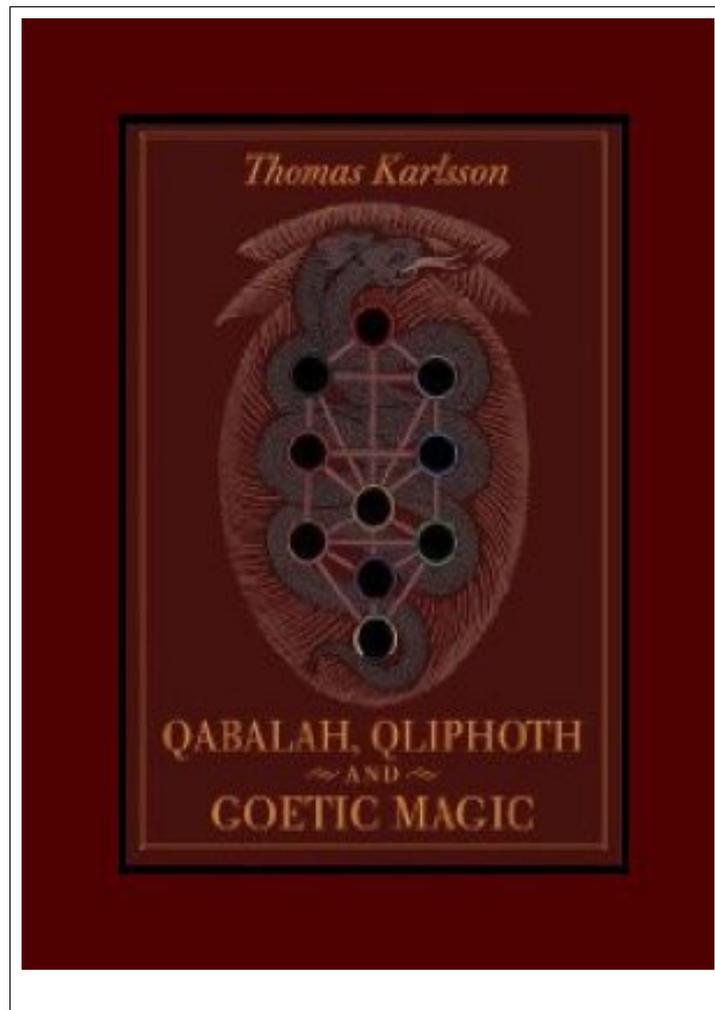


QABALAH, QLIPHOTH E MAGIA GOÉTICA



THOMAS KARLSSON

QABALAH,
QLIPHOTH
AND
GOETIC
MAGIC



:AJNA:

TABELA DE CONTEÚDO

Clique abaixo para ir diretamente aos capítulos

PREFÁCIO

A ÁRVORE DA VIDA ANTES DA QUEDA Introdução

A QABALAH E O LADO ESQUERDO

A ORIGEM DA QABALAH
AS DEFINIÇÕES DA QABALAH
AS SEPHIROTH E A ÁRVORE DA VIDA
 AIN SOPH E AS SEPHIROTH
OS VINTE E DOIS CAMINHOS
A ÁRVORE DA VIDA ANTES DA QUEDA
LÚCIFER-DAATH
A QUEDA DE LÚCIFER
A ABERTURA DO ABISMO
LILITH-DAATH E A SOPHIA CAÍDA

A NATUREZA DO MAL

A SEPHIRA GEBURAH E A ORIGEM DO MAL
GEBURAH E SATÃ
GEBURAH E A CRIAÇÃO
OS MUNDOS DESTRUÍDOS
OS REIS DO EDOM
GEBURAH E O ZIMZUM
O ROMPIMENTO DOS VASOS

AS QLIPHOTH

DEMONOLOGIA
A DEMONOLOGIA QLIPHOTICA DE ELIPHAS LÉVI
KELIPPATH NOGAH
AS QLIPHOTH E AS SHEKINAH

A SITRA AHRA

A PRIMORDIALIDADE DO MAL
A SITRA AHRA COMO INFERNO
CENTELHAS NA SITRA AHRA
ADÃO BELYA'AL
A LUZ NEGRA
A ÁRVORE EXTERNA

A ÁRVORE DO CONHECIMENTO

DUAS ÁRVORES E DUAS VERSÕES DA TORAH
A SERPENTE NO JARDIM DO ÉDEN: O INFRINGIMENTO DO MAL
O MAL VEM DO NORTE
A VISÃO SOBRE O MAL NA QABALAH
A RAIZ DO MAL
O QUE É O MAL?

A INICIAÇÃO QLIPHOTICA

AS DEZ QLIPHOTH

LILITH
GAMALIEL
SAMAEL
A'ARAB ZARAQ
THAGIRION
GOLACHAB
GHA'AGSHEBLAH
O ABISMO
SATARIEL
GHAGIEL
THAUMIEL

AS INVOCAÇÕES QLIPHOTICAS

A ABERTURA DOS SETE PORTAIS
A INVOCAÇÃO DE NAAMAH
A INVOCAÇÃO DE LILITH
A INVOCAÇÃO DE ADRAMELECH
A INVOCAÇÃO DE BAAL

OS TÚNEIS QLIPHOTICOS

PERAMBULANDO ATRAVÉS DO TÚNEL THANTIFAXATH
VISUALIZAÇÃO DE THANTIFAXATH

MAGIA GOÉTICA

MAGIA SALOMÔNICA
SHEMHAMFORASH
A DEMONOLOGIA DA GOETIA
EVOCAÇÕES E INVOCAÇÕES
O RITUAL MÁGICO DA GOETIA
AS FERRAMENTAS RITUAIS
UM ENCANTAMENTO DE DEMÔNIOS DE ACORDO COM O GRIMORIUMVERUM
OS DEMÔNIOS DO GRIMORIUM VERUM
OS 72 DEMÔNIOS DA GOETIA
CORRESPONDÊNCIAS OCULTAS
MAGIA GOÉTICA PRÁTICA
EXPERIÊNCIAS GOÉTICAS

EPÍLOGO
BIBLIOGRAFIA
APÊNDICE CORRESPONDÊNCIAS QLIPHOTICAS E MITOLÓGICAS

PREFÁCIO

Os conceitos em relação à magia, forças mais elevadas, deuses e como contatá-los são muito provavelmente tão velhos quanto a própria humanidade. As primeiras civilizações foram criadas quando os estados civis ergueram-se há mais de cinco mil anos atrás. A estrutura das altas culturas era remanescente de teocracias e era primariamente governada por sacerdotes ou governadores que afirmavam ser divinos ou deuses reencarnados. A linguagem escrita, as mitologias da antiguidade, a astrologia, as religiões mundiais, a fundação da Qabalah e a ciência foram estabelecidas. Correntes de pensamento desta era podem ser encontradas no ocultismo contemporâneo e nas concepções religiosas de hoje.

As linguagens escritas teriam um impacto tremendo na magia; não por menos, já que de outra maneira é próximo do impossível memorizar os rituais e tradições avançadas de maneira correta. Assim sendo, uma forma mais elevada e escolar de magia emergiu, na qual se diferenciava em sua estrutura da magia mais inferior e folclórica, como é ocasionalmente chamada. A magia folclórica é principalmente relacionada com o aumento da colheita, proteção pessoal, cura de doenças, fazer o rebanho se sentir calmo, etc. Intellectualmente, é baseada numa linguagem simbólica que recai na premissa de que cada símbolo está associado com uma força que tem uma potência mágica na forma de um sistema hierárquico. Alguns símbolos são superiores a outros, e são conseqüentemente mais poderosos. Certos símbolos correspondem a outros símbolos. É, de um modo geral, irrelevante se o mago acredita nisto ou não. Magia é considerada ser efetiva se ele for conduzida de maneira apropriada. O relativismo em respeito aos símbolos, como aquele que pode ser encontrado na Wicca de hoje, é categoricamente incompatível com a mentalidade de tempos remotos, nas formas superiores e inferiores de magia.

A magia mais elevada, ou escolar, tem ambições muito maiores do que a magia folclórica. Ocultistas tem em todas as épocas buscado tesouros, riquezas, reinados, sabedoria e até mesmo a possibilidade de se tornar um deus, através da magia mais elevada. Os rituais dos velhos livros escolares das Artes Negras são, diferentes da tradição folclórica, muito avançados e conseqüentemente contém conjurações de demônios. Subseqüente ao renascimento oculto do século 19, a magia escolar foi uma mistura de magia operativa comum e magia divinatória. A magia comum com bonecas de cera, pretendida a causar dano a um inimigo, era combinada com magia divinatória para ganhar contato com o demônio que, esperançosamente, auxiliaria o mago no cumprimento de sua vontade.

Com a chegada de ocultistas como S.L. MacGregor Mathers, Aleister Crowley e Dion Fortune, uma nova visão em magia alvoreceu. Os aspectos meditativos e mentais foram focados. Tentativas foram feitas para contatar forças mais elevadas e outros mundos usando meditação, transe, rituais e outras técnicas. O problema principal com esta forma de magia é que mesmo seus praticantes mais proeminentes e oradores estavam incertos se lidavam com fantasias puras ou com seres sobrenaturais. A magia contemporânea como é praticada, por exemplo, na Dragon Rouge, poderia ser referida como uma forma de magia divinatória. Auxiliado por diferentes técnicas, primariamente na forma de visualizações em combinação com rituais, o mago dos dias atuais tenta entrar em outros mundos ('astrais') e contatar seres, espíritos e demônios superiores. A Qabalah foi, além do mais, uma

grande fonte de inspiração que constituiria a fundação do sistema mágico e imagem mundial da Golden Dawn (Aurora Dourada). Durante o Renascimento, místicos já tinham usado a Qabalah e transe meditativo para deixar o corpo e entrar no divino, algo que conseqüentemente pode ser visto como um precursor aos sistemas de magia contemporâneos.

O Ocultismo é uma fusão de teologia, astrologia, ciência e alquimia. Apareceu há muito tempo atrás na antiguidade e expressa um desejo de explorar o desconhecido, encontrando a verdade e rompendo limites. Os ocultistas têm percorrido fora das ciências e religiões estabelecidas no esforço para encontrar os segredos divinos. O Ocultismo sempre foi eclético. Inspiração e ideias foram encontradas nos diferentes sistemas mitológicos, e tentativas foram feitas para uni-los e criar uma síntese. Tal exemplo é a Qabalah com suas ideias em relação aos aspectos de Deus e da natureza de Deus. Junto com seu sistema numerológico, têm tido uma grande influência no misticismo cristão e ocultismo ocidental. A Qabalah sempre foi controversa. O famoso (ou infame) *Clavicula Salomonis*, a *Chave de Salomão*, foi banido pelo Inquisidor Nikolaus Eymerich durante o século 14. Dificilmente há qualquer dúvida de que o livro foi usado para propósitos ilícitos. Um grupo de conspiradores usou as *Chaves de Salomão* numa tentativa de assassinato do papa Urban VIII. Apesar de várias tentativas, eles fracassaram e nenhum demônio apareceu. Um dos conspiradores ficou aterrorizado, deixou o grupo e traiu seus antigos parceiros.

Hoje, conseqüentemente, acredita-se que o ocultismo floresce nas sociedades secretas, mais ou menos. As mais famosas na Suécia são sem dúvida a Golden Dawn, a Ordo Templi Orientis (O.T.O) e a Dragon Rouge. Isto é *de facto* um fenômeno relativamente novo que tem sua fundação nas lojas da Franco-maçonaria, que emergiu durante o século 18, algo que foi parcialmente causado pelos jacobitas em exílio (como uma questão de curiosidade, nós podemos mencionar que Mathers era, embora vivendo no século errado, um jacobita devoto). Anterior ao século 19, eram predominantemente místicos solitários que eram ocultistas, uma maioria da qual eram livres pensadores eclesiásticos, que arriscavam ser condenados como hereges, especialmente depois das grandes reformas da igreja que foram iniciadas durante o século 11. Outros eram cientistas, místicos e alquimistas como Paracelsus, John Dee e não menos, o sueco Johannes Bureus.

Qabalah, Qliphoth e Magia Goética de Thomas Karlsson confere ao leitor uma genuíno retrato de como a Qabalah cristã é compreendida no mundo conceitual esotérico e contemporâneo, e acima de tudo, atendo-se às Qliphoth e à Magia Goética, ou seja, os aspectos mais obscuros do divino. O livro não é estritamente um trabalho acadêmico, mas um texto esotérico. *Qabalah, Qliphoth e Magia Goética* é uma combinação de ciência e busca por conhecimento esotérico no verdadeiro espírito, ambição e tradição ocultista. O livro também contém práticas mágicas e descrições de outras experiências individuais do sobrenatural. O livro é, além do mais, uma jóia para aqueles que estão interessados na Qabalah, e aqueles que nutrem um grande interesse esotérico.

Per-Anders Östling
Ph. D., em etnologia, autor de
Blåkulla, magi och trolldolmsprocesser

A ÁRVORE DA VIDA ANTES DA QUEDA

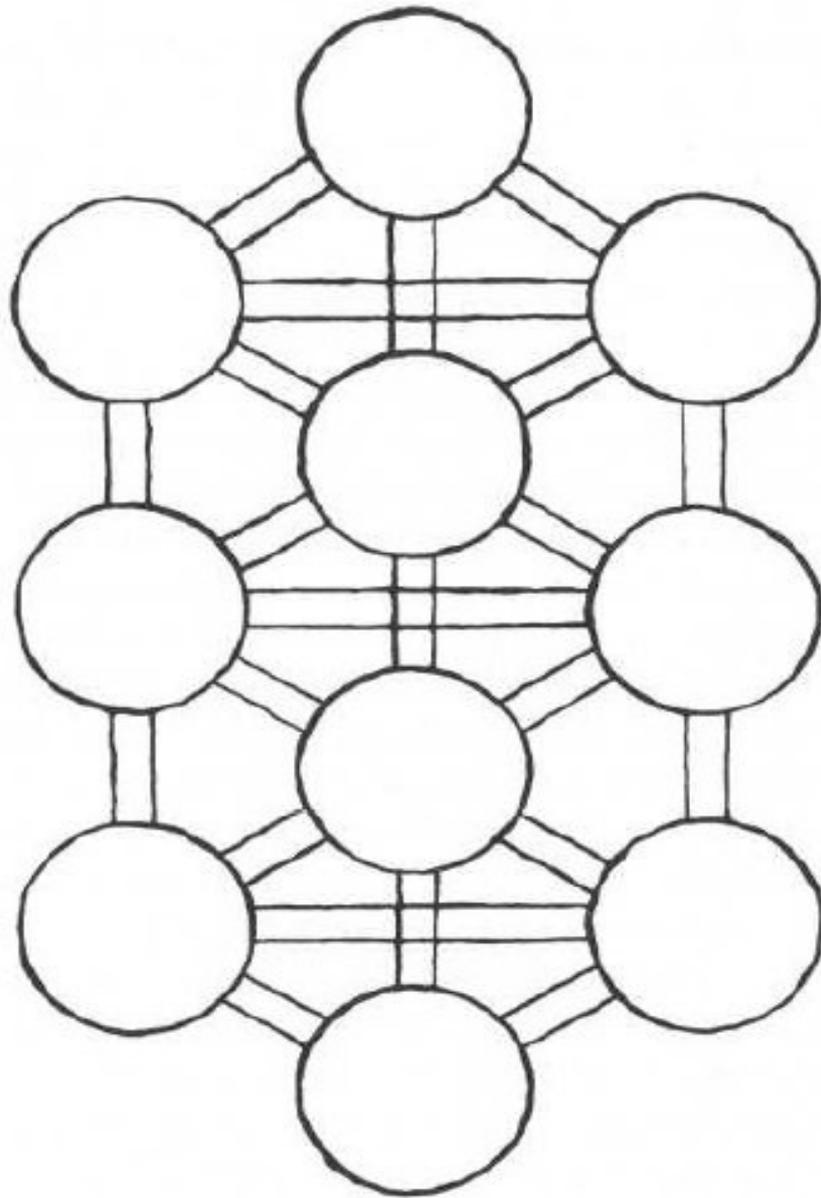
Introdução

A Qabalah é um saber esotérico delineando a criação do universo e da alma humana. Ela descreve como o homem pode se desenvolver através de diferentes níveis. O tema principal na Qabalah é a tradição bíblica, e é uma forma de teologia que se empenha em atingir conhecimento sobre Deus. Mas, ao mesmo tempo, é uma psicologia que tenta fazer um mapa detalhado da alma do homem. Ela é, adicionalmente, uma cosmologia que descreve o universo e sua construção. Para um leitor moderno, secularizado, a terminologia da Qabalah, que inclui Deus, Satã, demônios e anjos, possa parecer estranha e antiquada. Quando escrevendo este livro, eu o poderia ter feito mais fácil para mim mesmo e para muitos leitores descrevendo a Qabalah usando termos emprestados da psicologia moderna, algo que ocorre frequentemente na literatura qabalística influenciada pela popular Nova Era. Eu creio, entretanto, que é valioso usar uma terminologia tradicional tanto quanto possível, mesmo que o que seja discutido relacione-se aos processos psicológicos. Nós não devemos nos esquecer que psicologia é uma ciência jovem, enquanto que a religião carrega conhecimento e experiência que é de milhares de anos. Todavia, o leitor que está planejando praticar os métodos qabalísticos que são apresentados neste livro não precisa ser uma pessoa religiosa, por si. Deus e Satã, Céu e Inferno são palavras denotando princípios e forças universais que são idênticas, independente do tempo e da cultura. Um ateísta deve referir-se a este princípio do 'Universo' ou 'Vida', ao invés de 'Deus,' enquanto um Hindu provavelmente escolherá nomes do panteão indiano. Na velha tradição nórdica, Tyr poderia representar o Deus da Bíblia, enquanto talvez Loki ou alguma outra deidade das forças do Caos poderiam corresponder a Satã. Mesmo que usando terminologia religiosa, nós devemos, assim como os antigos qabalistas, olhar abaixo das superfícies das palavras para encontrar a mensagem que está escondida lá, não menos num livro tal como este, enfatizando a importância do lado escuro da Qabalah. Certos leitores podem ficar consternados perante as intrincadas descrições das Qliphoth e o lado demoníaco da Qabalah, mas é essencial que o leitor entenda de início que as forças escuras e malignas que são descritas nos mitos não devam ser misturadas com o velho mal que nós encontramos quando lendo um jornal ou assistindo TV.

Este antigo mal circundando nosso mundo é principalmente cometido por indivíduos frustrados e confusos, políticos loucos por poder ou criminosos incapazes de controlar desejos triviais. Este mal tem, em realidade, de forma alguma, nada a ver com o mal metafísico que nós encontramos em documentos religiosos. A humanidade está, de fato, em posse de uma predileção única por brutalidade e violência excessiva que distingue-nos de outros animais. Nós parecemos ser os únicos criadores dos campos de morte, estupro em massa, fábricas de alimentos de carne e extensiva matança por propósitos de divertimento. O velho mal é humano, muito humano, enquanto o mal metafísico é negro como a noite e completamente inumano.

O velho mal característico da humanidade é muito conseqüentemente justificado com bondade. Como, muitas vezes, nós encontramos terrível crueldade em nome da bondade? Centenas de milhares de indivíduos foram executados durante as

queimas das bruxas quando os clérigos cristãos buscavam combater Satã e as forças do mal. A Bíblia encoraja genocídio e tantos outros atos cruéis, que motiva o leitor crítico a ponderar sobre quem de fato é bom, e quem é realmente mal. Tão cedo quanto o terceiro século, os velhos gnósticos já encontravam dificuldade obtendo um quadro em conjunto, e chegavam a conclusão de que Deus é de fato mal, e não bom. Grupos gnósticos como os caínitas e os ofidas, ao invés disso, adoravam os inimigos de Deus tais como Caim, a Serpente no Jardim do Éden e os Anjos Caídos.



A Árvore da Vida antes da Queda

As forças do mal aparecendo nos mitos estão em revolta, adversárias, destruidoras e precursoras. O mal metafísico é rígido e vislumbrante como um diamante negro e tão indistinto em sua força aniquiladora como os buracos negros no universo. É tanto afiado como navalha e liso como seda. O que é mais horripilante sobre as forças obscuras é sua idade e distância, e o fato de que elas parecem basear-se em conhecimento que é muito para a humanidade contemplar. O escritor H.P. Lovecraft captura esta atmosfera com as palavras que iniciam o leitor em uma de suas histórias góticas.

A coisa mais misericordiosa no mundo, eu acho, é a incapacidade da mente humana de correlacionar tudo o que ela contém. Nós vivemos numa plácida ilha de ignorância no meio de mares negros de infinitude, e isso não quer dizer que nós devemos viajar longe.

O conhecimento é realmente uma espada de dois gumes que constantemente seduz o homem a viajar mais, mas que pode também destruí-lo se ele se aventurar muito longe. Um tema recorrente nos mitos e documentos religiosos é o fato de que as forças malignas estão em posse de sabedoria profunda que o homem, e mesmo os deuses, estão preparados para fazer qualquer coisa para pegá-la. Do apócrifo Livro de Enoque, nós descobrimos que o maior crime dos Anjos Caídos é que eles ensinam ao homem aquelas coisas que acontecem no céu, e no Gênesis está a serpente astuta que oferece ao homem os frutos do conhecimento que prometem torná-lo em um deus. Prometeu, um dos Titãs nos mitos gregos, rouba o fogo dos deuses e o entrega à humanidade, e dessa forma é punido pelo deus elevado Zeus.

Na mitologia nórdica, são os poderes do caos, os gigantes primordiais que são os mestres da maior sabedoria. Os Aesir estão constantemente buscando tomar vantagem das habilidades dos gigantes ou tomar parte de sua sabedoria, embora isso leve à traição e à violência dos deuses para cumprir esta tarefa.

A dualidade do conhecimento é personificada no homem faustiano que busca a verdade a qualquer custo, não importa se isso o leve direto para a danação. De acordo com a lenda, o erudito mago renascentista Doutor Fausto fez um pacto com o Diabo para ganhar todo o conhecimento do mundo em troca de sua alma. O dilema faustiano é o fato de que o conhecimento vem por um alto preço, especialmente se nós formos incapazes de manuseá-lo corretamente. A lenda do Dr. Fausto revela que o buscador espiritual é forçado a virar-se para as forças obscuras para matar sua sede por sabedoria. Mefistófeles, a Serpente no Jardim do Éden e os Anjos Caídos romperam limites e são mediadores de conhecimento proibido. Nos velhos livros das Artes Negras, nós podemos ler sobre um grande número de demônios que o mago conjura para diferentes propósitos. Embora alguns demônios possam auxiliar com tais coisas práticas como fazer mulheres despirem-se perante o mago, muitos demônios podem oferecer conhecimento sobre ciência, arte, religião, filosofia e respostas vigentes para todos os tipos de questões.

