Ceríneira, 4º caçar javali de Erimanto, 5º



limpar os currais do rei Áugias, 6º espantar as aves do lago Estínfale, 7º enfrentar o touro de Creta, 8º domar as éguas de Diomedes, 9º roubar o cinturão de Hipólita, 10º roubar os bois de Gerião, 11º colher as maçãs de Hespêrides e 12º trazer as três cabeças de Cérbero. Terminando os doze trabalhos, Hércules consegue sua redenção e seus feitos até hoje ecoam na história. A trajetória de Hércules pode ser facilmente associada ao caminho de um maçom, que sempre deve trabalhar buscando seu aprimoramento e suas redenções, afim de se tornar um sujeito melhor.

Já a estátua da deusa Minerva representa a sapiência, encontra-se a esquerda do altar do Venerável Mestre, no Oriente, local mais iluminado da loja, de onde provem a luz e o conhecimento, situa-se sobre uma coluna jônica de cor avermelhada. Minerva, que na mitologia grega é Atena, nascida da cabeça do próprio Zeus (Júpiter para os romanos), é a deusa da sabedoria e esteve presente nos mais cruciais momentos da antiguidade. Horta, Botelho e Nogueira (2012), relatam que na mitologia Atena foi grande amiga e conselheira de grandes heróis, como Hércules, Perseu, Aquiles, Odisseu e Diomedes. Ela foi quem inspirou os Argonautas a construírem sua embarcação e auxiliou Hércules para realizar seus trabalhos, guiou a mão Perseu para arrancar a cabeça de Górgona, como diz no conto mitológico. Minerva é uma das divindades mais importantes da mitologia e os ensinamentos transmitidos em seus contos, foram base de grandes teóricos, que serviram como estrutura na construção da cultura ocidental.

Concluo que cada divindade representada na forma de estátua dentro do templo maçom, traz consigo um aspecto muito importante da construção, real e simbólica. Vênus simbolizando a beleza, digna da admiração e contemplação, dos olhos Outros e do próprio construtor, que na obra inscreve o que contem em si. Hercules com a representação da força, necessária para estruturar e manter qualquer edificação real ou psíquica, sobreviver as forças externas, ao tempo e guardar o que há de precioso. E por último Minerva, a sabedoria, base primordial para força e para a beleza, necessária para ter o poder de admirar e realizar o trabalho com exatidão, distinguir como fortificar ou qual o solo mais seguro para se construir. Finalizo ressaltando as virtudes simbolizadas por estes deuses, que são imprescindíveis para construção de um bom maçom.



O CIRCUMPONTO

IR.: ALEXANDRE DE LAVRA PINTO

Existem várias explicações sobre a origem deste símbolo.

O circumponto foi o início do processo em que o pedreiro chefe, controlava e manjava a construção dos templos; usava um esquadro para formar uma angulação de 90°. Antigamente essas medidas eram secretas e eram chamadas de "o segredo do esquadro": Desenhe um círculo; uma linha que passe no centro desse círculo, cruzando ele em ambos os lados. Agora desenhe um ponto na circunferência do círculo, em qualquer lugar. Agora conecte esse ponto nos 2 pontos onde a linha cruza no limite da circunferência. O resultado é um ângulo perfeito de 90°.