A palavra 'demônio' pode ser traçada à palavra grega Daimon, que significava entidades existentes entre o mundo do homem e o mundo dos deuses. Elas eram mediadoras de mensagens entre os mundos, e para Sócrates, o Daimon significava o eu mais elevado ou o espírito guardião do homem. Mas, quando os demônios foram identificados com os Anjos Caídos, eles ganharam o status de mal absoluto. Neste livro, cada demônio dos clássicos livros das Artes Negras *Lemegeton - A Chave Menor de Salomão* e o infame *Grimorium Verum* estão publicados. A

influência deste livros na magia obscura europeia não pode ser subestimada.

O lado da luz representa uma ordem ideal na religião e nos mitos, enquanto o lado negro representa o selvagem e enorme infinito que se esconde por trás dos limites da ordem. A polaridade entre a luz e a escuridão é refletida no conflito entre os ideais do classicismo e do goticismo. Os ideais clássicos estão encontrados na claridade, razão, luz e regras. Os ideais góticos são metafísicos e encontrados nas visões arcaicas, sonhos, o escuro e o obscuro, inspiração e obsessão. Os pensadores do Renascimento viam os Godos como um sinal da ruína da cultura. O gótico era visto como a máxima antítese da civilização clássica e ideais clássicos de beleza. De acordo ao gosto clássico, o gótico representava algo insípido e enorme, ameaçador e horripilante. Entretanto, durante o final do século 18, o goticismo foi reavaliado e a arquitetura gótica foi novamente apreciada. Intelectuais alemães como Herder e Goethe abraçaram o goticismo como um ideal estético. O goticismo fascinou artistas e escritores na Inglaterra e no Continente. O que tinha sido associado com escuridão e barbarismo durante o Renascimento, era agora uma fonte de inspiração. Os românticos ingleses buscaram o gótico e um sentimento de terror entusiástico, ao invés dos ideais estruturados, luminosos e puros do classicismo. Em um texto do século 18, pode-se encontrar uma lista de coisas que causariam este sentimento de terror: deuses, demônios, Inferno, espíritos, almas humanas, encantamentos, magia, trovão, inundações, monstros, fogo, guerra, peste, inanição, etc. Durante o século 19, o Romantismo arruinado foi desenvolvido na esfera da arte—um tema favorito pintava cemitérios e ruínas de igrejas góticas crescidas com a natureza indomada sob a lua completamente pálida. Explorar o escuro se tornou um caminho para aumentar o conhecimento sobre a natureza escondida do homem, e o goticismo se tornou uma forma de expressão para o lado escuro do homem.

Voltar-se para o lado escuro para encontrar experiências espirituais têm sido o equivalente à condenação na tradição monoteísta ocidental, mas se nós observarmos nas religiões com uma distinção menos finita entre luz e escuridão, nós descobriremos que o escuro também têm sido visto como uma fonte de iluminação. Como um exemplo, nós podemos notar que a deusa Kali é uma das deidades principais no Tantrismo indiano. Religiões monoteístas tais como o Judaísmo, o Cristianismo e o Islã têm enfatizado um deus do céu masculino, e todos os outros seres sobrenaturais têm sido associados com o Diabo. A força divina feminina, em particular, tem sido ligada com o lado escuro. O lado da luz caracteriza muitos movimentos de massa e religiões exotéricas, enquanto o lado escuro enfatiza o único, o diferente e o exclusivo.

Muitas religiões tentam apregoar-se como um caminho de vida para todos; um caminho que pode rapidamente e facilmente conduzir à salvação. Formas mais obscuras de espiritualidade não podem, em tal maneira superficial, ser vendidas como se elas fossem um shampoo ou um novo produto de limpeza revolucionário. O caminho escuro não afirma ser para todos. Para ser capaz de andar sobre o caminho obscuro será necessário uma habilidade para penetrar abaixo da superfície das palavras, símbolos e imagens. Virar concepções como bem e mal abaixo não é sem perigo, e conjurar entidades que tem sido objetos de medo por milhares de anos pode ser devastador. Embora alguém possa afirmar não ser religioso, as velhas estruturas religiosas não se vão facilmente. No começo dos anos 1990, um batismo oculto foi conduzido na Suécia. Era geralmente conhecido como um 'batismo do diabo' na mídia. É interessante notar que ele recebeu muita atenção, apesar do fato de que a Suécia é um dos países mais secularizados no mundo. Deve-se constantemente encontrar provas do fato de que a religião

continua a ter um impacto importante nos paradigmas da humanidade, mesmo que isto não deva ser sempre percebido à primeira vista. O perigo de andar sobre o caminho escuro recai não no risco de ser condenado pelos literalistas religiosos, mas por ser pessoalmente incapaz de ver através dos clichés e descrições falsas que estão sendo imprimidas nos símbolos obscuros.

O escuro não tem nada a ver com atributos externos, e muito menos com atos em que animais, pessoas ou propriedades são prejudicadas. O caminho escuro é um processo existencial e espiritual no qual o homem abre o portão para os cantos mais escuros da alma.

Entrar nas regiões qliphóticas é um processo de demanda e poucos indivíduos possuem a força para confrontar o que está escondido no escuro. A Qabalah ilustra como todo velho desperdício, da psique do homem e da criação do universo, estão reunidos no submundo qliphótico. Similar ao escavar no solo mundano, nós vamos confrontar tudo o que tem sido deixado para trás. No começo, nós encontraremos entulho que foi varrido pra debaixo do tapete, mas se nós cavarmos mais fundo, nós encontraremos tesouros e fósseis de eras anteriores. Para aqueles que ousam entrar nos túneis do submundo e do caminho escuro, não será uma viagem fácil, mas uma exploração de demanda que subverte todos os velhos valores e concepções. No centro do submundo, o buscador persistente irá encontrar o condutor da luz que transmite respostas para as grandes questões concernentes à existência, ou como o psicólogo suíço Carl Gustav Jung declarou: *'Iluminação consiste não em ver as formas e visões luminosas, mas em tornar a escuridão visível.'* Quando empreendendo um estudo aprofundado da Qabalah, nós podemos encontrar a mesma mensagem, que silenciosamente revela que a profundidade é o portão da vida, e que a luz mais forte pode ser encontrada no abismo mais escuro.

A QABALAH E O LADO ESQUERDO

O termo Qabalah têm sido muitas vezes usado para iniciar o misticismo judaico; ocasionalmente, a Qabalah têm sido usada também para denotar muitas especulações numerológicas e misticismo em geral, fora da estrutura do Judaísmo. Mas não foi até o século 13 que esta palavra, que em hebreu significa 'tradição', veio denotar mais geralmente uma forma específica de misticismo. Meios similares de pensamento têm, nos círculos místicos judaicos, anteriormente sido referidos como *Chokmah Perimit*, 'sabedoria interna', foi nos círculos em torno do místico judeu Isaac, o Cego (1160-1235) e seus estudantes, que a palavra Qabalah consistentemente se tornou usada para expressar o misticismo judeu específico dos números. O mundo de ideias que se tornou a Qabalah foi fundado há tanto tempo atrás quanto os tempos helenísticos, em tratados como *Sepher Yetzirah*, que foi provavelmente escrito por volta do século 4. Predominantemente, entretanto, a Qabalah judaica foi desenvolvida durante os séculos 12 e 13. O misticismo qabalista está enraizado no pensamento de que o mundo é construído em volta de princípios espirituais e místicos fundamentais que correspondem a valores matemáticos. Já que números e letras são idênticos no alfabeto hebreu, qabalistas buscaram significados escondidos nos manuscritos religiosos e nomes divinos que pudessem ser revelados através de correspondências numerológicas. Um exemplo de tais correspondências numerológicas era o cálculo qabalista do valor numerológico da palavra Messias, construída com as letras M, Sh, I, Ch, que representam os valores numerológicos 40+300+10+8, a soma do qual é 358. Para seu grande horror, os qabalistas descobriram que este número ademais correspondia à Serpente (heb. *Nechesch*) no Jardim do Éden, do qual o nome foi construído pelas letras N.Ch.Sh, que representam os valores numerológicos 50+8+300, que do mesmo modo juntas fazem 358. Poderia a serpente ser identificada com o Messias?

Os qabalistas não trabalharam unicamente com os valores numerológicos e matemáticos. Num estágio inicial, a Qabalah foi dividida em dois ramos principais: *Qabalah Iyyunit*, Qabalah especulativa, e *Qabalah Ma'asit*, Qabalah prática. Foi dentro da Qabalah especulativa que os cálculos numerológicos foram conduzidos. A Qabalah prática era mais focada em orações e cerimônias. Subsequentemente, a Qabalah seria dividida em quatro ramos principais. Estes não são quatro escolas reais de Qabalah, mas quatro diferentes aspectos que complementam um ao outro. Os quatro ramos são:

- a) Qabalah prática
- b) Qabalah literal
- c) Qabalah não escrita
- d) Qabalah dogmática

Cerimônias e exercícios espirituais foram difundidos na Qabalah prática. Como uma questão de fato, vários elementos mágicos poderiam ser encontrados e qabalistas mais teoricamente e filosoficamente orientados viam a Qabalah prática com uma certa suspeita. A Qabalah literal era principalmente relacionada com o misticismo alfabético, que por sua vez era dividido em três partes: *gematria*, *notariqon* e *themura*, que eram baseadas em certas formas de cifra numérica e misticismo da letra. Através da gematria, o estudante poderia calcular o valor numerológico de diferentes palavras, e esse era considerado o mais importante dos três métodos.

O exemplo citado acima, que revela que a Serpente (*Nechesch*) e o Messias (*Messiach*) tem o mesmo valor numerológico é uma característica do cálculo gemátrico. Notariqon é baseado no pensamento de que as iniciais criam palavras, e themura é um sistema de cifra de palavra no qual as letras são trocadas. A Qabalah não-escrita era vista como a mais sagrada e mais secreta, e desta forma, era ensinada individualmente de professor para aluno. A Qabalah escrita era baseada em textos qabalísticos tais como o Zohar e o Bahir.

O Bahir foi o primeiro grande texto qabalístico; foi escrito na última parte do século 12, e o autor deve ter sido Isaac, o Cego ou alguém em seu círculo. Muitas doutrinas qabalísticas fundamentais apareceram primeiro no Bahir; aqui a *Otz Chiin* —a Árvore da Vida—é mencionada pela primeira vez.

O Zohar é o mais importante texto qabalístico; é uma coleção volumosa e detalhada de textos esotéricos organizados em cinco partes. Três das cinco partes são intituladas *Sefer ha-Zohar al ha-Torah*. As outras duas são intituladas *Tikkunei ha-Zohar* e *Zohar Hadash*. A principal ambição do Zohar é apresentar uma interpretação mística da lei, a Torah, ou seja, os cinco livros de Moisés. As primeiras três partes lidam principalmente com especulações sobre a Torah. Elementos mágicos emergem em *Tikkunei ha-Zohar*, e seu conteúdo influenciou vários livros ocidentais de magia, tais como *De Occulta Philosophia* e os grimórios alegadamente escritos pelo próprio Salomão.

A ORIGEM DA QABALAH

Uma questão válida quando se faz um exame da filosofia e ideias qabalísticas é se ela é de fato algo especificamente judaico. A Qabalah foi desenvolvida na Europa e tem suas raízes no mundo helenístico das ideias. Pensamentos pré-qabalísticos surgiram no mesmo ambiente dos sistemas herméticos e gnósticos. A Qabalah foi fortemente influenciada pela filosofia grega, tal como o Neo-Platonismo e o misticismo numerológico de Pitágoras, e alguns afirmam que a Qabalah é uma filosofia grega helenística coberta de termos judaicos. O ocultista e acadêmico americano Stephen Flowers assevera em seu livro, *Hermetic Magic*, que a Qabalah hebraica manteve o quadro mundial helenístico, mas que houve também uma Qabalah grega original e pagã. Ele acredita que isso foi preservado na Qabalah hebraica. Pensamentos similares vem do acadêmico Kieren Barry em seu livro *The Greek Qabalah*:

Foram, de fato, os gregos que, tão cedo quanto o oitavo século a.C., inventaram numerais alfabéticos, a pura essência da numerologia qabalística. (...) Exemplos da Qabalah grega podem também ser encontrados fora do terreno da Grécia bem antes do terceiro século da era cristã em amuletos egípcios, desenhos de parede romanos, filosofia gnóstica, e primeiros escritos cristãos. Esta é a data provável mais antiga da primeira obra conhecida na Qabalah hebraica, o *Sefer Yetzirah*, ou Livro da Formação. Este primeiro trabalho foi essencialmente um produto do impacto do Gnosticismo grego no misticismo judaico, e mostra a influência de numerosos conceitos, tais como a teoria gnóstica da criação por emanações, a década pitagoriana, filosofia platônica, astrologia ptolomaica, e os quatro elementos de Empédocles, todos dos quais já eram parte do simbolismo alfabético grego existente.

A discussão em relação à origem da Qabalah é antiga e parece ter sido primariamente importante para não-judeus desejando praticar a Qabalah, ou para usar ideias fora da estrutura do Judaísmo. Originalmente, a Qabalah parece ter tido um caráter filosófico mais universal, remanescente das ideias heleníticas em relação ao misticismo dos números, que não estavam encerrados em qualquer religião particular. Posteriormente, a Qabalah parece ter ganhado um caráter judaico mais exclusivo.

Uma Qabalah cristã foi desenvolvida há tanto tempo atrás quanto o Renascimento, e isso determinava que o saber qabalista tinha uma afinidade com o Cristianismo ao invés do Judaísmo. Florença se tornou um centro de crescimento do Qabalismo cristão e o hermético cristão Pico della Mirandola foi chamado o pai da Qabalah cristã. Pico afirmava que ele tinha encontrado mais Cristianismo do que a religião mosaica nos textos qabalísticos. Pico afirmava que na Qabalah

(...) os mistérios da trindade podiam ser encontrados, lá a palavra é feita carne, há a divindade do Messias; lá eu li sobre a Jerusalém celeste, a Queda dos demônios, a ordem dos anjos, o purgatório e a tortura do Inferno. (...)

Pico morreu jovem e seu discípulo Reuchlin foi talvez aquele que se tornaria o personagem mais importante para a Qabalah cristã. Pouco depois de conhecer Pico, em 1494, ele foi inspirado a escrever seu primeiro texto qabalístico, *De Verbo Merifico*, 'A Palavra Miraculosa'. Esta palavra não é o Tetragrammaton, o nome de Deus, IHVH, que é tão essencial na Qabalah judaica, mas IHSVH, Jesus na forma hebraica. Reuchlin se tornou um escritor influente, e influenciaria Erasmus e Luther. O jovem Heinrich Cornelius Agrippa leu Reuchlin e realizou uma conferência sobre *De Verbo Merifico* em 1509, e seu interesse qabalista é refletido na sua grande obra *De Occulta Philosophia*, em que a Qabalah e o ocultismo contemporâneo foram compilados. Os textos de Agrippa se tornaram crescentemente influentes na Qabalah não-judaica e Agrippa teve um impacto decisivo no ocultismo ocidental.

Uma forma de Qabalah influenciada por especulações runológicas foram desenvolvidas na Suécia do século 17. Esta era uma Qabalah gótica que continha as lendas dos Godos, os mitos gregos dos hiperbóreos e a pesquisa runológica da época de grande poder da Suécia. Na Qabalah gótica, runas e antigos deuses nórdicos eram misturados com ocultismo contemporâneo, Hermetismo e Alquimia. Similar à Qabalah comum, acreditava-se que as letras teriam significância mágica, mas aqui eram as runas que eram vistas como símbolos mágicos. O personagem mais importante nesta tradição foi Johannes Bureus, o pai da gramática sueca; ele foi ativo na área do Uppsala, e dessa forma nomeou sua Qabalah de *Kabalah Upsalica*.

A Qabalah não-judaica parece ter sido mais difundida do que a Qabalah judaica em certos períodos; no século 19, ideias qabalísticas floresceram em círculos ocultos. Perfis bem conhecidos, incluindo os franceses Alphonse Louis Constant e Gérard Encausse, mais comumente conhecidos como Eliphas Lévi e Papus, bem como os ingleses Arthur Edward Waite, S.L. MacGregor Mathers e Aleister Crowley. Eles todos tiveram uma forte influência na Qabalah moderna e ocultismo sincretista moderno. Esta Qabalah moderna não tinha somente se libertado do Judaísmo, mas também do Cristianismo eclesiástico. Ela é muitas vezes referida como Qabalah hermética e se alinha com vários sistemas de crenças. Alguns escritores tem distinguido três formas de Qabalah alterando a soletração: a Qabalah judaica foi

escrita *Kabbalah*, a cristã *Cabala*, e a hermética *Qabalah*.

Para um praticante de Qabalah, suas raízes históricas são de uma significância subalterna. O mais importante não é se é judaica, cristã, grega, hermética ou nórdica, mas que é um sistema oculto universal, que se revelou ser imensamente aplicável às muitas tradições espirituais.

AS DEFINIÇÕES DA QABALAH

Como então a Qabalah pode ser definida? De acordo com o pesquisador qabalista Lawrence Fine, vários meios podem ser seguidos para detectar a Qabalah. A Qabalah poderia ser interpretada como qualquer forma de misticismo judaico. O problema com esta definição é que é indefinida e exclui outras formas concebíveis de misticismo judaico. Outra definição que está em perigo de se tornar mesmo mais ampla é aquela que inclui tudo o que é chamado de Qabalah, mesmo que originando-se fora do misticismo judaico. Uma definição mais acadêmica seria definir a Qabalah como a literatura específica que foi desenvolvida em Provença e no norte da Espanha nos séculos 12 e 13, dos quais as principais fontes são o Bahir e o Zohar. A desvantagem com esta definição é que ela exclui uma vasta fonte de literatura qabalística dentro e fora do Judaísmo: tudo da Cabala cristã, posteriormente e anteriormente da Kabbalah judaica, a Qabalah hermética moderna e uma Qabalah do tipo do misticismo de números grega. Uma definição frutífera da Qabalah é o misticismo em torno dos dez princípios primordiais chamados *Sephiroth* e especulações em torno do símbolo *Otz Chiim*, 'A Árvore da Vida', são temas centrais na Qabalah. Desta forma, a Qabalah é demarcada, mas ao mesmo tempo, ela pode conter a Qabalah hermética e cristã. O grande estudioso qabalista Gershom Scholem escreve em seu livro, *On The Kabbalah and its Symbolism*, que:

Muita, se não toda a especulação e doutrina kabbalista, está relacionada com o reino das emanções divinas ou *Sephiroth*, em que a força criativa de Deus se revela.

Um mago ou qabalista prático muitas vezes usa uma definição ampla da Qabalah que define ela baseada sob especulações sobre as *Sephiroth* e a Árvore da Vida.

AS SEPHIROTH E A ÁRVORE DA VIDA

A Árvore da Vida é um dos mais importantes símbolos do ocultismo ocidental. Embora desenvolvida na Qabalah, ela também pode se conectar ao Platonismo, a Alquimia e o Hermetismo. A Árvore da Vida ilustra o relacionamento de cada *Sephira* às outras, bem como a estrutura da criação e do homem. O próprio símbolo consiste-se de dez esferas, coletivamente conhecidas como *Sephiroth*, que são ligadas por vinte e duas linhas ou caminhos. As esferas representam os números de um a dez e os caminhos correspondem às vinte e duas letras do alfabeto hebreu. Outros alfabetos, as vinte e duas cartas do Tarot e símbolos astrológicos também têm sido conectados aos caminhos. Não obstante o significado do símbolo, muitos ocultistas carecem do conhecimento da Árvore da Vida em um nível mais profundo. Muitos fitam cegamente sob a construção real da Árvore e quais correspondências podem ser atribuídas a seus diferentes caminhos. Várias versões diferentes da Árvore da Vida tem sido criadas, mas a mais comum foi feita pelo qabalista Kircher em seu *Oedipus Aegyptiacus*, de 1652. Sabe-se que outras versões existem.

Comparando as diferentes versões nós podemos ganhar um conhecimento mais profundo sobre a Árvore da Vida e as dez Sephiroth.

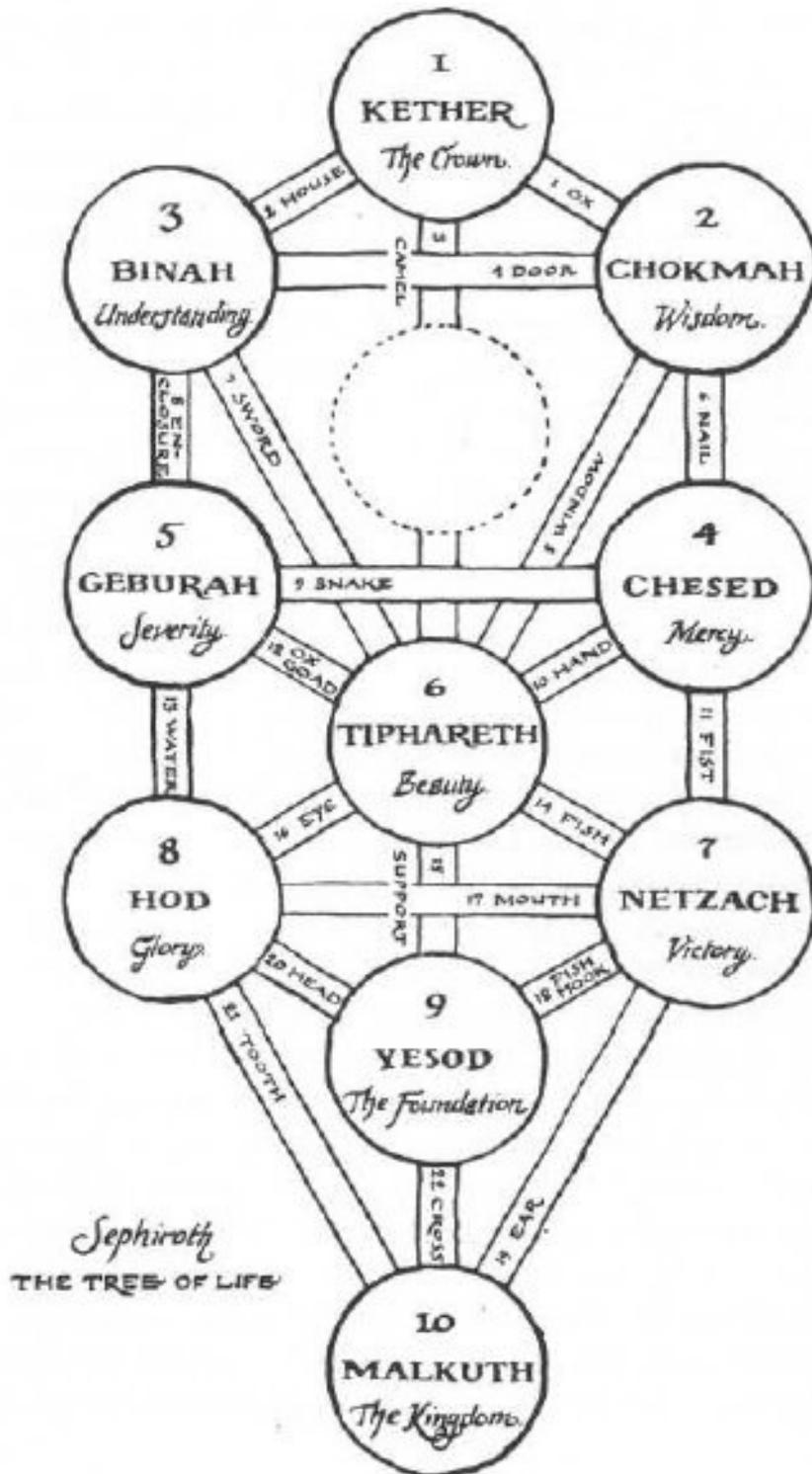
O termo Sephiroth (Sephira em singular) tem numerosos significados, mas pode ser traduzido como 'números'. As Sephiroth são dez números primordiais divinos. Sua significância é muito mais profunda do que ser apenas números por mero cálculo, as Sephiroth são princípios cósmicos, emanções divinas, mundos e, acima de tudo, atributos de Deus. No *Sepher Yetzirah*, um texto do século 4, as Sephiroth são mencionadas sobretudo como números, enquanto no Bahir, elas são comparadas aos atributos divinos tais como força, energia, luz e sabedoria. As Sephiroth são também chamadas emanções já que elas reluzem e fluem da origem divina.

As Sephiroth são emanções que existem no todo, grande e pequeno. A primeira Sephira corresponde à fase inicial em tudo e a última Sephira corresponde à conclusão e a manifestação final. Entre elas estão as outras Sephiroth que simbolizam vários níveis de manifestação. Elas representam diferentes fases da criação, que não são temporárias, mas continuam a existir como mundos e níveis individuais da criação parcial. A complexidade do termo Sephiroth é revelada pelos numerosos nomes que tem sido dados a elas: *Orot* ('Luz'), *Dibburin* ('Absoluto'), *Kohot* ('Forças'), *Shemot* ('Nomes') e *Marot* ('Espelhos'). As dez Sephiroth são:

1. KETHER, A Coroa. O princípio primordial.
2. CHOKMAH, Sabedoria.
3. BINAH, Entendimento. Inteligência.
4. CHESED, Misericórdia. A força que une.
5. GEBBURAH ou DIN, Severidade.
A força julgadora e desintegradora.
6. TIPHARETH, Beleza. A harmonia que balança misericórdia e severidade.
7. NETZACH, Vitória. Paixões e instintos.
8. HOD, Glória. Razão e inteligência.
9. YESOD, A fundação das forças pró-criativas.
Sexualidade e sonhos.
10. MALKUTH, O Reino. O mundo material.

As dez Sephiroth podem ser usadas como símbolos para descrever grande e pequeno. Em diferentes tabelas de correspondência, as dez Sephiroth e os vinte e dois caminhos representam tudo, de pedras, plantas e cores, à deuses e princípios cósmicos. Nenhuma qabalista afirmaria que o universo é construído exatamente como a Árvore da Vida; a Árvore da Vida é simplesmente um mapa, e ilustra a estrutura mais fundamental da existência, e como todos os mapas, é baseada em simplificações. Mas é um mapa muito brilhante que foi usado por um grande número de místicos e magos para ganhar conhecimento sobre os mistérios do universo. A Árvore da Vida está baseada num sistema numérico universal e pode ser aplicada em todos os mitos de todas as épocas. O primeiro princípio primordial numerológico na Árvore da Vida é a trindade. A trindade representa ser, não-ser, (Inexistência) e o vir em existência. A trindade também representa homem, mulher e filho, ou mais, menos e zero. Num processo de conhecimento, a trindade representa a tese, a antítese e a síntese. Na Árvore da Vida, a trindade é organizada em um triângulo (também conhecido como tríade), e a Árvore da Vida consiste de três triângulos. Além destas três tríades que resultam no número nove ($3 \times 3 = 9$), há um décimo princípio que é uma reflexão do primeiro princípio da árvore. Numerologicamente, o número dez é uma reflexão do número um e inicia um novo

ciclo (11, 12, 13, etc., em vez de 1,2,3). O número dez representa o mundo do homem, uma reflexão do mundo divino que corresponde ao número um. Mesmo que embora seja uma reflexão, é também parte da Árvore da Vida que está muito mais distante do divino e não é parte das três tríades. A humanidade e o número dez ficam sozinhos carecendo do apoio que as Sephiroth restantes tem de cada outras em suas tríades. A Árvore da Vida era construída de outra maneira antes da Queda mitológica quando todas as esferas existiam em uma unidade harmônica. Esta era uma unidade que incluía segurança e estabilidade, mas também aprisionamento e estagnação.



Numerosos livros tem explorado a Árvore da Vida e as dez Sephiroth e nós vamos somente apresentar de maneira breve o significado das Sephiroth aqui. A *Qabalah Mística*, de Dion Fortune, é um clássico da literatura qabalística que apresenta uma boa descrição das dez Sephiroth. Mas todas as descrições das dez Sephiroth são simplificações já que mais ou menos tudo pode ser atribuído a estes símbolos.

No.	Letter	Meaning	Value	Tarot	Astrol. Sign	Element Quality
1.	Aleph	א	Ox	1	<i>The Fool</i>	Air/Spirit <i>Abundance</i>
2.	Beth	ב	House	2	<i>The Magician</i>	Mercury <i>Life/Death</i>
3.	Gimel	ג	Camel	3	<i>The Priestess</i>	The Moon <i>War/Peace</i>
4.	Daleth	ד	Door	4	<i>The Empress</i>	Venus <i>Wisdom/Folly</i>
5.	Heh	ה	Window	5	<i>The Emperor</i>	Aries <i>Seeing</i>
6.	Vau	ו	Nail	6	<i>The Hierophant</i>	Taurus <i>Hearing</i>
7.	Zain	ז	Sword	7	<i>The Lovers</i>	Gemini <i>Air</i>
8.	Cheth	ח	Enclosure	8	<i>The Chariot</i>	Cancer <i>Speech</i>
9.	Theth	ט	Snake	9	<i>Strength</i> <i>(sometimes Justice)</i>	Leo <i>Taste</i>
10.	Yod	י	Hand	10	<i>The Hermit</i>	Virgo <i>Sexual Intemperance</i>
11.	Caph	כ	Fist	20, 500	<i>The Wheel of Fortune</i>	Jupiter <i>Wealth/Poverty</i>
12.	Lamed	ל	Ox Goad	30	<i>Justice</i> <i>(sometimes Strength)</i>	Libra <i>Work</i>
13.	Mem	מ	Water	40, 600	<i>The Hanged Man</i>	Water <i>Cold</i>
14.	Nun	נ	Fish	50, 700	<i>Death</i>	Scorpio <i>Movement</i>
15.	Samekh	ס	Support	60	<i>Art (Temperance)</i>	Sagittarius <i>Anger</i>
16.	Ayin	ע	Eye	70	<i>The Devil</i>	Capricorn <i>Joy</i>
17.	Beh	פ	Mouth	80, 800	<i>The Tower</i>	Mars <i>Beauty/Ugliness</i>
18.	Tzaddi	צ	Fish Hawk	90, 900	<i>The Star</i>	Aquarius <i>Thought</i>
19.	Qoph	ק	Ear	100	<i>The Moon</i>	Pisces <i>Sleep</i>
20.	Resh	ר	Head	200	<i>The Sun</i>	The Sun <i>Fertility/Barronness</i>
21.	Shin	ש	Tooth	300	<i>The Judgment</i> <i>(The Aeon)</i>	Fire <i>Heat</i>
22.	Tau	ת	Cross	400	<i>The World</i> <i>(The Universe)</i>	Saturn <i>Power/Slavery</i>

AIN SOPH E AS SEPHIROTH

No início, somente Ain Soph existia, o estado primordial que não pode ser formulado em palavras ou termos. Para os qabalistas, Ain Soph é outra palavra para Deus. Em Ain Soph tudo é um e nada ao mesmo tempo. Muitos qabalistas acreditam que o universo foi criado porque Ain Soph queria atingir a consciência de si mesmo, algo que poderia somente ser feito através de uma liberação voluntária do estado original de unidade. O universo é criado como uma reflexão para Deus, ou Ain Soph, para ver a si mesmo.

1. KETHER corresponde à primeira faísca ou a primeira ideia. Kether é o primeiro ser que teve existência individual. Já que Kether, inicialmente é uma existência única, é definido pelo ponto no círculo que carece de atributos. Kether meramente é, mas é incapaz de definir sua existência. Desta forma, Kether é um não-ser até que as outras Sephiroth possam definir a existência de Kether. Kether é o primeiro passo no processo da existência infinita para a existência finita, do reino divino ao reino material. Kether existe, mas carece de forma. Kether meramente formula 'Eu'. Kether é também associada com a fagulha primordial do universo, ou ocasionalmente com o planeta Plutão, por meio disso representando o nível máximo próximo ao infinito.
2. CHOKMAH é a primeira existência positiva que pode definir-se em relação a algo mais. É associada com o pai e a força primordial masculina. Chokmah corresponde ao princípio ativo e dinâmico e formula 'Eu sou'. Chokmah é associado com o Zodíaco, ou com Urano
3. BINAH é o entendimento, princípio organizador e refletor. É a estrutura que dá forma, que cultiva a força de Chokmah. A força feminina primordial e a mãe estão também associadas com Binah. Esta Sephira é o princípio passivo e moldador. Uma existência consciente fora de Kether ergue-se em Binah, formulando 'Eu sou quem Eu sou'. É Binah que é a mãe das sete Sephiroth inferiores abaixo da tríade mais alta. Binah corresponde a Saturno ou Netuno. As três Sephiroth mais altas pertencem ao reino divino ou *Atziluth*. Depois da Queda mítica, um Abismo surge aberto no universo e o nível divino é isolado dos níveis abaixo. No Abismo, nós podemos encontrar *Daath*, que é chamada de não-Sephira desde que perdeu seu papel como uma Sephira depois da queda. Daath denota 'conhecimento' e pode agir como uma ponte sobre o Abismo. Algumas vezes Daath é associada com Saturno.
4. CHESSED representa a força misericordiosa e perdoadora que liga o conjunto. Chesed protege e preserva, mas similar à todas as Sephiroth, Chesed deve ser balanceada por suas contrapartes para evitar o colapso da Árvore da Vida. Se Chesed fosse dominada, tudo fundiria-se em uma massa informe não diferenciada sem identidade. Chesed é associada com Júpiter.
5. GEBBURAH ou DIN corresponde ao princípio da lei, separação e severidade. Este é o princípio desintegrador que cria distância e espaço para capacitar a existência individual. Satã e as forças negras tem, de acordo com muitos qabalistas, sua origem nesta Sephira já que eles representam os princípios que se rompem da unidade original. Se esta Sephira não for balanceada, ela pode impelir tudo a se desintegrar em partículas incoerentes. Gebburah está associada com Marte.
6. TIPHARETH é o centro da Árvore da Vida e balanceia Chesed com Gebburah e fornece equilíbrio para as outras Sephiroth. Tiphareth também corresponde

ao Sol e sua força vital dá nutrição e energia para todas as Sephiroth abaixo. Tiphareth representa o coração e é o centro das energias que circulam a Árvore da Vida. Tiphareth é a mediadora entre aquilo que está acima e aquilo que está abaixo. A tríade do meio pertence ao nível mental, que na Qabalah é chamada Briah. Entre o nível mental e as Sephiroth inferiores, um Abismo menor, ou véu, existe, mantendo elas separadas. Este véu é conhecido como Paraketh.

7. NETZACH representa o primeiro nível do plano astral ou dos mundos dos sonhos. A ideia de que foi despertado para a vida nas esferas superiores aqui aparece como uma vívida imagem ou uma fantasia. Netzach é associada com os sentidos, os instintos e os desejos. Netzach corresponde a Vênus.
8. HOD torna o desejo ou a força que irradia de Netzach em algo concreto. Hod é associada com inteligência e comunicação. Hod é associada com Mercúrio.
9. YESOD é a Sephira que é a mais próxima do mundo material. Esta é a Sephira dos sonhos e fantasias e ela acumula as forças das outras Sephiroth e transmite estas para o plano material. Yesod está associada com as energias astrais e a sexualidade. Yesod corresponde à Lua.
O último e mais inferior triângulo pertence ao plano astral que é chamado de Yetzirah.
10. MALKUTH é o mundo do homem e do plano material no qual o homem está aprisionado antes que ele comece a jornada espiritual para os mundos superiores. Malkuth é construída dos quatro elementos: terra, fogo, ar e água, que são reflexões físicas dos princípios cósmicos primordiais que podem ser encontrados em outros planos. Na Qabalah o nível material é chamado Assiah.

As dez Sephiroth são também colocadas em três pilares, que são chamados de pilar da severidade, pilar da suavidade e pilar da misericórdia. O pilar da severidade está do lado esquerdo da Árvore da Vida e consiste das Sephiroth Binah, Geburah e Hod. O pilar da severidade é preto e é associado com os princípios desintegradores e analíticos do universo. O pilar da misericórdia está do lado direito da Árvore da Vida e consiste das Sephiroth Chokmah, Chesed e Netzach. O pilar da misericórdia é branco e é associado com o princípio conectivo e associativo. O lado esquerdo repele enquanto o lado direito atrai. Eles são balanceados um pelo outro e uma cairia em pedaços por sua própria força sem a outra. O pilar da suavidade ergue-se entre eles em dourado, e é chamado de pilar do meio. Ele consiste das Sephiroth Malkuth, Yesod, Tiphareth e Kether.

Os três pilares estão associados com três diferentes caminhos espirituais. O caminho esquerdo está associado com o caminho analítico e intelectual para a eliminação. Este é algumas vezes chamado de 'Caminho Hermético', mas que não suponha indicar a tradição hermética, que é um sistema completo em si próprio, comparável à Qabalah e que contém vários caminhos e métodos espirituais. O pilar direito está associado com o caminho associativo, poético e artístico para a iluminação. É algumas vezes referido como o 'Caminho Órfico'. O pilar do meio é associado com o guerreiro espiritual que balanceia os extremos dos outros dois pilares para atingir o nível mais alto. Este caminho é visto como o mais difícil e é chamado de 'Caminho Real'.

A Árvore da Vida consiste-se de quatro mundos que por sua vez consiste-se das três tríades e a Sephira Malkuth, que fica sozinha. Os quatro mundos constituem uma forma de bloco horizontalmente e hierarquicamente colocados. A Árvore da Vida também consiste-se de três pilares que por sua vez consistem-se de blocos verticalmente organizados colocados próximos um ao outro, dos quais o pilar do

meio atinge o mais alto. A Árvore da Vida foi moldada por forças analíticas do lado esquerdo, mas ganhou força vital do lado direito. As forças do lado esquerdo rompem-se e constroem um anti-mundo para a Árvore da Vida, e é nestes mundos que as Qliphoth e as forças sinistras nascem. O lado esquerdo pode denotar um lado da Árvore da Vida, mas em outro contexto, o anti-mundo sinistro para a Árvore da Vida é chamado de 'O Lado Esquerdo' ou 'As Emanações Esquerdas'.

OS VINTE E DOIS CAMINHOS

Os vinte e dois caminhos que conectam as diferentes Sephiroth são muitas vezes associados com correspondências elementais e astrológicas, e com as vinte e duas cartas do Tarot. A primeira carta do Tarot, O Louco, é numerada como zero e, desta forma, a numerologia entre as cartas do Tarot e as letras hebraicas é alterada. Como resultado disto, A Morte, numerada como treze no deck do Tarot, muito apropriadamente corresponde à letra quatorze do alfabeto grego. As vinte e duas letras são preenchidas com significância secreta. O *Sepher Yetzirah* apresentou as correspondências das letras hebraicas tão cedo quanto o século 4. Três letras são chamadas de 'mães', e elas simbolizam três elementos primordiais que são de uma forma mais arquetípica e superior do que os quatro elementos que são a base do mundo material. Os três elementos primordiais são o ar (ou espírito), água e fogo. A água corresponde ao frio, e o fogo corresponde ao calor. O ar ou o espírito representa a 'abundância', que eleva-se na balança entre calor e frio. Sete letras são chamadas 'duplas' e representam polaridades da existência, tais como sabedoria e loucura, beleza e feiura, riqueza e pobreza. As sete letras correspondem aos sete planetas. As doze letras restantes são chamadas de 'simples' e representam doze qualidades no homem: visão, audição, olfato, fala, paladar, intercuro sexual, trabalho, movimento, alegria, pensamento e sono. As doze letras correspondem aos doze sinais do Zodíaco. De acordo com a interpretação qabalística das letras hebraicas, elas são baseadas em três números mágicos clássicos, isto é, 3, 7 e 12, que juntos se tornam os vinte e dois caminhos da Árvore da Vida.

A ÁRVORE DA VIDA ANTES DA QUEDA

Para sondar totalmente a árvore qabalística, nós devemos conhecer sua pré-história. Quando entramos em sua pré-história não é o desenvolvimento pré-histórico mundano que nós vamos estudar, mas sua pré-história mística, mágica e espiritual. Um importante entendimento é que a imagem comum da árvore descreve uma árvore degradada: a árvore depois da Queda.

A Queda representa a queda da natureza e da humanidade (ou materialismo, se preferir tal interpretação). Esta queda nos protege do mundo espiritual, e um Abismo se abre entre o homem e o divino. O objetivo do adepto é, novamente, trazer o homem em contato com o divino. O caminho qabalístico tradicional é o Caminho da Mão Direita, que se foca em restaurar a relação harmônica original entre o homem e o divino. Orações, cerimônias e o modo de viver íntegro de acordo com as leis de Deus, são considerados ser caminhos de volta ao tempo antes da Queda.

Há, entretanto, outro caminho: o Caminho da Mão Esquerda, que realiza e

aprofunda a queda. O adepto sinistro continua a Queda de Deus para atingir a divindade individual.

Há várias descrições da Qabalah na Queda e a catástrofe que separa o homem do divino. É um processo com muitas fazes que são similares um ao outro. Pode-se encontrar exemplos do mal, mundos primordiais abortados, a rachadura das 'conchas' da criação, os 11 reis do Edom, a Queda de Lúcifer e os anjos rebeldes, a rebelião de Lilith, e, talvez, acima de tudo, o exemplo de Adão e Eva comendo os frutos do conhecimento. Nós discutiremos estas explicações místicas abaixo. A Queda não é somente um mito que pode ser encontrado em fontes bíblicas e judaico-cristãs, mas é refletida em quase todos os mitos. Mitos de insolência para com os deuses, como são retratados na mitologia antiga, são outro exemplo que pode ser transferido para o mundo simbólico da Qabalah e da Árvore da Vida.

A razão por trás da Queda é muitas vezes descrita como sendo insolência, e estas insolências são a busca do homem por conhecimento e forças que originalmente não eram destinadas para ele adquirir. O conteúdo moral deste mito recai exposto de que tal insolência é punida e o homem é destruído pela força e pelo conhecimento que ele ganhou. Todavia, o saber sinistro promete conduzir o adepto para a divindade individual através da disciplina draconiana. O Caminho da Mão Esquerda conduz a um segundo nascimento, um renascimento espiritual como um deus. Para atingir este objetivo, o adepto deve conjurar as forças da escuridão e da destruição para cortar o cordão umbilical para Deus. Isto é descrito na Qabalah e no símbolo da Árvore da Vida, mesmo se poucos qabalistas tiverem dado atenção a estes aspectos.

LÚCIFER-DAATH

Quando Deus cria o cosmos, ele está em perfeito equilíbrio e harmonia. Isto é ilustrado por uma Árvore da Vida que é muito mais simétrica e perfeita do que a Árvore da Vida que pode ser encontrada em muitos textos qabalísticos. Esta Árvore da Vida perfeita revela como ela parecia antes da Queda do homem, a catástrofe que enviou o homem abaixo na matéria. A Árvore da Vida perfeita, similar à Árvore da Vida degradada, consiste de dez círculos e vinte e dois caminhos. A diferença é, entretanto, que o mundo material ainda não existia. Ao invés disso, a não-Sephira Daath tinha total existência como uma Sephira entre as outras. Os caminhos unem Daath com Kether, Chokmah, Binah, Chesed, Geburah e Tiphareth. Acima de Daath está Kether, abaixo está Tiphareth, as outras Sephiroth mencionadas estão abaixo dela.

Daath é a Sephira mais próxima da trindade celeste consistindo de Kether, Chokmah e Binah. Chokmah é a 'sabedoria' e representa os processos associativos da metade direita do cérebro. Binah é 'entendimento' e representa os processos analíticos do lado esquerdo do cérebro. Daath representa 'conhecimento' e é a síntese prática da sabedoria de Chokmah e o entendimento de Binah. Daath corresponde à garganta e ao pescoço e ao conhecimento que pode ser formulado e colocado em ação prática.

Na Árvore da Vida antes da Queda, Tiphareth não é o sol central no centro da Árvore. Há, ao invés disso, dois sóis que brilham nas Sephiroth circundantes. O sol mais elevado é Daath, que representa o sol místico que cai por trás, ou além, do sol comum. Daath é o Sol Negro e Tiphareth é o sol amarelo comum. Daath reluz através dos caminhos para Kether, Chokmah, Binah, Chesed, Geburah e Tiphareth.

Este é o sol superior que representa o 'mundo mais elevado'. Tiphareth reluz através dos caminhos para Daath, Chesed, Geburah, Netzach, Hod e Yesod. Este é o sol inferior que representa o 'mundo inferior'. O acima e o abaixo são, entretanto, perfeitamente entrelaçados. O arcanjo que é o mais próximo a Deus, isto é, Samael, o condutor da luz, Lúcifer, domina Daath e o sol mais elevado.

A Árvore original se assemelha a um diamante, dentro do qual três níveis são conectados. Estes níveis são ilustrados por três quadrados pairando em suas extremidades. Nestes quadrados pode-se encontrar uma cruz feita por um caminho horizontal e um vertical. O caminho horizontal também torna todo quadrado em dois triângulos, repousando nas bases um do outro: um apontando para cima e outro apontando para baixo. O número quatro representava os quadrados correspondentes aos quatro elementos. O nível mais alto corresponde à Atziluth, o divino, e consiste de Kether, Chokmah, Binah, Daath e os seis caminhos unindo estas Sefiroth. O nível intermediário corresponde à Briah, o nível mental, e consiste de Daath, Chesed, Geburah, Tiphareth e os seis caminhos unindo elas. O nível mais baixo corresponde à Yetzirah, o nível astral, e consiste-se de Tiphareth, Netzach, Hod, Yesod e os seis caminhos unindo elas. O nível material mais baixo, Assiah, não existe nesta Árvore, e nem a Sefira Malkuth. O homem era originalmente comprimido somente dos princípios dos mundos superiores, e sua residência era o nível astral e Yesod.