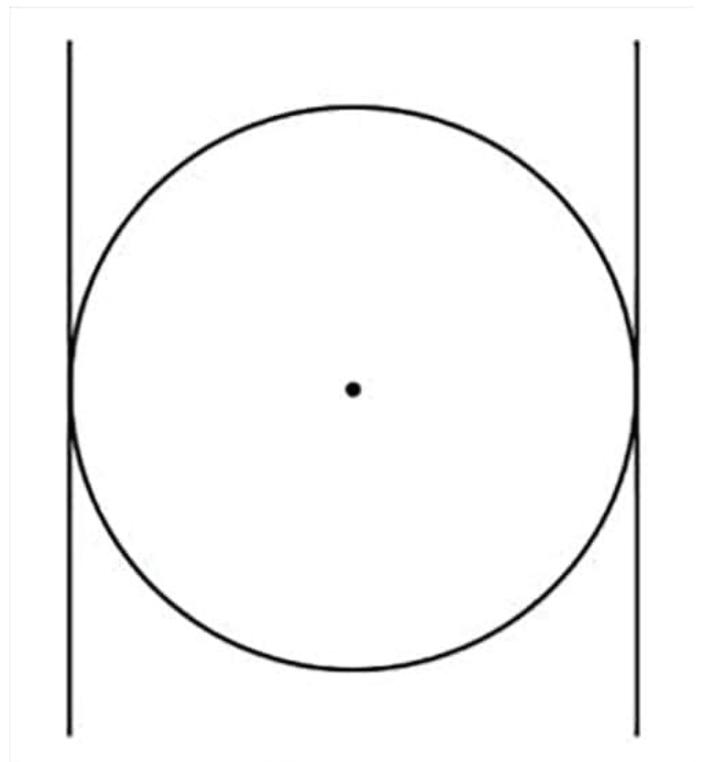
Assim era como os pedreiros chefes testavam seus esquadros de madeira nas casas de pedra que construíam, "Enquanto um pedreiro guarda suas ferramentas circunscritas por um ponto e um círculo, ele não pode cometer erros". O simbolismo nos revela que ficando num círculo, o Maçom (que é o ponto) não pode cometer erros, viver dentro da ética. Em outras palavras, o símbolo é a base para o correto desbaste da Pedra Bruta e um exemplo correto para seguirmos durante a vida Maçônica.

Hoje em dia, a linha que cruza o círculo se tornaram duas: Os Sagrados São João Batista e São João Evangelista (ou Moisés e o Rei Salomão) e o Livro da Lei, que significam que nós devemos envolver nossas paixões sem abandonar nossas ferramentas. O ponto representa um Ir.: Maçom individualmente, o círculo a linha limítrofe de seus deveres a Deus e ao homem, e as duas linhas perpendiculares os Santos Patronos acima citados, ou seja, representando o Norte e o Sul e acima temos o Livro da Lei, que suporta a escada de Jacó, que nos leva ao céu.

O círculo não tem início nem fim, é um símbolo de deidade e eternidade. Em qualquer idade, o círculo tem sido creditado com propriedades místicas, nos protegendo dos maus externos e que tudo fica protegido dentro dele. O folclore nos mostra pessoas, casas, lugares, sendo protegidas por simplesmente colocar um círculo ao seu redor. Uma inocente criança por ser colocada dentro de um círculo, acreditando-se estar protegida de qualquer influência malévola externa. As virtudes do círculo também são atribuídas a um anel, bracelete, colar, que tem sido usado desde tempos antigos, não somente como ornamento, mas como fator protetor.

O círculo é o limite até onde você não deve passar. O homem estabelece as dimensões do círculo, limitado pelo efeito das Escrituras antigas e pelos exemplos dos dois sagrados Santos. Assim, esse símbolo mostra claramente e delinea o limite do homem justo e à ordem, mesmo ele sendo rude ou polido. Simbolicamente, o Maçom, deve guardar suas condutas diárias e desejos dentro dos seus limites. Nossa vida terrena como um Maçom deve ser dentro de um círculo de vida divina, lei e amor, que irá nos sustentar.

Desde que Deus deu ao homem o poder da escolha, ele necessita de uma força que controle essa escolha. Se Deus é essa força, então que assim o governe e que ele seja justo e à Ordem. Isso leva a perfeição. Mas o homem, tem a escolha, não pode ser sempre perfeito, porque as vezes ele irá cometer algum erro na escolha. Cremos que o homem necessita alguma orientação em seus pensamentos, palavras e ações. Também cremos que o homem necessita procurar um ponto de balanço. As emoções de um homem se estendem da base ao topo (céu e a terra, por exemplo). Em algum lugar entre estes extremos está o perfeito balanço onde o homem pode encontrar completa felicidade e realizações. Ainda, inevitavelmente há situações quando as circunstâncias demandam que este ponto seja trocado para cima ou para baixo. Isto é governado pelos pensamentos do homem. Se o pensamento é controlado, então também são as emoções e o restante é o balanço do ponto.