Os três níveis na Árvore da Vida original também correspondem à sociedade platônica ideal, com filósofos designados para a tríade celeste, guerreiros para a tríade ética, e fazendeiros e artesãos para a fundação nutritiva. O nível mais elevado representa a trindade divina de uma perspectiva qabalística espiritual. O nível intermediário representa os anjos e o nível mais baixo representa o homem e as partes remanescentes da Criação. Daath e Tiphareth agem como intermediadores entre os níveis. Daath, ou Lúcifer, é o anjo mais próximo da trindade.

A QUEDA DE LÚCIFER

Na Árvore da Vida original, Yesod, a residência astral do homem, é uma reflexão exata do plano mais alto, Kether. Aqui, o homem é uma imagem exata de Deus. Talvez seja por isso que Lúcifer e os anjos em volta dele, Samyaza, Azazel e os filhos do céu, começaram a desejar o homem (O Livro de Enoch e Gênesis 6). Yesod é o plano da sexualidade, mas na árvore perfeita, ela aparece de uma forma sublimitada e sonhadora. Lúcifer-Daath, a serpente original, representa a força divina da criação que é capaz de realizar a ideia da criação de Deus (a trindade de Kether, Chokmah e Binah). Lúcifer-Daath decai ao nível do homem e desperta o poder da criação e a energia sexual no homem. Desta forma, o homem pode adquirir o conhecimento que era anteriormente somente acessível a Deus e os anjos. Daath-Conhecimento é o fruto que o homem consome no mito do paraíso.

A descida dos anjos caídos ao plano do homem e sua união sexual com o homem era uma nova e proibida união entre os planos. Lúcifer, que tinha anteriormente agido como o guardião e o mediador entre o divino e os níveis abaixo, deixou sua posição e uniu os níveis mais elevados com os níveis mais baixos. O nível astral do homem, Yesod, tinha sido o mais baixo e a parte final da criação na perfeita Árvore da Vida. A humanidade foi então fertilizada pelas sementes dos anjos e, ao invés de ser meramente uma criação, a humanidade se tornou criadora quando ela deu nascimento aos Nephilin, os gigantes que são descritos no Gênesis 6, e que são progênie da unidade entre homens e anjos. O sistema fechado perfeito da Árvore da

Vida foi quebrado.

Depois de ter comido dos frutos do conhecimento, a fagulha divina é despertada no homem. Os poderes de Deus e do Céu sentem-se ameaçados e em Gênesis 3:22, Deus declara:

E o Senhor Deus disse, Veja, o homem se torna como um de nós, conhece o bem e o mal: e agora, a fim de que ele não estenda a sua mão e tome também da Árvore da Vida, e coma, e viva para sempre.

Deus bane o homem do Jardim do Éden e o força a cultivar o solo do qual Adão tinha se erguido. Querubins segurando espadas flamejantes guardam o caminho para a Árvore da Vida para prevenir o homem de comer dela. Agora a Queda ocorreu, e a Árvore da Vida degradada é construída. Um Abismo é criado entre os níveis divinos e os mundos abaixo. O homem é lançado fora de seu jardim astral para baixo, o plano da matéria. A Sefira Malkuth é criada. Lúcifer-Daath perde seu lugar mais próximo ao trono de Deus (o triângulo celeste) e é lançado pra baixo no Abismo. O Abismo está dentro e além de Malkuth. Daath se torna a décima primeira 'não-Sefira' invisível.

Depois da abertura do Abismo, o triângulo celeste cria uma esfera isolada do resto da Árvore. No meio da tríade celeste, o olho que tudo vê de Deus é revelado; um símbolo que pode ser reconhecido de velhas pinturas de igrejas e selos maçônicos. Este símbolo representa o poder totalitário de Deus e o isolamento de sua autoridade em relação aos níveis inferiores. Os adeptos da luz veneram e louvam este poder. Eles se submetem a Deus, Yahweh, e tentam viver de acordo com suas leis e decretos. Para os qabalistas judeus, isso significa viver de acordo com as leis mosaicas. Para os qabalistas cristãos, é sobre seguir Jesus e colocar sua fé nele. Qabalisticamente, a crucificação de Jesus simboliza como, através de sua morte, ele cria uma ponte sobre o Abismo e desta forma une Deus com o homem. O objetivo qabalista é satisfazer Yahweh, e através disto restaurar a ordem harmônica original na Árvore da Vida. O objetivo é retornar ao estado infantil do Jardim do Éden. Para os adeptos qabalistas monoteístas da luz, um Messias é necessário para criar a ponte sobre o Abismo. Tiphareth, tem esse papel desde que o mais elevado Sol Negro, Daath, foi lançado no Abismo. Depois da queda, Tiphareth se torna o sol central na Árvore da Vida. Ambos, o Messias e o matador de dragões, Miguel, são associados com Tiphareth. É através de Tiphareth que o Abismo pode ser atravessado.

Os adeptos do Caminho da Mão Esquerda andam por outro caminho mais difícil. É um caminho que é duro e draconiano, mas que tem o maior objetivo: aquele de se tornar um deus. Em vez de reparar o dano da Queda, o adepto sinistro glorifica a Queda e permite que a destruição seja realizada. O adepto sinistro esmaga o velho para deixar algo novo se erguer em seu lugar. O Caminho da Mão Esquerda conduz da Árvore da Vida e mais adiante na Árvore do Conhecimento. As diferentes Qliphoth podem ser vistas como frutos da Árvore do Conhecimento. Quando o homem comeu os frutos do conhecimento, Deus previniu ele de comer da Árvore do Conhecimento. Os adeptos da luz estão esperando ser ressuscitados após a morte, no céu ou num novo paraíso. Os adeptos sinistros estão buscando acessar os frutos de uma nova Árvore da Vida através da Árvore do Conhecimento. Esta luta é a busca alquímica do Elixir Vitae e a Pedra da Sabedoria. O trabalho da pedra do Filósofo é o processo alquímico de criar uma Árvore da Vida original que se assemelhe e represente o diamante perfeito. Completando o caminho que começou quando foram consumidos, o homem pode agora colher os frutos da vida.

A ABERTURA DO ABISMO

Os caminhos na Árvore da Vida perfeita são alterados depois da queda do homem. Antes da Queda, os caminhos iam de Kether, Chokmah, Binah, Chesed, Geburah e Tiphareth à Daath. De Kether, o caminho que corresponde à letra Gimel e à carta do Tarot, A Sacerdotisa, podiam ser encontrados. De Chokmah, flui o caminho que está conectado à letra Heh e o Imperador. Entre Binah e Daath, o caminho que é conectado à letra Zain e os Amantes pode ser encontrada. Entre Chesed e Daath, o caminho é conectado à Qoph e a Lua. O caminho com a letra Shin e o Julgamento Final (o Aeon no deck de Crowley) vai de Geburah à Daath. Entre Daath e Tiphareth flui o caminho que corresponde à letra Tau e o Mundo (o Universo no deck de Crowley). Quando Daath cai da adjacência da tríade mais alta, o Abismo é aberto e os caminhos que conectam Daath são cortados, e o caminho entre Kether e Daath (Gimel/A Sacerdotisa) ao invés disso, continua para baixo de Kether para Tiphareth. Da mesma maneira, os caminhos de Chokmah (Heh/O Imperador) e Binah (Zain/Os Amantes) mudam a direção de Daath para Tiphareth. Já que Daath cai e contribui para a criação do mundo material, os três caminhos restantes correspondentemente caem ao nível material e a Sefhira Malkuth. O caminho de Chesed (Qoph/A Lua) é desprendido de seu firmamento e, ao invés disso, emana de Netzach para Malkuth. Do mesmo modo, o caminho entre Daath e Geburah (Shin/O Julgamento Final) cai para Hod, onde ele passa em Malkuth. O caminho que conectava Tiphareth e Daath (Tau/O Mundo) também cai, e se torna o caminho que emana de Yesod para Malkuth.

Onde Daath uma vez existia, o Abismo se abre na Árvore da Vida depois da Queda. De acordo com certos qabalistas, o Abismo é chamado de 'Masak Mavdil', que denota uma pilha de fragmentos por fracassos banidos. Muitas entidades residem no Abismo, tais como Mesukiel, 'Aquele que oculta Deus', uma entidade que oculta os profundos enganos humanos e divinos no Abismo. O Abismo é dominado por seres demoníacos, como Abbadon e Choronzon. O Abismo foi associado com Gehenna, o ardente Inferno dos condenados, que é chamado de pilha de fragmentos ardentes a sudoeste de Jerusalém. O Abismo é o portão para os antimundos qliphóticos nos quais Lúcifer estabelece seu Pandemônio depois da Queda. Na mitologia nórdica, o Gnipahalan parcialmente corresponde ao Abismo qabalístico. A deusa Hel é lançada pra baixo no mundo da escuridão e do frio, Nifelheim. O portão para ela é a caverna escura, Gnipahalan, que é guardado pela besta infernal Garm.

LILITH-DAATH E A SOPHIA CAÍDA

A concepção mais comum em relação à serpente no Jardim do Éden é que ela é uma forma de Satã ou Lúcifer. Mas, de acordo com muitos teólogos, a serpente era Lilith, a mulher que, em mitos apócrifos, foi a primeira esposa de Adão, e que era originalmente um demônio sumério feminino das tempestades. Lilith é muitas vezes retratada como uma mulher com corpo de serpente abaixo de sua cintura. Ela se enrola da Árvore do Conhecimento e ilude o homem em comer os frutos do conhecimento. De uma perspectiva qabalista, Lilith está originalmente conectada à Sefhira do conhecimento, Daath. Ela corresponde à filha nos quatro fundamentos originais qabalísticos que consistem do Pai, da Mãe, da Filha e do Filho. Isto é

refletido nos quatro grupos das cartas da corte: Reis (Cavaleiros no Tarot de Crowley), Rainhas, Príncipes (Cavaleiros no Tarot de Waite), Princesas (algumas vezes chamadas Escudeiros). Chokmah é o Pai, Binah é a Mãe, Daath é a filha e Tiphareth é o Filho. Daath-a Filha, é uma forma da Shekinah, o aspecto feminino do divino. No mito de Lilith, a primeira esposa de Adão, diz-se que ela foi criada independentemente de Adão, diferente de Eva, que foi criada da costela de Adão. Dessa forma, Lilith não queria se submeter a Adão, algo que levou a um argumento em relação a quem deveria se deitar por baixo durante o sexo. Finalmente, Deus teve de intervir, e ele tentou forçar Lilith a se submeter a Adão. Mas Lilith falou o nome secreto de Deus, Shemhamforash, e conseguiu fugir. Ela escapou de fora do Jardim do Éden para as terras selvagens onde ela encontrou demônios, como Samael e Asmodeus. A interpretação qabalística deste drama místico é de que Daath-a Filha-Lilith na Árvore da Vida original existia acima de Tiphareth, e neste estágio, a ordem na Árvore da Vida original foi quebrada. Daath tomba no Abismo e cai fora da Árvore da Vida original. Como uma compensação da agora perdida Daath-Lilith, Adão recebe uma nova mulher, que é Eva, e a Sephira Malkuth substitui Daath como a Filha. Malkuth é a mulher caída que se submeteu à força patriarcal e solar de Adão-Tiphareth. Ela é também o princípio que capacita a criação do mundo material, e sua existência contínua através da concepção material. Mas, dentro de Eva-Malkuth brota Lilith como seu alter ego sinistro esperando se erguer. Isto corresponde a Maya e Shakti no Tantrismo, que são dois lados do mesmo princípio. Maya mantém-se e reproduz o nível de ilusões, dualidades e matéria. Ao mesmo tempo, ela é Shakti, a força primeva repitiliana que pode se erguer e destruir as ilusões e o plano material. Através de sua Queda, Lilith habilita a criação de Eva-Malkuth, mas se esconde no Abismo e a Qlipha de Malkuth. Daath significa 'conhecimento' e a contraparte da Daath-Shekinah em Grego e filosofia gnóstica é Sophia: ela que denota sabedoria e conhecimento. Originalmente, 'filosofia', que em grego significa amor à sabedoria, implicava um amor de Sophia num nível que corresponde ao eroto-misticismo tântrico. A Filosofia era realmente um caminho gnóstico-grego no qual o filósofo se empenha para despertar a deusa obscura através de ritos eróticos, para ganhar poder e sabedoria e se tornar um deus.

A NATUREZA DO MAL

O mal é um dos principais motivos da religião e da busca espiritual. Há muitos fenômenos em existência que podem ser percebidos como o mal, e as religiões têm se empenhado para explicar o que o mal é e como ele pode ser evitado. Explicações concernentes à natureza do mal variam entre diferentes religiões, e difere radicalmente até mesmo dentro de um sistema de crença idêntico.

De uma distância segura, o mal naturalmente fascina, algo que toda a imprensa de tablóides e a cultura popular à teologia e filosofia podem provar. O mal pode funcionar como um espelho obscuro da humanidade. Talvez nossos conceitos sobre o que é mal sejam mais reveladores sobre nós do que nossas concepções sobre o que é bom. Pensadores religiosos e espirituais tem ponderado todos os paradoxos que se elevam em relação ao divino, e questões sobre bem e mal. O exemplo mais conhecido é provavelmente o problema de Teodiceia, que diz respeito à força todo-poderosa de Deus, e como ela pode ser combinada com sua total bondade quando há tanto mal, miséria e sofrimento.

O mal religioso é muitas vezes algo muito diferente daquele que geralmente é percebido como mal em nossas vidas mundanas. O mal muitas vezes gira em torno da relação com o divino, e nesse caso, o mal é o que se opõe ao divino. Insolências e violações contra a ordem divina, como a rebelião de Lúcifer, são um mal no nível religioso, mas talvez não seria percebido como mal num nível mais trivial. Se Deus fosse o bom e todo-poderoso pai que é retratado, a revolta de Lúcifer não seria muito pior do que a rebelião de um adolescente. Os deuses que são supostos a representar o bem, tais como o Deus do Velho Testamento, permite e conduz vários atos que muitos de nós julgariam brutais ou malignos. O Deus do Velho Testamento inflama seu seguidores a cometer genocídio e violações brutais. É de fato muito confuso tentar compreender o que é bom e mal lendo os velhos textos religiosos. Os gnósticos até mesmo afirmavam que o Deus do Velho Testamento é o Diabo verdadeiro, e que a Serpente no Jardim do Éden era o Salvador. O Satanismo é uma filosofia similar que vira estes conceitos de cabeça pra baixo, e já que os conceitos são vistos como estando de cabeça pra baixo em primeiro lugar, é um processo de virar tudo da forma correta. Místicos têm explicado a essência do mal de maneiras fascinantes e surpreendentes. Para os qabalistas, o mal era um importante problema para se resolver. Gershom Scholem relata que muitos qabalistas, verdadeiros zeladores do selo do mundo místico, viam a existência do mal como uma das mais importantes motivações em sua filosofia e que isto os conduzia para resolver este problema rapidamente. Eles são caracterizados por um certo sentimento para a realidade do mal e o horror obscuro que circunda todos os seres viventes.

A descrição do mal na Qabalah difere de fonte para fonte. Para alguns qabalistas, o mal é uma força independente, enquanto outros veem o mal como uma parte de Deus. Algumas vezes, o mal é interpretado como necessário, e algumas vezes como sendo sem valor. A visão do mal pode se estender de um dualismo estrito, no qual o bem e o mal estão em guerra, para uma visão complementar na qual acredita-se que o bem e o mal são essenciais. O mal é muitas vezes, como na visão de mundos platônicos e neo-gnósticos, associado com os níveis materiais inferiores, mas nós também podemos encontrar um pensamento que sugere que o mal é um princípio espiritual independente próximo a Deus. O mal é percebido e descrito de muitas

maneiras contraditórias na Qabalah.

Há, entretanto, muitas das visões principais do mal que são recorrentes na Qabalah e podem ser divididas da seguinte maneira:

- 1 a) Mal positivo
b) Mal negativo
- 2 a) Mal necessário
b) Mal desnecessário
- 3 a) Visão dualística
b) Visão monística
- 4 a) Mal como um princípio material
b) Mal como um princípio espiritual
- 5 a) Mal pessoal
b) Mal impessoal

Muitas vezes, as visões do mal são antagônicas. O mal é visto como o inimigo, mas há também uma visão complementar na qual o bem e o mal, por necessidade, devem existir lado a lado. As diferentes visões podem, claro, se sobrepor.

1 a) **MAL POSITIVO** significa uma existência independente. O mal positivo é o mal em si próprio e, geralmente, mal absoluto. Um exemplo desta visão pode ser encontrada no Masdeísmo e nos ensinamentos de Zaratustra. Há dois princípios espirituais: Ahura Mazda, que se sustenta pela luz e o bem, mas também Angra Mainyu, que é ligado à escuridão e mal. Esta visão implica um paradigma dualístico no qual o mal é uma oposição ao bem. Algumas vezes, entretanto, o mal pode ser um princípio independente, mas que ainda existe dentro de um fator de união, como no Zervanismo, no qual Zervan inclui Angra Mainyu e Ahura Mazda. Na Qabalah, o mal é visto como um aspecto original de Deus.

1 b) **MAL NEGATIVO** implica mal sem existência independente. O mal negativo é simplesmente ausência de bem. O Mundo das Ideias, ou o nível divino, é bom, verdadeiro, belo, daí o Platonismo, o Neo-Platonismo e muitas formas de misticismo verem o mal como ausência de bem. O mal do mundo não existe por causa de qualquer mal real, mas por causa da ausência de bem, e devido a grande distância do divino. O mal é caracterizado por não-existência e ausência. O mal negativo não é absoluto, mas algo relativo em sua relação com o bem. O pensamento do mal negativo é muitas vezes acompanhado por uma visão de mundo monística. Algumas vezes, entretanto, este não-ser é identificado com o mal, como no caso de Ahriman (Angra Mainyu), e nós logo chegamos no limite de um paradigma dualístico.

2 a) **MAL NECESSÁRIO** é baseado no pensamento de que o bem somente será capaz de se elevar se houver mal. Isto pode ser interpretado como uma visão relativística na qual o bem é somente bem em relação à maldade do mal, mas esta é uma visão rara no misticismo. O bom e íntegro, de fato, mais frequentemente, consegue um valor somente quando eles encontram resistência do mal e do iníquo. O homem tem o bem e o mal dentro dele, e uma vontade livre para escolher uma ou outra. Somente quando nós escolhermos o bem, pode o homem e seu mundo atingirem verdadeira legitimidade. O pesquisador qabalista Joseph Dan explica:

O mal vem diretamente de Deus, e preenche uma função divina. A extensão do mal em toda fase da Criação é decidida por Deus, de acordo com este plano divino, que é um bem perfeito—para produzir retidão. O mal é necessário para produzir retidão adiante, para testar nas circunstâncias mais difíceis, e para justificar a existência do mundo por ele.

Este pensamento é facilmente combinado com uma visão complementar sobre o bem e o mal e uma filosofia monística.

2 b) MAL DESNECESSÁRIO é baseado no pensamento de que o mal é sem valor sem qualquer função que seja. A tarefa do homem é lutar contra o mal a todo custo e os poderes do bem auxiliarem neste combate. Jeffrey Burton Russell escreve em seu livro *The Devil*:

Os males do mundo são muitos, muito grandes, e de modo tão penetrante e imediato que eles não demandam aceitação mística, mas a vontade para pegar armas contra eles.

A ideia do mal desnecessário não tem de se corresponder à uma visão de mal positivo, mas pode ser conectado com a visão de mal nihilística na qual é a ausência do bem sem qualquer tipo de significado.

3 a) A VISÃO DUALÍSTICA descreve duas forças separadas de bem e mal. O Zoroastrismo e o Mandeísmo, as religiões iranianas, tem uma visão de mundo dualística. Esta visão seja talvez uma solução mais fácil para o problema da teodicéia. Jeffrey Burton Russell escreve:

O Cristianismo sempre encontrou dificuldade em reconciliar a bondade de Deus com sua onipotência; o Zoroastrismo preserva a absoluta bondade de Deus sacrificando sua onipotência.

Ele continua:

O dualismo insiste sob a existência de um mal absoluto e radical. Não somente isto em parte responde às nossas percepções do mundo, mas pela primeira vez deixa uma figura claramente reconhecível, como o diabólica.

Todavia, uma visão dualística é ocasionalmente combinada com o pensamento de um mal necessário e complementar, mas que então tende a passar em uma filosofia monística.

3 b) A VISÃO MONÍSTICA descreve o bem e o mal como dois lados do mesmo poder, uma visão que questiona a realidade objetiva do bem e do mal e afirma que eles são dois termos de abstração. Heracleitos anteriormente expressou este pensamento:

Bom e mal são um [e] para Deus todas as coisas são belas e boas e certas, mas os homens mantêm algumas coisas erradas e algumas coisas certas.

Uma visão monística é encontrada entre aqueles qabalistas que veem o mal como parte da personalidade de Deus. Para uma religião monoteísta, tal como o Judaísmo, o princípio do mal é colocado dentro do Deus único. Jeffrey Burton Russel escreve:

Satã é a personificação do lado sinistro de Deus, o elemento dentro de Yaweh que obstrui o bem (...) Já que Yaweh era o Deus, ele tinha de ser, como o Deus do monismo, uma 'antinomia de opostos internos'. Ele era luz e escuridão, bem e mal.

4 a) MAL COMO UM PRINCÍPIO MATERIAL. Este pensamento tem afinidade

primária com o Gnosticismo. Ele também tem similaridades com certos aspectos do Platonismo e Neo-Platonismo. O nível espiritual e divino mais elevado é feito de qualidades puramente positivas tais como bondade, verdade, beleza e justiça. A matéria é oposta à estas qualidades e é associada com o mal, inércia e ilusões. Centelhas do divino são aprisionadas na matéria, e quando o homem é libertado da matéria, estas centelhas de luz divinas ficam livres, e o bem conquista o mal. Esta visão sobre o mal é frequentemente associada com ideais ascéticas e uma visão negativa sobre o corpo físico. Dentro, por exemplo, do maniqueísmo iraniano, os poderes da escuridão eram imaginados ter criado o homem para capturar a luz da matéria. De um ponto de vista neo-platônico, o mal como matéria é um mal negativo que é relativo ao objetivo, qualidades positivas do Mundo das Ideias de Platão.

4 b) MAL COMO UM PRINCÍPIO ESPIRITUAL. Dentro desta visão, o mal é algo acima e fora desta matéria. O mundo material contém qualidades de ambos os domínios do mal e domínios do bem. O mal como um princípio espiritual pode existir dentro de Deus, ou como uma força maligna independente.

5 a) MAL PESSOAL pressupõe entidades ou poderes que desejam cometer atos malignos. Isto não sugere qualquer princípio abstrato ou lei impessoal da natureza, mas sim poderes com personalidades individuais. Em alguns exemplos, acredita-se que estas forças estão em guerra com os poderes correspondentes do lado do bem, e ocasionalmente o mal age como um auxiliador para o poder mais elevado do bem. A crença em um mal pessoal é frequente dentro das estruturas da religião e magia primitiva. A magia qabalística descreve diferentes demônios que personificam o mal, mas que podem também ser contatados para fins mágicos.

5 b) MAL IMPESSOAL é certamente um princípio abstrato que motiva o mal a ser experienciado. Geralmente admite-se descrições do mal impessoal na filosofia ou no misticismo. O mal devem ser as ações do homem em certas situações, ou forças cósmicas mal direcionadas. Não há vontade livre por trás do mal, mas ele age como uma lei impessoal da natureza ou uma catástrofe.

Além destes cinco pares opostos, poderia-se também considerar um mal complementar, que implica que o mal é visto como um princípio destrutivo necessário, tão importante quanto o poder de dar vida e criar. De acordo com esta visão, o mal e o bem devem estar em balanço.

A SEPHIRA GEBURAH E A ORIGEM DO MAL

A Árvore da Vida, com suas dez Sephiroth, representam diferentes qualidades de Deus, ou princípios do Universo, se preferir-se uma conservação menos religiosa. Duas das qualidades que mais evidentemente influenciam a existência humana são a misericórdia de Deus e seu lado julgador. Quando os qabalistas falam sobre a misericórdia de Deus e seu lado julgador, isso corresponde às forças adstringentes e desintegradoras do universo, forças que constatemente influenciam a Sephira mais inferior, Malkuth, e o mundo do homem. Na Árvore da Vida, a Sephira Chesed corresponde ao lado misericordioso de Deus, enquanto a Sephira Geburah (também chamada Din) corresponde ao lado condenador e severo. Chesed governa sob as forças que se juntam, unem e ligam, enquanto Geburah é o princípio que quebra, traz limites e analisa. Chesed e Geburah exercem uma influência fundamental sobre a existência. Quando estes princípios são balaceados, eles agem harmoniosamente com as outras Sephiroth. Chesed pertence ao lado direito da Árvore da Vida, e Geburah ao esquerdo. O lado esquerdo está associado com os princípios que criam limites e leis, e é chamado 'O Pilar da Severidade'. O lado direito é associado com

os princípios que criam unidade e entendimento, e é chamado 'O Pilar da Misericórdia'. As Sephiroth do lado esquerdo são Binah, Geburah (Din) e Hod e as Sephiroth do lado direito são Chokmah, Chesed e Netzach. As forças do lado esquerdo são principalmente ativas ao processo da Criação, já que ela demanda uma separação da unidade original de Deus. O Universo é criado quando o princípio destrutivo divisor é ativo. Este pensamento é importante na Qabalah, já que ele protege a Qabalah de um outrora panteísmo imanente no qual Deus existe dentro da Criação. O fato é que, o princípio destrutivo que é causa por trás do Universo, pode, inicialmente, parecer paradoxo, mas é a força divisora que capacita multiplicidade e a existência individual. Sem esta força, tudo se fundiria e se unificaria. Se nós pegarmos o homem como exemplo, a vida começa com a divisão de uma célula, que impulsiona a criação de numerosas outras células, que capacita a criação de nova vida. A força divisora é a ferramenta que é necessária para criar vida de outra vida, mas é também a exata mesma força que corta o fio da vida.

Na Sephira Binah, alguns dos princípios originais sobre o Pilar da Severidade podem ser encontrados, e aqui a raiz do universo, bem como as raízes das forças limitadoras, divisoras e reguladoras de leis também podem ser encontradas. Por outro lado, é somente na Geburah que as forças desintegradoras e julgadoras são totalmente expressadas, embora harmonizadas pelas forças de união de Chesed.

Geburah é vista como a raiz do mal por muitos qabalistas, e a real definição do mal foi muitas vezes 'separação', ou seja, a característica de qualidade de Geburah. Como Gershom Scholem explica no capítulo 'Sitra Ahra, Bem e Mal na Kabbalah' no livro *On The Mystical Shape of the Godhand*:

Nós aprendemos que o mal não é nada além daquele que isola e remove coisas de sua unidade. (...) O que é comum a todos estes Kabbalistas é a percepção do mal como uma entidade existindo em isolamento, e ação má como a separação do ser de seu lugar apropriado.

GEBURAH E SATÃ

Contanto que Geburah permaneça balanceada por Chesed, é uma força que garante ordem e justiça, mas se Geburah fosse agir por sua própria conta, se tornaria uma força destrutiva e brutal que causaria o mal. Os qabalistas veem Geburah como um aspecto de Deus e como uma de suas qualidades. Em um certo momento na extensão primordial mística do tempo, a Serpente se estende no Jardim do Éden e impulsiona o homem a quebrar a unidade original comendo os frutos do conhecimento. Quando a unidade original se quebra, Geburah se torna uma força independente que vai dominar Malkuth e o mundo do homem. De acordo com muitos qabalistas, Satã nasce através dos atos pecaminosos do homem. Um lado de Deus se torna uma força má e independente através do lado desobediente da humanidade. Vários qabalistas afirmam que a serpente é o princípio que impulsiona a divisão na existência e que habilita Satã, ou Samael, a se tornar um princípio mal e individual. A serpente corresponde aos instintos considerados pecaminosos, mas foi também associado com o demônio-mãe Lilith.

O nome de Satã, Samael na literatura judaica, originalmente um aspecto de Deus em várias interpretações, é também encontrado nos 72 nomes de Deus, no nome Sa'ael. Quando a força de Geburah se torna independente, Maveth, também conhecida como morte, se quebra em existência, e também no nome de Sa'ael, que dessa forma se torna Samael, ou seja, o anjo da morte. Os fiéis qabalistas judeus

acreditavam que na chegada do Messias a morte seria derrotada, e eles também acreditavam que quando o homem atingisse a existência paradisíaca original em algum estágio no futuro, Samael seria libertado do princípio de morte e, novamente, se tornar um com Deus e ganhar de novo o nome Sa'ael.

Em certos qabalistas há, entretanto, uma tendência para ver Satã como uma força independente e original que é ativa dentro da unidade primordial de Deus. *Galya Raza*, o texto qabalístico, descreve longas conversações entre Samael e Deus. No misticismo judaico, Satã é o demandante que é o pré-requisito para a justiça de Deus. Em alguns textos, é Geburah, o aspecto julgador de Deus, que é visto como idêntico ao anjo promotor, Satã.

GEBURAH E A CRIAÇÃO

Geburah é o princípio destrutivo e punidor. Mas, paradoxalmente, é também um pré-requisito da Criação. Quando Deus cria o céu e a terra ele divide o que anteriormente era fundido. Deus separa a luz da escuridão. Originalmente, tudo era unido e completamente indiferenciado, e deste estado primordial, o mundo foi formado através da separação, ou seja, através das qualidades de Geburah. A trindade mais alta não corresponde à criação em si própria, mas ao seu planejamento, e tudo neste estágio ainda é unido. Kether corresponde à vontade de Deus, Chokmah à sua sabedoria, e Binah à seu discernimento. As sete Sefiroth abaixo de Binah representam a Criação e os sete dias durante os quais isso acontece. Binah é a Sefira que limita as sete Sefiroth abaixo, e aqui nós encontramos as qualidades que são pré-requisitos para o ato da Criação. Binah é a habilidade discriminativa de Deus e o processo de diferenciação pelo qual a Criação é preparada. É Binah que liberta as emanações nas quais as forças de Geburah são recebidas, espaço para operar.

OS MUNDOS DESTRUÍDOS

De acordo com alguns qabalistas, houveram certos mundos que foram criados anteriormente ao nosso. Rabbi Isaac ha-Cohen, que viveu durante a metade do século 13, foi um dos mais significantes defensores desta ideia. Os mundos foram criados unicamente dos princípios do lado esquerdo que tinham sua raiz em Binah, desta forma, permitindo a força separadora de Geburah operar desimpedida. Já que estes mundos foram criados pelo princípio destrutivo e desintegrador, eles também eram totalmente destrutivos. Por isso, eles implodiram através de sua própria natureza destrutiva e maligna. De acordo com Isaac ha-Cohen, Deus criou estes mundos para capacitar a existência do homem íntegro. Em um mundo consistindo unicamente de bons instintos (*yesser ha-tob*), nenhum homem íntegro seria capaz de existir, já que a retidão é medida em relação à resistência. Somente num mundo de injustiça pode um homem íntegro surgir, já que ele escolheria o bem e o justo. Os Anjos que consistem de princípios somente bons não são dessa forma íntegros do mesmo modo que um homem pode ser. Deus não desejaria condenar quaisquer mundos à não-existência antes que tivesse sido estabelecido que era impossível encontrar pessoas mesmo íntegras nestes mundos. Seria injusto para com aqueles que nunca seriam capazes de existir e provar sua retidão. Aqui nós podemos encontrar o pensamento de um mal necessário que capacita a existência da

bondade verdadeira. O Rabi Eleazar of Worms introduz o pensamento de que Deus inicialmente criou um mundo que era inteiramente mal numa tentativa de encontrar no mínimo duas pessoas boas dentro dele. Se isto não pudesse ocorrer o mundo cairia aos pedaços, já que nenhum mundo pode existir sem no mínimo duas boas pessoas.

O problema foi que nem uma única pessoa surgiu nestes mundos de pura maldade. De acordo com *Tract Regarding the Left Emanations* do Rabi Isaac ha-Cohen, Deus fez três tentativas. Primeiro um mundo ergueu-se de 'formas estranhas' e 'aparências destrutivas', era um mundo cruel e mal dominado por Qamtiel. Este mundo era tão mal que retornou à fonte original de Binah. Uma segunda tentativa foi feita, e um novo mundo emanou-se diante de formas e aparências até mesmo mais estranhas. Seu governador era Belial e este mundo era até mesmo pior que seu predessor. Foi destruído como o primeiro mundo. Um terceiro mundo emanou-se diante de formas mais destrutivas e formas mesmo mais estranhas do que o primeiro e o segundo. Seu governador era Ittiel e este mundo foi o pior de todos os três. As forças deste mundo desejavam colocar-se acima do divino, e desejaram cortar a própria Árvore da Vida. Este mundo também foi destruído, e foi feita uma decisão para não criar quaisquer mundos se assemelhando a estes.

Ao invés disso, Deus criou o nosso mundo que tem uma mistura de bem e mal, e como resultado, o homem consiste de instintos bons (*yeser ha-tob*) e instintos más (*yeser ha-ra*). Este mundo significa, entretanto, que a retidão diminui entre os íntegros, já que eles são auxiliados pelo bem e pelo divino, e não escolhem o bem contra todas as disparidades. Mas, ao mesmo tempo, os três mundos inteiramente más revelaram que nenhum mundo deve existir unicamente através dos mundos destrutivos de Geburah. Se um mundo está para ser capaz de existir, as forças de Geburah devem ser balanceadas por Chesed, e esta é a situação no mundo do homem, Malkuth.

Os mundos malignos originais desvanescem-se e retornam para sua origem em Binah. O Rabi Isaac ha-Cohen compara isto como um pavio em óleo que queima devido ao óleo, mas como seu fogo, pode ser colocado fora do mesmo óleo. Mas, tudo não retorna. Certos resíduos dos três mundos malignos originais continuam a existir como remanescentes, ou como larva endurecida de um vulcão extinto. Estes remanescentes são o mal do mundo e são chamados Qliphoth.

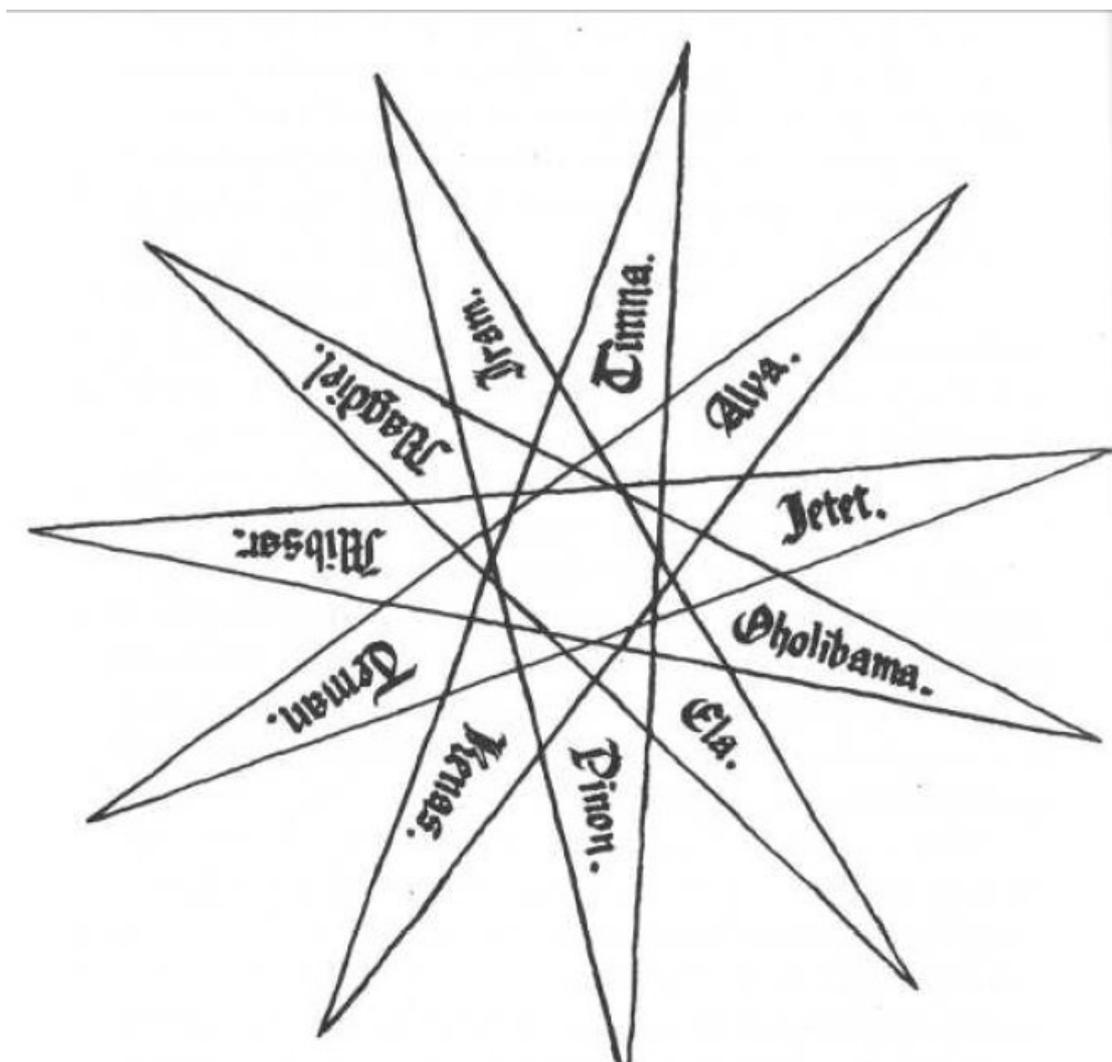
OS REIS DO EDOM

Na Qabalah, os três mundos primordiais destruídos correspondem às 974 gerações que, de acordo com a tradição, foram criadas por Deus, mas foram aniquiladas depois que Deus descobriu que elas eram más. Outro tema recorrente que é comum na Qabalah é dos reis do Edom que são falados no Gênesis 36. Eles eram os reis sobre a terra do Edom antes que qualquer rei israelita a tivesse conquistado, e os qabalistas associaram estes reis com os mundos primordiais malignos e seus senhores. De acordo com os qabalistas, Edom era um reino, ou um mundo, que consistia unicamente das forças severas de Geburah. O Zohar conta-nos que Edom significa '*um reino de uma severidade que não é enfraquecido por qualquer piedade*'. Os antigos senhores do Edom eram onze em número, e este número é associado com o princípio do mal na Bíblia. Em Gênesis 36: 40-43 nós podemos encontrar seus nomes: Timna, Alva, Jetet, Oholibama, Ela, Pinon, Kenas, Teman, Mibsar, Magdiel e Iram.

Na Qabalah estes nomes correspondem aos onze demônios dominadores que governam os anti-mundos do lado mal. Um texto qabalístico sobre o mais importante dos demônios revela que os senhores e os reis do Edom são associados com certos demônios:

A velha Lilith é a esposa de Samael; ambos nasceram na mesma hora como uma imagem de Adão e Eva, e eles abarcavam um ao outro. Ashmedai, o grande rei dos demônios, tomou por sua esposa a jovem Lilith, filha para o rei; seu nome é Qufsafuni, e o nome de sua esposa é Mehetabel, filha de Matred e sua filha Lilita.

A parte em relação à esposa de Mehetabel, filha de Matreb, é do Gênesis 36-39, onde os reis do Edom e seus familiares são apresentados. Samael, ou seja, Satã, é mencionado como o governador do Edom. Esta é uma interpretação que não é mencionada na Bíblia, mas que eram parte de certas especulações qabalísticas; em volta das conjecturas em relação aos reis do Edom, certas tradições demonológicas foram ligadas com o pensamento de que eles pertenciam à emanações do lado esquerdo. Entre certos judeus, durante o começo da Idade Média, o termo 'Reis do Edom' foi usado para denotar o Cristianismo, que eles acreditavam ter se desenvolvido do lado sinistro.



Os reis do Edom colocados na estrela de 11 pontas representam as Qliphoth e seus onze governantes demoníacos.

GEBURAH E O ZIMZUM

Os qabalistas acreditavam principalmente que a Criação foi iniciada por Deus virando-se do externo, e permitindo-a emanar Dele e para baixo, de acordo com as teorias de emanação dos Neo-Platonistas. Esta teoria foi virada de cabeça pra baixo pelo famoso qabalista Isaac Luria, que viveu e trabalhou na cidade galeia de Safed, durante o século 16.

De acordo com Luria, ao invés de a Criação começar com Deus, focando sua força para um ponto, começou com Deus recolhendo-se de uma área. Deus, ou Ain Soph, cria um vácuo em seu próprio ilimitado. Aqui, Deus pode criar o mundo sem, panteísticamente, se tornar um com ele. Não obstante, Deus cria o mundo entrando para baixo em Si próprio, se tornando crescentemente demarcado. O primeiro ato de Deus é criar demarcação e vacuidade, ou seja, uma escuridão primordial. Neste vácuo, Deus pode permitir a Criação acontecer e a luz surgir. Através da Criação, Deus conclui o que pode ser chamado de exílio místico dentro Dele mesmo. Este processo no qual Deus limita seu próprio ilimitado para capacitar a Criação é chamado de Zimzum, que significa 'concentração', mas talvez denote 'recuo'.

Issac Luria e seus discípulos traçaram conclusões ousadas sobre o Zimzum. O fato de que Deus era capaz de isolar uma área dentro Dele mesmo significava que o princípio de Geburah estava ativo. A força do julgamento, expressada através de Geburah, é caracterizada pela limitação, e por determinar tudo do modo apropriado. Desta forma, é Geburah que é ativa quando Deus inicia o processo do Zimzum. Se a existência é possível estar fora de Deus, Ele deve traçar um limite para definir onde Ele não está. Geburah traça este limite, e é o princípio por trás da existência dos objetos individuais. Sem Geburah, tudo retornaria e seria engolido pela unidade original de Deus. Geburah, que é a força por trás do mal, é simultaneamente o princípio que facilita a Criação e toda a existência individual fora de Deus. Consequentemente, Isaac Luria e seus seguidores descrevem uma existência na qual o mal existe como um pré-requisito para ser si próprio. Scholem explica em *On The Mystical Shape of The Godhead* a visão de Luria sobre o Zimzum, Geburah (também chamado Zimzum) e a Criação:

Um mundo perfeito não pode ser criado, pois isso seria então idêntico ao Próprio Deus, que não pode duplicar a Si mesmo, mas somente restringir a Si mesmo.

Ele explica a visão quase Gnóstica da Criação:

Mas o ato do próprio *tsimtsum*, no qual Deus limita a Ele mesmo, requer o estabelecimento da força de Din, que é uma força de limitação e restrição. Dessa forma, a raiz do mal por fim recai na grande natureza da própria criação, na qual a harmonia do infinito não pode, por definição persistir; por causa de sua natureza como Criação—ou seja, como outra além da cabeça de Deus—um elemento de desequilíbrio, imperfeição e escuridão deva entrar em toda a existência restrita, entretanto sublime deva ser.

A Qabalah de Luria desta forma implica que o princípio do mal é necessário se a Criação é capaz de ser para existir e não retornar para a unidade de Deus.

O ROMPIMENTO DOS VASOS

Um tema importante na Qabalah de Lurian é a descrição do 'rompimento dos vasos' (*Shevirah ha-kelim*). Depois do Zimzum, Adam Kadmon é criado, o homem perfeito que reluz com luz divina. Dele, a luz sephirótica irradia em completa unidade. Mas, dos olhos uma forma de luz atomizada brilha na qual as Sephiroth não constituem uma unidade orgânica, mas pontos ou partes diferentes. O mundo é construído por esta luz que Isaac Luria chama 'um mundo de luzes pontuadas' (*Olam ha-tohu*).

Isto constitui a fundação da real Criação que é conhecida ao homem, que do início foi dirigido ao finito.

Vários vasos são criados para colher esta luz pontuada e dar sua energia uma forma na criação limitada. Os três vasos da tríade celeste das Sephiroth apanham as luzes, mas quando as luzes fluem pra baixo dos seis vasos inferiores, a velocidade do processo pressiona estes vasos a se romperem. A Sephiroth mais inferior é também danificada, mas não tão criticamente. Os pedaços caem pra baixo no Abismo com 288 faíscas de luz divina. O puro e o sagrado é dessa forma misturado com o impuro e o profano, que resulta na criação dos anti-mundos demoníacos.

O rompimento dos vasos é um passo necessário na Criação, e embora seja referido como um 'acidente' (*Shevira*), é inevitável. Scholem escreve que, assim como a semente precisa se romper para ser capaz de brilhar e florescer, então os primeiros vasos devem se romper para capacitar a luz divina de dentro deles atingir o objetivo destinado. A razão por trás dos rompimentos dos vasos, é um tipo de processo de purificação primordial. No espaço original, o elemento mal foi misturado com o elemento bom. Para purificar as Sephiroth do mal, os vasos se rompem, e mal foi banido para se tornar uma identidade independente num anti-mundo demoníaco. Através do rompimento dos vasos, novos vasos purificados se rompem. O reino do mal não é inicialmente criado dos pedaços reais dos vasos rompidos. Ele se ergue dos produtos desgastados que são purificados via Criação através do rompimento dos vasos. Isto pode ser comparado ao processo de nascimento que também gera produtos desgastados. Este processo inteiro dos vasos rompidos é comparado pelos qabalistas aos três primeiros mundos destrutivos e os onze reis malditos do Edom que criaram o mal, mundos primordiais que foram aniquilados para facilitar um novo e puro mundo.