Editorial

Euclides, um geometrista Alexandrino, 300 a.C. definiu um ponto, como algo sem magnitude ou partes. O círculo, simboliza Deus e o Infinito, porque ele não tem início e nem fim. O círculo é a forma primária na natureza.

O circumponto é talvez o maior símbolo da Unidade e foi emprestado dos ritos antigos pagãos, no qual representa o homem e a mulher, e também o sol e o universo. O símbolo veio para ser lembrado como um sinal de energia criativa Divina. A Maçonaria adotou este símbolo e facilmente e sabiamente lhe deu uma explicação geométrica: "Um centro é o ponto dentro do círculo, de onde cada parte da circunferência é equidistante. Porque no centro? Porque aquele é o ponto aonde cada Ir. não pode errar".

CONCLUSÃO:

O circumponto é uma peça de arquitetura que todo maçom deve conhecer bem, pois nos mostra como devemos nos comportar tanto em loja quanto na vida profana, pois o que aprendemos na ordem devemos aplicar fora dela, sendo justos e perfeitos.

Devemos conhecer nossos limites para nos tornarmos pessoas corretas, seguindo uma linha perfeita e o ponto somos nós, que devemos nos mover dentro deste círculo; nossos limites são nossas leis, nossa moral e nosso aprendizado dentro de loja, para nos tornarmos pessoas corretas, fazendo algo tão simples que é fazer o bem!

Olá Meus irmãos,

Nesta segunda edição, estamos sendo brindados com peças de arquitetura de nossos irmãos André Dalathea, Alexandre de Lavra Pinto e Matheus Ganzer.

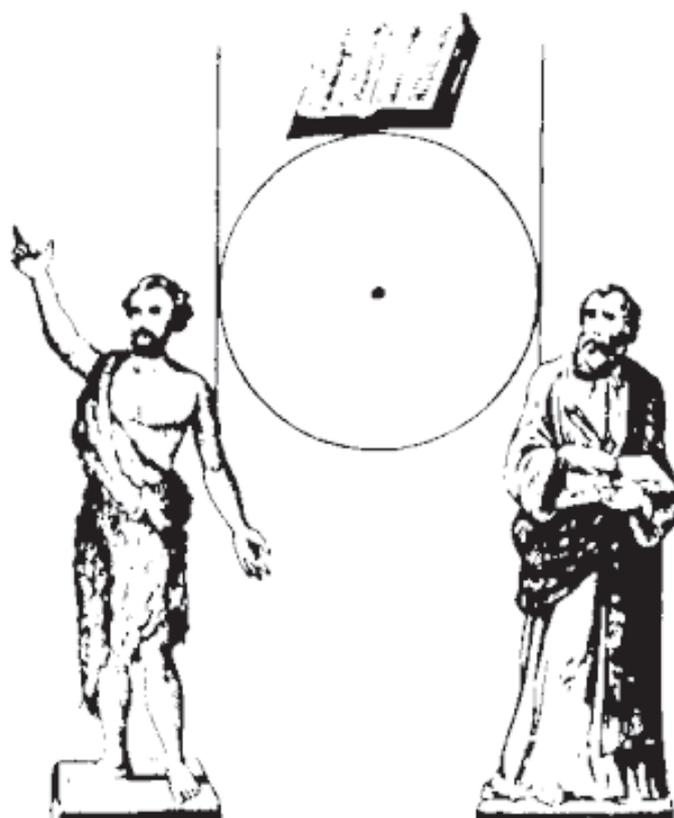
As peças de arquitetura, resultado de grande esmero e pesquisa, refletem a alma da Câmara de Estudos Luz de Alexandria, mantida pela nossa Loja. Lançam luz à assuntos dificilmente apresentados em loja simbólica, e importantes relativos ao conhecimento geral maçônico e de ordem de conhecimento universalista. Nesta edição trazemos ainda os aniversariantes do mês de outubro, os quais desejamos as mais sinceras congratulações, de saúde e prosperidade.