AS QLIPHOTH

O rompimento dos vasos foi uma catástrofe, Diotallevi disse. O que poderia ser mais insuportável do que um mundo abortado? Deve ter havido algum defeito no cosmos desde o início e nem mesmo os rabis mais sábios tinha sido capazes de explicá-los completamente. Talvez, no momento que Deus exalou e foi esvaziado, umas poucas gotas de óleo caíram no receptáculo, um resíduo material, o reshimu, dessa forma alterando a essência de Deus. Ou talvez as conchas do mar—as qelippot, os inícios da ruína—estivessem às escondidas, esperando emboscar em algum lugar.

UMBERTO ECO: *O Pêndulo de Foulcault*

Os produtos desgastados que são associados com o mal criam uma anti-estrutura demoníaca para a Árvore da Vida e as dez Sephiroth. Estes produtos desgastados são chamados *Klipot*, *Kelippot* ou *Qliphoth* (singular *Klipa*, *Kelippa* ou *Qlipha*), que significa 'pele', 'casca' ou 'conchas'. As Qliphoth constituem algum tipo de sobras da criação. Elas são banidas da Árvore da Vida através de certos processos de purificação, mas estão constantemente atormentando o homem de seu próprio anti-mundo demoníaco. Algumas vezes, as Qliphoth aparecem na forma de tentações malignas, e ocasionalmente como demônios reais que o homem deve se proteger contra. As Qliphoth erguem-se em conexão com os mundos malignos e primordiais e sua destruição, mas tem em algumas interpretações uma existência mesmo mais primeva do que Deus.

Os qabalistas geralmente veem o lado julgador de Deus, Geburah, como o principal fator por trás das Qliphoth. Isto tem sido escrito de uma maneira que é recordativo da rebelião de Lúcifer contra Deus e sua ordem. Isto confirma a impressão de que, do início, Geburah já tinha uma existência independente que corresponde à Satã, ou Samael. Geburah se rompe da unidade sephirótica e declara: 'Eu dominarei'. É forçada a voltar ao equilíbrio sephirótico, mas certas partes de sua força escapam. Estas partes de Geburah tornaram-se contra Deus e começaram suas próprias emanções, que os qabalistas descrevem como um escárnio contra os mundos divinos. Assim como os mundos das Sephiroth são dez em número, estas emanções consistem-se de dez anti-mundos sinistros. O casal demoníaco primordial, Satã e Lilith, que representam as Qliphoth, dominam eles. Os qabalistas referem-se aos mundos qliphóticos como bastardos, e afirmam que eles correspondem ao ato da Criação, mas na forma de sexualidade ilegítima.

As Qliphoth são chamadas de excrementos da Criação e são ocasionalmente associadas com o mundo material, e algumas vezes com algo que é mesmo mais inferior e pior na hierarquia qabalística. Certos estudantes qabalistas querem conectar as Qliphoth com Assiah, ou Asiah, o nível mais baixo na Árvore da Vida ao qual a Sephira Malkuth pertence. Mas, ao mesmo tempo, os dez anti-mundos qliphóticos correspondem à estrutura sephirótica inteira com todos os quatro planetas. Os dez mundos qliphóticos são povoados por demônios e seres malditos. Em *The Qabalah Unveiled*, do qabalista e hermético do século 19, S.L. MacGregor Mathers, que contém uma coleção de textos do Zohar, originalmente publicados em latim por Knorr von Rosenroth, Assiah e os mundos malignos são descritos desta

forma:

O quarto é o mundo asiático, OVLM HO-SHIH, Olahm Ha-Asia, o mundo da ação, chamado também de mundo das conchas, OLVM HQLIPVTH, Olahm Ha-Qliphoth, que é este mundo de matéria, feito dos elementos mais grosseiros dos outros três. Nele está também a resistência dos espíritos maus, que são chamados 'as conchas' pela Qabalah, QLIPVTH, Qliphoth, conchas materiais. Os diabos são também divididos em dez classes, e tem habitações próprias.

Em torno das especulações sobre as Qliphoth e os dez anti-mundos, uma demonologia inteira foi desenvolvida na Qabalah cristã e judaica. Toda Qlipha representa um aspecto negativo, ou anti-pólo maligno, de cada Sephira e é povoada por demônios, ao invés dos anjos que são associados com as dez Sephiroth. Os dez mundos qliphóticos e seus governadores demoníacos são geralmente considerados como os seguintes:

Qlipha para a Sephira	Demônio Governante	Anti-Pólo
1. Nahemo	Nahema	Malkuth
2. Gamaliel	Lilith	Yesod
3. Samael	Adrammelek	Hod
4. Hareb-Serapel	Baal	Netzach
5. Tagaririm	Belphegor	Tiphareth
6. Galab	Asmodeus	Geburah
7. Gamchicoth	Ashtaroth	Chesed
8. Satariel	Lucifuge	Binah
9. Chaigidel	Beelzebub	Chokmah
10. Thamiel	Satã e Moloch	Kether

Esta tabela é baseada nas correspondências de *The Kabbalah Unveiled*, e revela como as dez diferentes esferas correspondem aos quatro mundos da Qabalah. A mais alta Qlipha (ou talvez como convenha chamar, mais baixa), Thamiel, corresponde ao mundo arquetípico mais alto Atziluh, enquanto Chaigidiel e Satariel correspondem ao mundo da criação, Briah. Os seis mundos seguinte são associados com o mundo da formação, Yetzirah, e a Qlipha mais baixa, Nahemo, corresponde exclusivamente ao mundo material Assiah. O nome das Qliphoth e seus governantes difere de uma fonte para outra e nós vamos usar principalmente uma nomeação diferente para a citada acima neste livro. *The Kabbalah Unveiled* apresenta uma explicação interessante dos mundos malignos e seus seres:

Os demônios são as mais deficientes e mais grosseiras de todas as formas. Seus dez graus respondem à década das Sephiroth, mas em um sentido inverso, conforme a escuridão e a impureza crescem com a descida de cada grau. Os primeiros dois não são nada, a não ser ausência de forma e organização. O terceiro é a morada da escuridão. Em seguida, segue-se sete Infernos ocupados por aqueles demônios que representam os vícios humanos encarnados, e tortura àqueles que tem se entregado a tais vícios na vida terrena.

Samael é descrito como o governante de todos os demônios e é identificado com Satã. Junto com a mulher escarlate, a rainha do adultério e fornicção, Isheth Zenunim, ele é chamado CHIVA ou *Chioa*, a besta. A besta, Samael, e a prostituta constituem uma trindade maligna.

DEMONOLOGIA

Os demônios que governam os anti-mundos podem ser reconhecidos da demonologia judaico-cristã, e vários dos nomes podem ser encontrados em textos bíblicos, contos folclóricos e, acima de tudo, dentro da literatura mágica do Judaísmo e do Cristianismo. A literatura mágica que foi atribuída ao Rei Salomão está repleta com nomes de demônios que também aparecem nas especulações cabalísticas em relação às Qliphoth. É muito possível que mesmo o próprio nome Qliphoth deva ter se arrastado como um nome de um demônio, o demônio Klepoth no *Grimorium Verum*. Entre diferentes qabalistas uma predileção variante por entrar nas descrições demonológicas do lado mal era evidente ou, como Scholem aponta no *Encyclopedia Judaica*:

A diferença básica entre o Zohar e as escrituras dos gnósticos de Castilo, era que o último indutava em personificações exageradas das forças deste domínio, reunindo em ocasiões às crenças demonológicas mais antigas e chamando as potências de 'as emanações da esquerda' por nomes apropriados, onde o autor do Zohar geralmente mantinha categorias mais impessoais.

Estes demônios aparecem nos 'grimórios', ou livros das artes negras, que são alegados a se originar de alguma autoridade apropriadamente antiga, do Rei Salomão a Agrippa. Entre os textos mais velhos da demonologia salomônica está o *Testamento de Salomão*. Presumivelmente, os mais famosos são *A Chave de Salomão* e *A Chave Menor de Salomão*, chamado *Lemegeton*, que contém um notório catálogo demoníaco de 72 espíritos do mal. O número 72 corresponde ao nome secreto de Deus, Shemhamforash, e têm havido especulações se estes demônios de fato não constituem o lado obscuro de Deus. Vários dos demônios podem ser traçados a certos espíritos e antigos deuses das culturas babilônicas e suméricas. Estudos clássicos destes textos mágicos negros e demonológicos são *Ritual Magic* de E.M. Butler, *Secret Lore of Magic* de Idres Shah e *Book of Black Magic* de A.E. Waite.

Interessante informação sobre as Qliphoth e seus atributos pode ser obtidos de textos demonológicos. Eliphas Lévi traduziu um fragmento alegadamente do hebreu das *Chaves de Salomão*.

Este texto descreve as Qliphoth e seus demônios governadores como anti-pólos às qualidades sephiróticas divinas, e dez forças dominadas por onze reis demônios são apresentadas como os anti-pólos do mal para as Sefhiroth. Esta categorização que aparece na obra de Lévi e Mathers é comum na Qabalah hermética. Os demônios e as Qliphoth são explicadas no texto traduzido por Lévi:

1. Como um anti-pólo à Sefhira mais elevada, Kether, que representa a unidade, nós podemos encontrar Thamiel, que é a 'dupla cabeça' e o demônio da revolta e da anarquia. Dois reis diabos, Satã e Moloch, dominam Thamiel, e eles estão engajados numa guerra eterna.
2. Chaigidiel é o anti-pólo para a Sefhira da sabedoria, Chokmah. Chaigidiel são as conchas que correspondem às aparências material e ilusória. Beelzebub, chamado o senhor das moscas, já que moscas caçam corpos putrefatos, domina esta esfera. Beelzebub é descrito como o guia dos demônios, talvez mais do que seu governador, já que espíritos maus não obedecem a ninguém.
3. Satariel é o oposto de Binah, a Sefhirah do entendimento. Satariel é aquele que mantém segredo ou esconde algo. Os demônios de Satariel são

associados com absurdidades, inércia intelectual e mistérios. Lucifuge governa aqui, e ele não deve ser misturado com Lúcifer. Lucifuge é aquele que escapa da luz, e Lúcifer é o portador da luz.

4. A Sefhira da misericórdia, Binah, tem Satariel como um anti-pólo. Os demônios de Gamchicoth estorvam e perturbam almas. Sua líder é Ashtaroth, ou Astarte, que no texto é chamada de Vênus dos sírios, impura e com seios femininos, mas com a cabeça de um asno ou boi.
5. Golab é o anti-pólo da Sefhira da justiça. Os demônios de Golab são agitadores e incendiários e são referidos como os espíritos da raiva. O governante é Asmodeus, que é também chamado de Samael, o Negro.
6. A Sefhira da Beleza, Tiphareth, tem o 'questionador' Tagaririm como seu anti-pólo. Aqui, Belphegor domina.
7. A Sefhira da vitória, Netzach, tem os 'Corvos da Morte', Hareb-Serapel, como seu anti-pólo, e Baal domina aqui.
8. A Sefhirah da ordem, Hod, tem como seu anti-pólo o 'enganador' Samael, e aqui Adrammelech governa.
9. A Sefhirah da fundação, Yesod, tem 'o obscuro' Gamaliel como seu anti-pólo, e o demônio da depravação, Lilith, reina aqui.
10. Nahema é o anti-pólo da Sefhirah mais inferior. Ela é adorada pelas nações más e amaldiçoadas: os Amalequitas, chamados de 'os atacantes', os Geburins, chamados de 'os violentos', os Rafaim, chamados de 'os covardes', os Nefilim, chamados de 'os depravados', e os Anakim, chamados de 'os anarquistas'. As quatro letras do Tetragrammaton, IHVH, e a quinta letra, Shin, que torna Tetragrammaton em Pentagrammaton, irá aniquilar estas cinco assim chamadas nações. O Pentagrammaton é um tema comum na Qabalah cristã, onde o Pentagrammaton corresponde a Jesus.

O texto descreve como os demônios são restos de velhos deuses e correspondem à estupidez, loucura e intoxicação. O texto tem poucas citações e definições interessantes que são precisas no paradigma qabalista, mas que estão mais relacionadas à autoria de Eliphas Lévi do que Salomão, aqui na tradução de MacGregor Mathers:

O Inferno então não tem outro governo além daquela lei fatal que pune perversidade e corrige erros, pois os falsos Deuses somente existem na opinião falsa de seus adoradores. Baal, Belphegor, Moloch, Adramelech, foram os ídolos dos sírios; ídolos sem alma, ídolos agora destruídos, e de quem somente o Nome permanece. O Diabo já é um Deus de repulsa. (...) A fim de evocar fantasmas é suficiente intoxicar-se ou restituir-se louco; pois os fantasmas já são as companhias da embriaguez e da vertigem.

A DEMONOLOGIA QLIPHOTICA DE ELIPHAS LÉVI

A tabela de demônios e das anti-forças para as dez sephiroth que foi apresentada acima é comum e aparece na obras de vários qabalistas, acima de tudo na Qabalah hermética de Eliphas Lévi e assim por diante. Mas, Eliphas Lévi também tem outra enumeração das forças demoníacas que é publicada no polêmico e ricamente ilustrado *Les Mystères de la Kabbale* (Os Mistérios da Qabalah). Muitos semideuses constituem formas pervertidas das qualidades sephiróticas.

1. Em vez da coroa das Sephiroth, Kether, aqui Lucifer domina com o pentagrama invertido *Remfam* que corresponde a despotismo.
2. Em vez da sabedoria de Chokmah, aqui domina a fé cega e fanatismo de cão. Esta é representada por um semideus chamado Nibbas, que Lévi equipara com o deus egípcio Anúbis, e os demônios Samaxia e Belial. Ciência clerical e magia negra são associadas com esta esfera (indubitavelmente uma analogia interessante).
3. Em vez da inteligência nativa de Binah, estupidez sem limites domina aqui. O semideus Tharac, que Lévi iguala com Shiva e o demônio Astaroth são associados com esta esfera.
4. Em vez da graça divina, aqui reina o amor carnal e obscuro, e aqui também é o semideus Azima que corresponde a Belphegor e o bode demoníaco de Mendez.
5. Em vez da justiça de Geburah, aqui domina rigidez e determinismo inflexíveis. O semideus Marcolis que é equiparado com Moloch.
6. Em vez de Tiphareth e beleza, aqui a besta triunfa e o semideus é o cavalo Anamalech que é análogo a Pegasus.
7. Em vez da vitória de Netzach, aqui pertence o orgulho insensato e o semideus Nergal, uma serpente com uma cabeça de um galo. Ele é associado com Marte (interessante, já que Netzach corresponde a Vênus) e Abraxas.
8. Em vez da ordem de Hod, aqui reina a maternidade letal e o semideus Succoth Benoth.
9. Em vez de Yesod e o casamento celeste, aqui domina Nesroch e o falo impuro.
10. Em vez de Malkuth e o mundo religioso, aqui impera o mundo do orgulho e o pavão Adramelek.

KELIPPATH NOGAH

Há uma esfera na qual o bem e o mal são misturados, já que centelhas do divino caíram no Abismo e o divino foi misturado com as Qliphoth. Esta esfera é chamada de *Kelippath Nogah*, 'a concha brilhante', e é a fonte da alma inferior do homem, de acordo com a Qabalah de Lurian. Dentro da alma do homem, há um constante conflito entre estes lados. Já que o bem é misturado com o mal, o homem tem a possibilidade de escolher um ou outro lado. Gershom Scholem descreve este mundo em *On The Mystical Shape of the Godhead*:

Este mundo de *kelippath nogah* é realmente um mundo luciferiano, pertencendo ao domínio das conchas, e assim do mal, mas é penetrado por um brilho do mundo das *Sefiroth* que brilha dentro dele, tanto que os reinos do bem e do mal parecem sinistramente misturados.

Um tema recorrente entre os qabalistas é a luz divina misturada com o mal, que dessa forma dá vida à ela.

AS QLIPHOTH E AS SHEKINAH

Na Qabalah, o espírito de Deus é chamado de *Shekinah* e é sujeito a incontáveis especulações qabalísticas. A *Shekinah* não é Deus, mas talvez um hipoêstase ou personificação da presença de Deus no mundo criado; algo que pode ser identificado com a luminosidade brilhante do divino, que reluz como uma aura em volta de tudo que é criado. A *Shekinah* vive em uma forma de exílio separada de Deus. Os qabalistas interpretaram a *Shekinah* como um princípio feminino. O reunir entre Deus e a *Shekinah* pode ser interpretado em termos eróticos. A *Shekinah* era chamada de Noiva de Deus, sua filha ou rainha. Ela existe em uma unidade com Deus, mas ao mesmo tempo em exílio, presa entre a criação e o mundo material. Entre os qabalistas, uma *Shekinah* mais elevada e uma mais inferior são mencionadas. A *Shekinah* mais elevada corresponde a Binah, enquanto a inferior é associada com a Sefira mais baixa, Malkuth. Os qabalistas estão, acima de tudo, interessados na *Shekinah* que existe no mundo material, e dessa forma constitui Malkuth. Se Malkuth fosse separada do resto da Árvore da Vida através das forças da divisão, o resultado seria um mundo inundado de maldade. A *Shekinah*, a noiva divina, pode muito na mesma maneira, se tornar sinistra e destrutiva se ela for isolada dos mundos superiores; ela se tornaria um com seu anti-pólo obscuro, Lilith. Em certos textos, é até mesmo descrito como a *Shekinah* é, de fato, a mão de Lilith e Naamah, os dois principais demônios femininos.

Quando unida com Deus, a *Shekinah* é brilho e suavidade, mas separada de Deus, ela é obscura e perigosa; ela pode abençoar e ajudar, mas ela pode também punir e destruir.

Embora a *Shekinah* seja ocasionalmente identificada com Lilith, elas são mais frequentemente uma oposta à outra. Lilith mantém a *Shekinah* capturada nas regiões obscuras e a *Shekinah* deseja escapar, algo que ela pode fazer através das proezas do íntegro. A separação de Deus e da *Shekinah* foi causada pelos pecados da humanidade. Através da queda, os mundos foram separados de sua unidade original, e as conchas das Qliphoth mantém-as separadas. Ambos os mundos do homem e de Deus são cortinados pelas Qliphoth, tanto que eles são divididos de cada direção. Estas camadas qliphóticas agem como uma barreira entre Deus e o homem, mas também protegem o homem que de outra maneira seria queimado pela enorme luz de Deus. E, algumas conchas qliphóticas também protegem o divino da impureza e do mal de até mesmo a pior Qliphoth. No artigo *Kabbalistic Rituals of Sabbath Preparation*, que é parte do livro *Essential Papers on Kabbalah*, os estudante qabalista Elliot K. Ginsburg escreve:

Em vários relatos, aquelas *qelippot* mais próximas da *Shekinah* são compreendidas para proteger Ela dos aspectos mais severos do Mal não diluído, a *qelippot* mais externa. Mas se o mascaramento deve servir como uma função benéfica, mais frequentemente é visto como um distanciamento trágico, a construção de uma grossa barreira entre o homem e Deus. Desta forma, as *qelippot* que protegem a *Shekinah* também ocultam Ela: sua função é dual, ambivalente.

Existem várias visões sobre as Qliphoth na Qabalah:

1. Elas são algumas vezes vistas em termos neo-platônicos, como a última ligação na corrente das emanções: elas não são positivamente malignas, mas simplesmente o que é mais longe do absoluto bem de Deus.
2. Outra visão vê elas como conchas ou véus que são níveis entre o mais alto e

o mais baixo. Neste exemplo, elas não são necessariamente más totalmente, já que elas estão protegendo o mundos uns dos outros, mesmo elas são barreiras entre Deus e o homem.

3. As Qliphoth também são vistas como produtos sobrados dos mundos malignos anteriores. Elas são comparadas aos casões ou sedimento de um bom vinho.
4. As Qliphoth tem suas raízes em mundos obscuros primordiais que são tão velhos quanto o próprio Deus, se não mais velhos.

A SITRA AHRA

Quando as emanções da esquerda romperam-se da Árvore da Vida, elas caíram no Abismo e constituíram um anti-mundo da criação de Deus. O lado esquerdo se torna um mundo independente em oposição à Árvore da Vida e o lado direito, uma polarização antagônica entre o lado bom e o mal, ergue-se da unidade original. A Árvore da Vida—a criação de Deus—é chamada de *Sitra de-Kedusha*, 'o lado sagrado'. O mundo do mal é simplesmente chamado de 'O Outro Lado', *Sitra Ahra*. Gershom Scholem escreve:

O Outro Lado é o fogo da severidade divina, externalizado e feito independente, onde ele se torna um inteiro sistema hierárquico, um contra-mundo dominado por Satã.

A *Sitra Ahra* tenta continuamente irromper no Lado Sagrado e no mundo do homem para ganhar tanto quanto possível para o lado sinistro. A *Sitra Ahra* é também chamada de lado esquerdo sinistro, *Sitra de-Smola*, e é referida como o lado feminino. O demônio-mulher, Lilith, é vista como uma personificação da *Sitra Ahra*. O Outro Lado é caracterizado como sendo uma completa exceção da norma do Lado Sagrado. No misticismo judaico, o Lado Sagrado é associado com o masculino e o lado mal com o feminino. O Lado Sagrado, *Sitra de-Kedusha*, representa a Torah e as Leis Mosaicas, enquanto O Outro Lado representa ausência de lei e pecado. *Sitra de-Kedusha* é o povo judeu, enquanto a *Sitra Ahra* é o outro povo. Enquanto Javé é o deus do Lado Sagrado, um deus estrangeiro, *Deus Alienus*, é deus do Outro Lado. Satã é chamado de 'o outro deus' e ele domina o outro lado. O Outro Lado é um reino de multiplicidade (*Reshut ha-Rabbin*), em oposição ao Lado Sagrado, que é um reino de unidade. (*Reshut ha-Yahid*).

A PRIMORDIALIDADE DO MAL

Um tema comum em mitologia é que as forças do caos precedem as forças do bem da organização. Tiamat e os deuses mais velhos precedem Marduk e os deuses mais jovens na mitologia babilônica, e na mitologia nórdica os gigantes aparecem antes dos Aesir. Nós também podemos encontrar este tema nas especulações qabalísticas. Em um artigo no abaixo mencionado *Essencial Papers On Kabbalah*, o estudante Rachel Elliot escreve sobre o texto qabalista, *Galya Raza*:

O status ontológico do mal no mundo, nos aspectos celestiais e terrestres, deve ser comparado ao status do primogênito, preferido por sua prioridade essencial. O mal precede o bem assim como a escuridão precede a luz e a ausência precede a existência.

Os reis do Edom precedem os reis de Israel, e Caim é nascido antes de Abel. A escuridão e a *Sitra Ahra* é, em certas interpretações, algo primevo. Rachel Elliot escreve:

A origem geral das existências, então, foi dentro da escuridão, na *Sitra Ahra*, que dominava sozinha antes da Criação.

No documento qabalista, Bahir, o significado das palavras *Tohu* e *Bohu* que aparecem no Gênesis 1:2 são explorados: '*E a terra era sem forma, sem vida*'. *Tohu* é a palavra para 'desolado', mas pode também ser traduzido como 'caos' e *Bohu* é a palavra para 'vazio', mas também pode ser traduzido como 'desolação'. O *Tohu* precede o *Bohu* e corresponde ao primeiro vaso da criação que quebrou e deu nascimento ao reino do mal. *Bohu* é a segunda criação.

A SITRA AHRA COMO INFERNO

Em muitos aspectos, a Sitra Ahra corresponde ao Inferno. Os qabalistas identificam a Sitra Ahra como Gehenna. A Sitra Ahra é um reino que se ergue do lado punidor e raivoso de Deus, Geburah. A Queda do Homem, ou alguma catástrofe original, capacitou este lado a se tornar um mundo separado de seu próprio. Algumas vezes, a pecaminosidade do homem é considerada ser a razão por trás da existência da Sitra Ahra, e mesmo se a Sitra Ahra existe independentemente em relação ao homem, são os pecados do homem, que mantém a Sitra Ahra em existência. Os pecados e crimes da humanidade têm nutrido o fogo punitivo. Mas, isto não é, entretanto, meramente um lugar que pune transgressões; a Sitra Ahra é também um mundo que tenta o homem ao pecado e comete crimes contra as leis de Deus. Satã é o provador e o tentador, e se o homem cai em favor de suas tentações, a ameaça dos horrores da Sitra Ahra se ergue. No misticismo judaico, a Qabalah e a Sitra Ahra também são interpretadas em termos históricos. A Sitra Ahra representa os países que cercam o povo judeu e os países nos quais eles, como uma punição de Deus, estão em exílio. Um texto da metade do século 16, a *Galya Raza*, introduz uma perspectiva dualística e histórica sobre a Sitra Ahra e seu papel para o povo judeu. Como Rachel Elliot escreve no artigo *The Doctrine of Transmigration in Galya Raza*:

A concepção dualística que tem-se cristalizado no Zohar, se tornou uma ideia central em *Galya Raza*, em torno de quais interpretações historiosóficas do autor foram construídas. Entretanto, diferente do Zohar, o combate crucial não acontece no mundo das Sefirot, mas sim no estágio da história. O combate é entre o povo judeu, que é convocado para separar o bem do mal, e a Sitra Ahra, que se empenha com todo o seu poder para retornar ao seu estado original e desenvolver santidade dentro da impureza.

A Sitra Ahra age como um princípio punitivo em um processo de reencarnação no qual as forças negras buscam tentar o íntegro ao pecado. Se eles caírem no pecado, Samael os puniria deixando eles reencarnarem como animais. Eles estão em seu poder, e no fim do processo eles serão trucidados e Samael irá comer sua carne. A Sitra Ahra age como um purgatório purificador, que pode fazer as pessoas reencarnarem milhares de vezes antes que elas atinjam a pureza completa. O verdadeiramente mal somente tem três chances. Se, depois de uma terceira encarnação, eles não tiverem se tornado melhores, eles se tornarão pó para sempre, depois de ter adquirido uma sentença severa.

CENTELHAS NA SITRA AHRA

Em certos casos, a Sitra Ahra é descrita como um mundo sem qualquer traço de bondade, mas outro pensamento difundido é que centelhas de vida e santidade estão escondidas dentro dela. Estas centelhas são chamadas de *Nitsotsoth*. As Qilphoth podem agir como conchas da matéria que esconde o divino dentro, e o homem mais distante de Deus é o mais forte que essas conchas são. De acordo com Isaac Luria, 288 centelhas caíram no Abismo, onde elas permanecem aprisionadas. Nós podemos encontrar várias visões em relação às centelhas no Abismo. Muitas vezes, os qabalistas imaginam que estas são resíduos do sagrado que emanam da Sefhira mais inferior, Malkuth, procedendo mais abaixo na escuridão do Abismo. Ocasionalmente, as centelhas são vistas como o resultado indireto dos atos da humanidade. O homem faz com que centelhas de vida caiam no Abismo, permitindo os instintos malignos tomarem conta e dirigir sua vontade para o mal. Isto é como o Abismo ganha vida. Sem os atos maus do homem, a Sitra Ahra seria uma esfera vazia e morta, mas escolhas pecaminosas vitalizam o potencial mal. Sem o homem, a Sitra Ahra é principalmente uma negação do bem, mas o homem pode trazer vida para a Sitra Ahra e efetivar seu mal, ou como o estudante qabalista Arthur Green explica:

A *Sitra Ahra* existe por permissão de Deus, mas não é autorizada a compartilhar do poder divino. Como ela foi cortada do mundo sefirótico, ela perde acesso à vida, que flui de *Ein Sof*, a força vital que permite a existência. Desta forma, existe somente uma matéria morta, e não teria poder em tudo, não fosse o homem a erguer-se por suas obras malignas. Pensamentos e atos de pecado dão força para as forças do mal, assim como veremos que pensamentos e obras do bem energizam o mundo das Sefirot.

A Shekinah foi ligada à uma centelha divina que é aprisionada na matéria e na Sitra Ahra. O Messias vai entrar no mundo das Qliphoth e trazer de volta as centelhas divinas, dessa forma aniquilando o mal no mundo. Esta ideia teve um papel importante, particularmente entre Shabbatai Zvi e seus seguidores. Os qabalistas não concordam ao que realmente aconteceria quando as centelhas fossem liberadas dos domínios da escuridão. Alguns acreditaram que a Sitra Ahra pereceria quando as centelhas não estivessem mais lá, já que são as centelhas que trazem vida ao seu mal. Outros afirmavam que as centelhas fossem o que era bem no mal, e conseqüentemente capacitaria o mal a atingir a salvação e ser arruinado com Deus e sua ordem. O pensamento de que Samael se tornaria o divino Sa'el é um exemplo desta crença.

ADÃO BELYA'AL

Adão, o primeiro homem, foi criado depois da catástrofe original no qual as centelhas caíram no Abismo, e ela foi designada para recriar ordem na Criação de Deus. Adão recebeu todas as qualidades positivas do homem original, Adão Kadmon. A alma de Adão foi criada em perfeito equilíbrio com todas as partes da Árvore da Vida. Ele foi construído de 613 partes correspondentes às ordens da Torah. De acordo com os qabalistas, seguir as leis da Torah poderia restaurar a ordem original de Deus. Adão foi a nova ligação entre Deus e Sua Criação e era pretendido terminar a separação que tinha se erguido. Através do retorno das

centelhas, os elementos qliphóticos deveriam de uma vez por todas, serem limpos da Criação de Deus. Ao invés de preencher essa missão, Adão é seduzido pelo mal e a catástrofe é repetida e feita ainda pior. O mundo mais baixo de Assiah, aquela posição anterior em sua própria fundação, escorrega pra baixo até as esferas qliphóticas. Onde uma vez Adão Kadmon pairou, ao invés do homem perfeito, agora se ergue um mal e toda a Criação desprezível que os qabalistas chamam de Adão Belyy'al. O corpo de Adão é agora interiramente material com todas as limitações do plano material. As almas que existem dentro de Adão descem profundamente nas esferas qliphóticas. Estas almas caídas de Adão são, de acordo com a Qabalah de Lurian, o povo judeu em exílio nos domínios estrangeiros da escuridão. Adão repetiu e aprofundou o desastre original, e agora somente um Messias futuro pode trazer a ordem de volta, de acordo com os qabalistas.

A LUZ NEGRA

Uma das ideias qabalísticas mais singulares como mal *propos* e a Sitra Ahra pode ser encontrada no círculo herético em torno de Shabbatai Zwi e Nathan de Gaza, que foi responsável por uma sistematização de suas ideias. O conceito qabalista comum é baseado em um monismo original no qual o único deus, ou o Ain Soph ilimitado, cria um mundo que, em um estado ideal, reflete seus atributos e qualidades. O mal se ergue quando partes da Criação se rompem com a unidade original de Deus. É conseqüentemente uma das qualidades sobre a Árvore da Vida (geralmente Geburah) que se torna muito independente e se quebra livre. O mal dessa forma existe como uma potencialidade dentro de Deus que é realizada através de um acidente ou pecado. De acordo com Nathan de Gaza, a raiz do mal está sobre um nível mesmo mais primordial. A própria 'luz ilimitada', Ain Soph, consiste-se de dois lados. Uma luz quer Criação, enquanto outra luz negra quer permanecer dentro dela mesma.

O lado criador de Ain Soph é chamado de 'luz pensativa', ou *she-yesh bo mahshavah*, e pertence ao 'lado direito'. O outro lado de Ain Soph desejava permanecer dentro dele mesmo e opôs-se ao plano de criar o mundo. Esta forma de Ain Soph é chamada de 'luz irrefletida', ou *she-ein bo mashavah*, e pertence ao lado esquerdo. A luz do lado direito separou-se do luz esquerdo e abriu um vácuo nela mesma no qual a criação aconteceu. A luz irrefletida que queria permanecer no estado original de Ain Soph foi forçada a criar anti-forças para a criação. Gershom Scholem escreve sobre isto na *Encyclopedia Judaica*:

Na dialética da criação, por conseguinte, se tornou uma força positivamente hostil e destrutiva. O que é chamado de poder do mal, a *kelippah*, é em último recurso, enraizada nesta luz não-criativa do próprio Deus. A dualidade da forma e da matéria toma um novo aspecto: ambas são baseadas no *Ein-Sof*. A luz irrefletida não é má em si, mas toma este aspecto porque é oposta à existência de qualquer coisa, mas *Ein-Sof* é estabelecida em destruir as estruturas produzidas pela luz pensativa.

Paradoxalmente, a luz irrefletida é forçada a criar estruturas independentes e mundos que se opõem à Criação. Scholem escreve mais:

De fato, as luzes irrefletidas, também, constroem estruturas por sua própria conta—os mundos demoníacos das *kelippot* dos quais o único intento é destruir o que a luz pensativa tem formado com esmero. Estas forças são chamadas de 'serpentes duelando

no grande Abismo'. Os poderes satânicos, chamados no Zohar de *sitra ahra* ('o outro lado'), são nada além do que o outro lado do próprio *Ein-Sof* à medida que, por sua grande resistência, se tornou envolvido no processo da própria criação.

A ÁRVORE EXTERNA

Os anti-mundos do mal constituem uma árvore similar à Árvore da Vida, uma árvore que é construída das emanções do lado esquerdo e algumas vezes chamada de Árvore da Morte. A Árvore da Vida é o ideal de criação e age como um centro de importância da existência e está no centro da Criação de Deus. As forças obscuras existem no outro lado, fora da Criação de Deus. Desta forma, esta árvore também é referida como *ha-ilan ha-hizon*, 'a árvore externa'.

A ÁRVORE DO CONHECIMENTO

A Bíblia descreve como o mal se ergue depois que o primeiro casal humano consome os frutos proibidos do conhecimento. Em Gênesis 2:9, a Árvore do Jardim do Éden é descrita:

E do solo fez o Senhor Deus crescer toda árvore que é agradável à vista e boa para comer: a árvore da vida no meio do jardim, e a árvore do conhecimento do bem e do mal.

Mais adiante em Gênesis 2:16-17, Deus ordena a Adão para não tocar na Árvore do Conhecimento:

E o Senhor Deus ordenou ao homem, dizendo, De toda a árvore do jardim tu poderás livremente comer: Mas da árvore do conhecimento, tu não deverás comer dela: pois no dia que tu comerdes dela, tu certamente morrerá.

Então Deus cria a mulher e eles vagueiam em volta do Jardim do Éden, nus e felizes, mas a serpente aparece e incita a mulher a comer os frutos do conhecimento. A serpente explica que seus olhos deverão ser abertos para que eles possam ser deuses e entender o que o bem e o mal são. A mulher acha esta árvore ser encantadora, já que ela garante o entendimento, e come seus frutos. Também, Adão come dos frutos e repentinamente eles se tornam cientes do fato de que eles estão nus.

O casal humano é banido do Jardim do Éden e a vida de trabalho duro do homem, labuta e filhos começa.

Os qabalistas ficaram, não surpreendentemente, fascinados por esta história tão cheia de símbolos que parecia descrever um processo fundamental na história da humanidade. Eles acreditavam que as respostas para as grandes questões sobre o bem e o mal, vida e morte, poderiam ser encontradas no mito sobre as duas árvores. Os qabalistas que afirmavam que as palavras simbolizam realidades subjacentes logicamente concluíram que as árvores deveriam ser interpretadas metaforicamente. No começo do texto qabalístico espanhol *Sod Ets há Da'ath* ('Os Segredos da Árvore do Conhecimento'), é explicado que a Árvore da Vida e a Árvore da Morte cresceram da mesma raiz. Os qabalistas notaram que o Gênesis menciona a Árvore da Vida, que está no centro do Jardim do Éden, mas que a localização da Árvore do Conhecimento é mais incerta. Todavia, em Gênesis 3:3, nós podemos ler:

Mas do fruto da árvore que está no meio do jardim, Deus tem dito, vós não deverão comer dela, nem deverão vós tocá-la, a fim de que não morram.

A Árvore do Conhecimento também parece estar localizada no centro do Jardim do Éden. Os qabalistas acreditavam que as árvores devem ter se entrelaçado da mesma unidade. O *Sod Ets ha-Da'ath* explica:

Você já sabe que a Árvore da Vida e a Árvore do Conhecimento são da mesma árvore abaixo, mais duas diferentes árvores acima: A Árvore do Conhecimento é do lado norte, mas a Árvore da Vida é do lado leste, de onde a luz emana no mundo inteiro, e o poder

de Satã está lá.

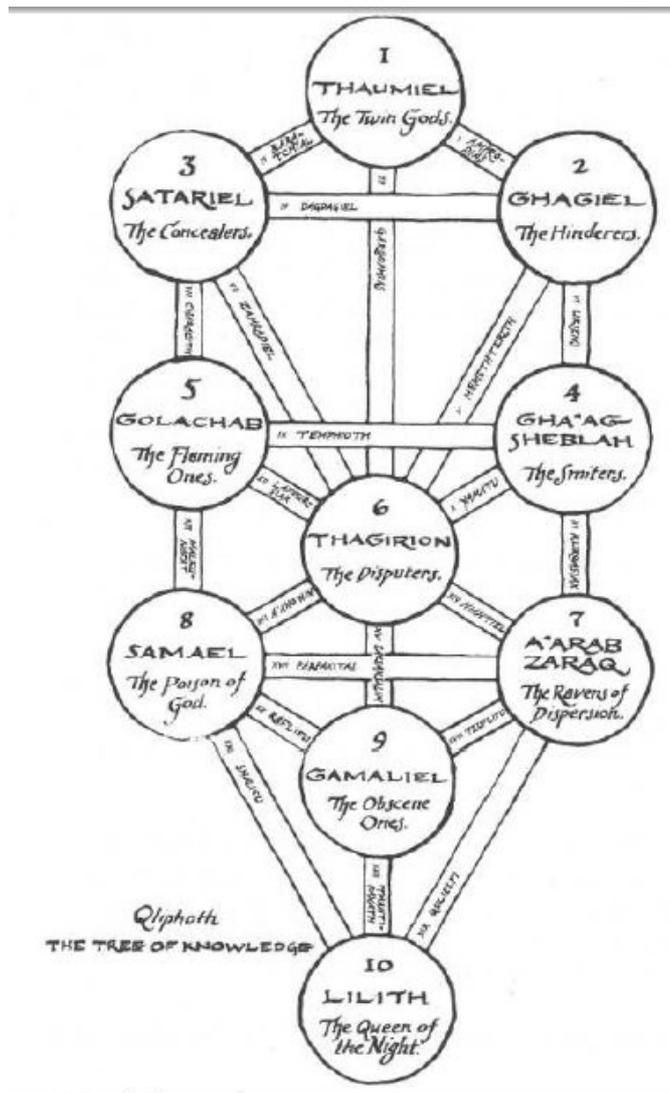
O texto descreve mais do que a **Árvore da Vida** é caracterizada pelo instinto do bem e as qualidades de paz e harmonia. Conquanto que as duas árvores não estejam separadas da **Árvore do Conhecimento**, o mal potencial no norte é inofensivo, mas quando Adão separa o fruto da **Árvore do Conhecimento**, a unidade das árvores é quebrada e Satã é liberto e agora é capaz de ação. O mal potencial que foi equilibrado na **Árvore da Vida** é efetivado e se torna uma força que é ativa no mundo, com o resultado de que Satã ataca, testa e tenta os israelitas. Na Qabalah, isto é referido como 'cortar as plantas' (*Kitsuts ba-neti'oth*), e é o caminho mal no qual as partes são separadas da unidade. O *Sod Ets ha-Da'ath* explica que o instinto maligno toma conta quando Adão foi separado dos frutos do conhecimento da árvore. Os lados inferiores do homem são separados dos lados superiores e Adão se torna Satã, o instinto mal e o anjo da morte.

Uma interpretação comum entre os qabalistas é que a separação entre a **Árvore do Conhecimento** e a **Árvore da Vida** resulta em um conhecimento destacado da vida como Deus a criou. Esta distinção contribui para um sistema falso e não-autêntico da existência. No Qabalismo mais antigo, a **Árvore da Vida** era associada com a nona Sefirah, Yesod. A **Árvore da Vida** correspondia à última Sefira, Malkuth, no qual o lado ligador de Chesed e a força desintegradora de Geburah estão ativas. As dez Sefiroth deveriam estar numa unidade equilibrada. As Sefiroth são chamadas 'As Plantas', e o cortar das plantas é uma expressão de como as diferentes Sefiroth são separadas uma da outra. A unidade equilibrada é quebrada e isto leva à separação do conhecimento da vida. As forças punidoras de Geburah são libertadas sem controle na Sefirah mais inferior, Malkuth.

As dez Sefiroth, quando numa unidade equilibrada, são parte do 'Lado Sagrado' (*Sitra de-Kedusha*), mas quando o homem separa os frutos do conhecimento da **Árvore**, partes são separadas do inteiro e estas partes terminam no 'Outro Lado' (*Sitra Ahra*), que é o lado mal. O lado sagrado é o mundo da unidade, enquanto o lado mal é o mundo da multiplicidade. Em *Tiqqunei Zohar* é explicado que:

Aquele que move um objeto de seu lugar, removendo de seu domínio, é visto como aquele que traça a **Árvore da Vida** por suas raízes e lugares no mundo estranho (...) o mundo da multiplicidade (...) mundo de Shabbetai (a *Sitra Ahra* obscura).

Depois que o primeiro casal humano come o fruto da **Árvore do Conhecimento**, a humanidade é exilada do Paraíso. A **Árvore do Conhecimento** domina a existência do homem. A existência sob influência da **Árvore do Conhecimento** é caracterizada pela ruptura, multiplicidade e dualidade entre o bem e o mal. O Zohar relata que as duas árvores representam duas possibilidades diferentes na qual o homem pode viver. A **Árvore da Vida** representa uma existência utópica e paradisiaca além de todas as limitações e fronteiras. A **Árvore do Conhecimento** representa distinção e separação, a necessidade de leis e os graus de tradição. A **Árvore do Conhecimento** domina a situação presente do homem e somente seguindo e preenchendo as regras e as leis que são associadas com esta árvore, o homem pode se reconectar com a **Árvore da Vida**.



DUAS ÁRVORES E DUAS VERSÕES DA TORAH

As duas árvores representam duas formas diferentes da Torah. A Torah comum, seguida pelos judeus, pertence à Árvore do Conhecimento e corresponde às leis, limitações e graus de tradição. A Árvore da Vida corresponde a uma Torah utópica, desconhecida ao homem, e pulsando com a energia ilimitada da vida. Esta nova Torah da Árvore da Vida vai substituir a velha Torah durante a era messiânica e, para os qabalistas, estes dois tipos de Torah representam os dois pares de tabuletas de pedra que Moisés recebeu de Deus no Monte Sinai. Quando Moisés chega com o primeiro par de blocos de pedra, ele descobre que os israelitas têm voltado sua adoração para o bezerro de ouro pagão. Isto corresponde a uma queda da graça e Moisés derruba as tabuletas de pedra da primeira Torah e elas ficam aos pedaços. Estas primeiras tabuletas de pedra constituíam uma Torah de liberdade. Moisés retorna para a montanha e recebe um novo par de tabuletas de pedra que, para os qabalistas, representava a outra Torah que é caracterizada pela Árvore do Conhecimento. Esta é a Torah das leis, que os israelitas pecaminosos tinham merecido. Os qabalistas não tomaram nota do fato de que as novas tabuletas

conteriam as mesmas palavras que as anteriores, ou como Gershom Scholem aponta no livro *The Messianic Idea in Judaism*:

O paralelo entre as árvores na história primeva do homem e as tabuletas na história da revelação era simplesmente muito sedutiva para os radicais do misticismo.

A existência de duas Torahs era um pensamento tentador para os qabalistas como Nathan de Gaza e Cardozo. Eles acreditavam também que havia uma Torah externa que foi velada das leis e regras mosaicas. O estado velado da Torah corresponde à necessidade do primeiro casal humano vestir roupas depois da Queda. O retorno para a Torah original, associada com a Árvore da Vida, significa um retorno ao estado nu no Jardim do Éden. Os véus da Torah, das leis, tradição e roupas, são todas expressões de como partes são separadas do todo. Quando a unidade original for alcançada, o homem retornará ao estado nu no qual ele não é mais separado da Criação. Nestes pensamentos, nós podemos encontrar a semente do antinomismo qabalista. A verdadeira Torah interna além dos véus representava o estado aperfeiçoado original. O que é verdadeiro na Torah externa, poderia ser falso e sem sentido na versão interna. Na chegada do estado messiânico, as leis são viradas de cabeça pra baixo ou são, no mínimo, abolidas. Gershom Scholem escreve:

Todos que querem servir a Deus como ele faz agora (ou seja, pelo modo de vida tradicional) vai naqueles dias (do Messias) ser chamado de profanador do Sabbath e um destruidor das plantações (ou seja, uma franca heresia).

A verdadeira Torah interna tem uma significância completamente diferente da Torah externa e velada. O Sabbath terá um significado conjunto diferente quando a Árvore da Vida, ao invés da Árvore do Conhecimento, dominar as vidas dos homens. Uma interpretação ousada destas ideias pode levar a um antinomianismo radical com seguidores indo contra as regras e decretos de tradição. A Torah interna utópica deveria, nesse caso, ir contra o Judaísmo e a Torah histórica. Scholem descreve as Torahs das duas árvores:

Uma Torah desvelada seria a Árvore da Vida. Mas a Torah da Árvore do Conhecimento é uma Torah velada, e seus artigos de vestuário são idênticos com a tradição, com o Judaísmo dos mandamentos e a Halakhah, com o Judaísmo como é conhecido pela história.