Estudar, conhecer e absorver. Nas palavras de Sócrates, "só é útil o conhecimento que nos torna melhores", aqui temos exemplares de peças de arquitetura que farão grande diferença na sabedoria de todos. Basta absorver e aplicar no dia a dia.

Faça parte de nossa câmara de estudos! Fale com nossos irmãos da comissão para saber mais.

Boa leitura a todos!

Ir. Cristian Rizzardi – MI
CIM 312566
Presidente da C.E.M Luz de Alexandria



O TRIBUNAL OSIRIANO OU O JULGAMENTO OSIRIANO E A MAÇONARIA

IR.: ANDRÉ GIRARDI DALATHÉA

O Tribunal de Osiris ou Julgamento Osiriano, que nada mais é que o Julgamento dos Mortos do Antigo Egito, contido e aludido no Livro dos Mortos, que nos traz além de grandes reflexões morais, uma aula de história do Antigo Egito, que a séculos, já mostrava se avanço civilizatório, com grandes lições morais.

Amplamente estudado nos Altos Graus do Rito Brasileiro de Maçons Antigos Livres e Aceitos, relatando-o como uma corte, que avaliava os atos de cada pessoa no decorrer da vida e seu destino após o sopro da vida se esvaír.

Esse colegiado, presidido pelo deus Osiris, era formado por 42 deuses-juizes e se reunia num local chamado Sala das Duas Verdades. O morto ao chegar ao Tribunal de Osiris, neste julgamento pós morte e era conduzido pelo deus Anúbis, que lhe retirava o coração, centro da sua consciência, e o colocava num dos pratos de uma balança onde, no outro prato estava colocada uma pena de avestruz (símbolo de Maat, deusa da Verdade). Caso o coração do morto fosse mais pesado que a pena, era decretada a condenação e o condenado tinha sua alma devorada por Ammit (ou Amut).

O deus Toth anotava o resultado obtido na medição e o deus Hórus o encaminhava a Osiris. Caso o morto fosse absolvido, ele reencarnaria em seu próprio corpo e seguiria, juntamente com seus pertences, para um paraíso conhecido como Aaru. Daí resulta a importância da mumificação para aquele povo, pois se o morto fosse absolvido, teria o seu processo reencarnatório, tido com íntegro, voltando a seu corpo preservado.

As grandes lições de Justiça e Equidade demonstradas nesse painel, são grandes exemplos de o porquê a maçonaria bebeu nas mais diversas fontes de conhecimento de civilizações como os sumérios, egípcios, gregos, persas e das correntes religiosas e esotéricas dos séculos XVIII, que foram sucessivamente acumuladas ao longo da caminhada maçônica.

Em maçonaria, a Justiça é a verdade abstrata, mas uma atitude ativa e construtora. Equidade é a Justiça natural em ação.

À luz da filosofia e da liturgia maçônica, o Tribunal de Osiris é uma importante alegoria, entre outros significados, o simbolismo de que a Verdade e a Justiça, personificadas. São os caminhos que devem orientar a vida do Homem na sociedade, consolidando a máxima de que "a Justiça é a Verdade em ação".



A partir da esquerda: o morto (conduzido), Anúbis (condutor), Anúbis (pesando), Ammit (o devorador), Toth (anotando), o morto (sendo apresentado), Hórus (apresentando), Osiris (juiz), Ísis e Néftis (ambas atrás de Osiris).

C.E.M. LUZ DE ALEXANDRIA
Presidente da Comissão
Ir.: Cristian Rizzardi

Membros

Ir.: Daniel Sozo

Ir.: Eduardo Augusto Rocha

Ir.: Alexandre de Lavra Pinto

Ir.: Júlio César Zambiasi

Ir.: Vinicius Bernardi

Expediente:
Redação - Cristian Rizzardi
Diagramação - Júlio César Zambiasi
Logotipo - Gabriel Besteiro