Todos os véus serão removidos quando o messias retornar e um pensamento comum é de que os judeus deverão manter a Torah comum até que o Messias chegue e inicie uma nova Torah. Nas interpretações heréticas de Nathan de Gaza, o Messias estava acima das leis da Torah externa. O Messias não é atado à Árvore do Conhecimento e é completamente conectado à Árvore da Vida. O Messias está além do bem e do mal, e de uma perspectiva comum, Seu comportamento e Seus atos seria percebidos como escandalosos e censuráveis. Já que o Messias segue uma Torah diferente, suas ações devem ser julgadas por outro critério daquelas usadas para julgar os atos do povo comum. Para os grupos heréticos, este pensamento das duas Torahs instigaria promiscuidade sexual em oposição às restrições da Torah tradicional em relação à sexualidade.

Para seguir a Torah da Árvore da Vida, o homem pode atingir uma existência utópica. Scholem continua:

Ninguém ainda leu a Torah da Árvore da Vida, que foi inscrita nas primeiras tábuas. Israel foi somente incumbida com aquelas segundas configurações de tábuas, e eles restituem a Torah como ela é lida sob o domínio da Árvore do Conhecimento e Diferenciação, que é também chamada de Árvore da Morte. Mas com a redenção, as primeiras tabuletas vão novamente ser erguidas; elas serão uma Torah na qual a restauração do estado do Paraíso é associado com uma utopia que ainda nunca aconteceu, que ainda nunca foi capaz de realização.

Para muitos qabalistas, o pensamento de outra Torah utópica parece ter terminado em um nível ideal. Somente um pequeno número de hereges interpretaram isso como uma legitimação para antinomianismo.

A SERPENTE NO JARDIM DO ÉDEN: O INFRINGIMENTO DO MAL

Como foi mostrado, os qabalistas viam o mal como uma força de separação e isolamento. O mal gera divisão na ordem e unidade original. Além do tema no qual o mal é visto como uma força de divisão, nós podemos também encontrar uma concepção do mal como uma força daquilo que deveria ter permanecido separado. Novamente, nós nos encontramos no Jardim do Éden quando esta catástrofe de natureza oposta transpira. No *Sod ha-Nahash u-Mishpato* ('O Mistério da Serpente e sua punição') de Joseph Gikatilla, é relatado que a serpente originalmente era uma parte importante da Criação. A serpente agia como o espírito da natureza e a força entregadora de vida de Deus. Era simultaneamente o lado potencialmente mal de Deus demarcando os limites do Paraíso. A serpente age como a fronteira e limite do Paraíso, ou seja, a mesma função divisora como em Geburah. A serpente está continuamente fora das fronteiras, estendendo-se em volta do Paraíso, mordendo sua própria cauda. Gikatilla escreve:

E sabe-se que do início de sua criação, a serpente servia um propósito importante e necessário para a harmonia da Criação, conquanto que ela permanecesse em seu lugar. (...) Originalmente, esta serpente ficava do lado de fora dos muros dos arredores sagrados. (...) Ela não tinha o direito de entrar, mas seu lugar e lei era ver a obra do crescimento e procriação do lado de fora, e esse é o segredo da Árvore do Conhecimento do Bem e do Mal. Desta forma, Deus alertou Adão para não tocar a Árvore do Conhecimento—conquanto que o bem e o mal estivessem ambos conectados na árvore, pois um estava dentro e o outro estava fora.

Quando a serpente vagueia no Paraíso e deixa seu lugar legítimo, o mal se ergue.

O MAL VEM DO NORTE

Enquanto o sul e, em particular, o leste são associados com o bem, o norte é associado com o mal. O Bahir interpreta um texto de Jeremias no qual o mal é associado com o norte e compõe isto junto com o pensamento de que o mal é um atributo de Deus.

O que é (este atributo)? É Satã. Isto nos ensina que o Sagrado Abençoado tem um atributo do qual o nome é Mal. É ao norte do Sagrado Abençoado, como está escrito (Jeremias 1:14), 'Do norte virá o Mal, sobre todos os habitantes da terra'. Qualquer mal que vem para 'todos os habitantes da terra' vem do norte.

De acordo com o Bahir o norte é aberto e a interpretação disto é que o mal abre a possibilidade para escolher entre o mal e o bem. O mal é associado com o norte e a esquerda. No Bahir está escrito que o mal está no norte ou no oeste.

A VISÃO SOBRE O MAL NA QABALAH

Qual é então a visão sobre o mal na Qabalah? Deixe-nos inicialmente retornar àquelas diferentes visões que eu sugeri no princípio e compará-las com as visões sobre o mal pelos qabalistas.

O MAL POSITIVO: Ao que parece, ao menos os qabalistas concordam que o mal existe, se exclusivamente como um potencial em Deus. Somente através dos pecados do homem é este mal realizado. Uma maioria dos qabalistas veem o mal como uma qualidade de Deus, mas uma qualidade que não é *de facto* mal quando em harmonia com outros aspectos. O mal é o aspecto limitativo e punitivo de Deus, expressado na Sefhira Geburah ou Din. A questão é se o mal é, conquanto que ele exista dentro da unidade de Deus. De qualquer modo, esta é uma qualidade que existe e pode ser categorizada como mal positivo. Além do mais, o mal é algumas vezes interpretado como uma entidade independente: Satã ou Samael, que corresponde à Geburah e somente se torna realmente mal quando libertando-se da ordem de Deus. Do ponto de vista da humanidade é, entretanto, incerto qual é a diferença quando Satã está feroz com a permissão de Deus, ou quando ele fica assim sozinho. A resposta dos qabalistas a isto é que Deus pune o pecado, e desta forma garante a ordem original da Criação. As especulações sobre a luz não-pensante do Ain Soph radicalizam o mal. É uma força tão forte quanto o Criador, mas que se opõe à Criação. Esta força não é inerentemente má, mas apenas deseja permanecer dentro dela mesma. Da perspectiva da Criação, esta força aparece como o mal absoluto que cria os anti-mundos malignos no 'Outro Lado' (a *Sitra Ahra*).

O MAL NEGATIVO: O saber das emanações fariam factíveis ver as tendências do mal existindo negativamente. O mal é ocasionalmente explicado na última corrente da Criação e a raiz do mal é traçada à última Sefhira, Malkuth. O homem dá vida a este mal negligenciando o bem positivo de Deus acima e afastando-se de Deus para, ao invés disso, viver no pecado. Não obstante, os qabalistas parecem ter momentos ruins evitando atribuir nomes e qualidades ao mal.

O MAL NECESSÁRIO: O pensamento do mal necessário parece caracterizar especulações qabalísticas. O lado punitivo de Deus é um mal necessário que retifica a Criação. Quando este aspecto se torna muito poderoso e independente, funciona como uma forma de Inferno, que pune o pecador; este lado também ganha independência através dos pecados e atos não-íntegros do homem. Nas teorias dos mundos destruídos por Isaac ha-Cohen, nós podemos ler que o mal e a iniquidade são requeridos se o homem é capaz de escolher o bem e o íntegro por sua própria vontade.

MAL DESNECESSÁRIO: Geralmente, o mal sempre tem algum tipo de função na Qabalah, implicando que os qabalistas viam o mal como, se nada mais, um produto gasto sem significado, como os excrementos da Criação, rejeitados no nascimento do mundo.

A VISÃO DUALÍSTICA: O pensamento mais comum na Qabalah é que o mal originalmente existia como um potencial dentro da unidade de Deus mas, por diferentes razões, rompeu-se e se tornou um princípio independente. Desta maneira, uma visão monística é unida com uma visão dualística. Mas em alguns

exemplos, o mal originalmente tem uma existência independente, como Satã ou Samael, exceto aquelas obras de acordo com a vontade de Deus. A polaridade entre Chesed e Geburah e entre a *Sitra de-Kedusha* e a *Sitra Ahra* sugere uma forte visão dualística na Qabalah. O Rabi Isaac ha-Cohen é um dos qabalistas que prega uma visão de mundo dualística. Ele foca-se em casais se opondo como Lilith e Samael sendo uma visão obscura de Adão e Eva. O estudante qabalista Joseph Dan escreve:

O conceito do Rabi Isaac de dois sistemas de emanções divinas, similares em muitos detalhes, mas um do bem e outro do mal, não era uma ideia exclusiva, mas uma parte íntegra de uma visão de mundo mitológica que sentia que toda a existência era governada por um antagonismo entre pares de estrutura similar e conteúdo conflitante.

O pensamento exposto por Shabbatai Zwi e Nathan de Gaza declarando que uma dupla natureza já existia no Ain Soph é talvez a ideia mais extrema argumentando contra um ponto de vista dualístico.

O MODO MONÍSTICO: Embora exista uma polaridade entre o bem e o mal, isto parece acontecer dentro da unidade de Deus, de acordo com certos qabalistas. A *Sitra Ahra* e as Qliphoth são comparadas à Geburah e o lado punitivo de Deus, enquanto que o mal permanece dentro de um sistema sancionado por Deus, e conseqüentemente, Deus permanece sendo a fonte do mal. Esta visão parece ser comum quando os atos do homem são responsáveis pela existência do mal. Se o homem peca, o mal se ergue como uma consequência. O mal é uma parte do ser de Deus e da Criação. Uma visão monística e uma dualística são unidas desta maneira, ou como explicado por Scholem:

Enquanto o bem e o mal devam de fato ter uma fundação metafísica na natureza da atividade de Deus como o Criador, é somente ser potencial e não existência real; eles somente se tornam reais através da ação e escolha humana.

O MAL COMO MATÉRIA: Às vezes os qabalistas parecem ver o mal como a última e mais imperfeita parte da Criação. O mal é o equivalente do mundo material grosseiro que se soma às conchas sem conteúdo espiritual. As Qliphoth são matéria sem espírito, e o mal é puramente negativo em relação aos atributos positivos de Deus. Os qabalistas descrevem como Adão recebeu um corpo material através de seus atos errôneos que, como resultado, conduziu a uma mistura do mundo mais baixo, Assiah, e das Qliphoth. Entre muitos escritores qabalistas, entretanto, o mal tem uma existência positiva que já existe como um princípio espiritual. A matéria deve ser o resultado do mal, mas não o mal em si.

O MAL COMO UM PRINCÍPIO ESPIRITUAL: A raiz do mal pode ser encontrada dentro de Deus e da Criação, mas como um princípio ou potencial demarcador necessário. Muitos qabalistas parecem concordar que o mal já exista num nível espiritual.

O MAL PESSOAL: A maioria dos Qabalistas assume que o mal tem um real representante em Satã, Samael, Lilith ou outros seres demoníacos.

O MAL IMPESSOAL: Há também uma tendência a ver o mal como conchas impessoais que ganham vida através dos atos pecaminosos do homem, e ao que parece, a Qabalah especulativa adota uma atitude filosófica concernente à natureza do mal e descreve-a uma natureza mais impessoal, enquanto a Qabalah prática é baseada em uma visão de mundo mágica em que demônios existem como entidades pessoais.

O MAL COMPLEMENTAR: O mal parece ter uma função complementar em relação

ao bem, de uma visão monística. Geburah e Chesed equilibram uma à outra e Chesed, a Sefhira da misericórdia e bondade, deve ser balanceada com a severidade e o mal potencial em Geburah. Em especulações alternativas, o mal é radicalizado e talvez ainda preencha o propósito como Inferno ou punição, mas será, todavia, conquistado nos últimos dias, quando o bem triunfar.

A RAIZ DO MAL

Várias raízes do mal foram encontradas por qabalistas em especulações em torno da Árvore da Vida. Aqui estão as cinco maiores teorias:

1. Ain Soph
2. Binah
3. Din ou Geburah
4. Hod
5. Malkuth

1. Nas teorias *a propos* da dupla natureza do Ain Soph, na qual há uma luz irrefletida opondo-se à Criação, a raiz do mal é já inerente no ilimitado Ain Soph. É principalmente nas obras de Nathan de Gaza e Shabbatai Zwi que estas ideias podem ser encontradas.

2. A divisão, um pré-requisito da Criação, é iniciada em Binah, mas este passo também implica um desvio da perfeição e bondade de Deus. Binah é o útero dos mundos que são criados. Três mundos malignos emanaram-se primeiro de Binah, de acordo com Isaac ha-Cohen, mas eles implodiram por causa de sua própria natureza destrutiva. Os restos destes mundos foram deixados na Criação presente e constituem o mal no mundo. Scholem escreve em *On the Mystical Shape of the Godhead*:

Depois de uma erupção quase demoníaca, estes mundos primais retornaram para a sua fonte em Binah, sua natureza puramente negativa fazendo-os impossível para eles existirem numa maneira positiva. Há, todavia, vestígios de restos destes mundos primais destrutivos e destruídos, que flutuam sobre nosso universo, como fragmentos de vulcões extintos.

De acordo com Arie Kaplan, Binah é também a Sefhirah da vontade livre, e desta forma, a raiz do mal desde que o homem, daí em diante, tem a possibilidade de escolher o mal:

Binah-Entendimento, é dita ser máxima raiz da vontade livre, e desta forma, do mal.

3. A localização mais comum do mal é Geburah. A natureza restritiva e punitiva de Deus se torna independente e desequilibrada. Desta maneira o mal nasce. Esta ideia parece ser predominante no Bahir e no Zohar.

4. A Sefhira Hod é, em alguns exemplos, também acreditada ser a raiz do mal. O qabalista Arie Kaplan escreve em seus comentários para o Bahir:

Netzach-Vitória representa o propósito primário para a Criação, enquanto Hod-Esplendor é aquele que é secundário. O mal é um resultado dos elementos secundários, já que seu propósito é somente permitir a escolha livre e existir, e aqueles que trazem sobre o propósito primário, que é a atração do homem a Deus. Já que o mal está associado com o 'lado para trás', (*Acharayim*) ou 'Outro Lado' (*Sitra Achara*), ele deriva sua nutrição primária de Hod-Esplendor.

5. Dentro da Qabalah pré-Zohar, nós podemos encontrar especulações em relação à raiz do mal na Sefhira mais baixa, Malkuth. Aqui, o bem e o mal são misturados, mas o mal não é perigoso e retém seu lugar íntegro, conquanto que seja equilibrado pelo bem. A Árvore do Conhecimento é associada com esta Sefhira. Quando o homem separa o fruto da árvore, o mal ganha uma existência independente.

O QUE É O MAL?

Como é a natureza do mal explicada na Qabalah e o que, de fato, é o mal? Várias explicações comuns em relação ao mal podem ser encontradas na Qabalah, onde é descrita como:

1. Separação
 2. Penetração
 3. O Outro
 4. Multiplicidade
1. De acordo com muitos qabalistas, o que caracteriza o mal é que ele é um princípio que divide, separa e isola. Uma unidade harmônica original existe, criada por Deus, mas se esta unidade é dividida, o mal se ergue. A própria força divisora é o mal. O qabalista Gikatilla definiu o mal desta maneira: Todo ato de Deus, quando está no lugar de acordo com a Criação, é bom; mas se ele se volta e deixa seu lugar, é mal. Quando partes da Criação, ou certos aspectos de Deus, ganham existência independente em relação à unidade original de Deus, isto é definido como mal. Quando partes do universo deixam seus caminhos predestinados, o mal se ergue, de acordo com a Qabalah.
 2. Uma visão alternativa é perceber o mal como uma força que rompe em onde ela não pertence. Esta forma de mal é associada com a prática mágica. O mago coloca-se na posição de Deus e tenta unir o que Deus dividiu. Quando a serpente, que originalmente era um aspecto necessário da Criação, vagueia no Jardim do Éden, é um exemplo de uma transgressão proibida. O mal corresponde à separação e transgressão. Quando o homem se torna isolado da Criação homogênea de Deus, ele empenha-se em fazer-se um deus, e criar conexões individuais. Gershom Scholem declara que se o homem desviar-se em isolamento desta maneira, se ele deseja afirmar-se ao invés de permanecer dentro da estrutura original entre todas as coisas, onde ele foi originalmente posicionado, o lado adverso de tal queda deve aparecer. Este lado adverso é a auto-divinização demiúrgica da magia, pela qual o homem busca colocar-se no trono de Deus, unindo o que Deus dividiu. O mal, desta maneira, cria um mundo de conexões errôneas depois de ter destruído ou deixado o mundo verdadeiro das conexões verdadeiras. Unir aquilo que é suposto estar dividido e dividir aquilo que está designado a ser unido, são ambos atos do mal.
 3. A expressão mais difundida denotando o mal e suas regiões é *Sitra Ahra*, que significa 'o outro lado'. Uma distinção comum na Qabalah é ver o mal como um desvio da norma de Deus e da Criação. O mal é o outro, e é associado

com a mulher e o lado esquerdo, o obscuro, e tudo aquilo que se distancia das qualidades do 'lado sagrado'. O texto qabalístico *Galya Raza* interpreta os textos bíblicos de um nível historiosófico, em que há um combate em progresso entre o povo judeu e os outros povos, um combate que é entre o sagrado e puro e o profano e impuro. Pode-se encontrar amplo apoio na Bíblia para a interpretação de que a *Sitra Ahra* e o lado mal correspondem aos povos não-judaicos. Os reis do Edom foram associados com as Qliphoth e com o mal, e a Bíblia não poupa qualquer castidade quando descrevendo a relação aconselhada entre os israelitas e outros povos. Em Deuteronômio 7:2-3 pode-se ler:

E quando o SENHOR teu Deus livrá-los perante ti; tu deverás golpeá-los, e destruí-los completamente; tu não farás aliança com eles, nem mostrarás misericórdia para com eles. Nem deverás tu fazer casamentos com eles; tua filha não deverás tu dar ao seu filho, nem deverás tu levar a seu filho.

Em Deuteronômio 7:16, a aspereza aumenta:

E tu deverás consumir todo o povo que o SENHOR teu Deus entregar a ti; teu olho não terá nenhuma piedade sobre eles.

Mas a Qabalah também contém ideias mais serenas na qual a tarefa do qabalista é apoiar as outras pessoas e espalhar a luz da iluminação. A Qabalah inclui muitas interpretações diferentes, e em algumas formas de Qabalah, as especulações místicas são associadas exclusivamente com o povo judeu, enquanto em outras formas, uma abordagem mais universal pode ser encontrada relacionando-se ao homem em geral.

4. O fato de que a divisão é a principal característica do mal motiva a Qabalah a ver a multiplicidade como algo desfavorável. O mundo criado por Deus é caracterizado pela unidade harmônica. O outro lado, *Sitra Ahra* está em contraste ao lado sagrado, que é um reino de unidade (*Reshut ha-Yahid*), ao invés de um reino de multiplicidade (*Reshut ha-Rabbin*).

Mas a descrição o mal dentro da Qabalah é repleta de nuances. Há várias visões sobre o mal, mas algumas concepções estão se sucedendo. O mal está enraizado em Deus, onde ele existe como mera potencialidade; pode ser parte do ser de Deus, ou pode consistir de um ser separado que, entretanto, opera dentro da estrutura de Deus. O mal não é perigoso, desde que seja equilibrado pela bondade e outras qualidades positivas. Por causa da transgressão, pecado ou desastre, o mal ganha uma existência independente e é radicalizado. Por esta razão, muitos qabalistas acreditam que as principais características do mal são divisão e isolamento da unidade divina original.

Um tema interessante na Qabalah é o pensamento de que o mal é um pré-requisito da Criação; o princípio do mal como aspecto que capacita a Criação de algo fora de Deus. É dessa forma essencial para toda a existência individual fora de Deus.

Não somente a divisão, mas qualquer forma ilegítima de unidade é a característica do mal. A auto-deificação demiúrgica da magia, como Scholem prefere chamá-la, na qual o homem posiciona-se no trono de Deus e tenta criar é também uma expressão do mal. A conclusão que pode-se chegar da visão qabalística do mal é a de que o mal é interpretado numa situação na qual o homem, ou alguém ou algo fora de Deus, faz o que Deus faz.

O objetivo máximo da magia é influenciar a existência de alguém de acordo com a vontade de alguém. Magia é uma filosofia prática da vontade, na qual a vontade do mago é refinada e desenvolvida. Diferente da religião, na qual o homem roga às forças superiores para auxiliá-lo, o mago é muitas vezes confiante em suas próprias habilidades. Por esta razão, a magia tem muitas vezes estado em desacordo com a

religião.

Mas, qual a razão em voltar-se para o lado escuro, de acordo com a Qabalah? Quando analisando a visão da Qabalah sobre o mal metafísico, nós descobrimos que ele não está necessariamente conectado com a brutalidade mundana que nós geralmente associamos com o mal. O mal qabalístico, metafísico, é, ao mesmo tempo, uma força destrutiva e uma força de criação para qual o homem deve voltar-se se ele quiser uma existência individual. O homem é separado de Deus na Criação e de sua mãe no nascimento. Muitas religiões oferecem ao homem pastor a volta a um estado original e utópico. O caminho sinistro, ao invés disso, guia o homem em um segundo nascimento no qual o conhecimento é obtido, e ele se torna como um deus, assim como a Serpente no Jardim do Éden prometeu. De acordo com a visão qabalística sobre o mal, poder e conhecimento são as palavras-chave que ilustram o que o lado sinistro tem a oferecer.

A INICIAÇÃO QLIPHOTICA

Se o homem escolhe passar por um segundo nascimento espiritual, ele acontece através da iniciação. A iniciação esotérica é baseada no pensamento de que existem várias camadas de realidade que o adepto pode explorar e penetrar. Isto ocorre através da iniciação. A iniciação é um conceito fundamental no esoterismo. O objetivo da iniciação é despir o núcleo escondido que pode ser encontrado além da aparência externa do fenômeno. Através da iniciação, o adepto entra nas zonas internas dos mitos e das religiões e ganha conhecimento de suas verdades escondidas. A iniciação permite entrar no núcleo que está escondido debaixo da superfície da existência. Como resultado deste conhecimento, o adepto aprende como controlar os mecanismos da existência e pode influenciar estes de acordo com sua própria vontade. Mircea Eliade, o historiador da religião, define a iniciação no livro *Ritos e Símbolos da Iniciação*:

O momento central de toda iniciação é representado pela cerimônia simbolizando a morte do novato e seu retorno à sociedade da vida. Mas ele retorna à vida um novo homem, assumindo outro modo de ser. A morte iniciatória significa o fim imediato da infância, da ignorância, e da condição profana.

A iniciação é baseada numa morte metafísica, uma descida no submundo, renascimento e subida. O iniciado deixa sua velha vida e seu velho eu para trás e se torna novamente nascido, muitas vezes com um novo nome designando a nova identidade. O adepto deixa para trás o estado de ser limitado do homem, do qual vontade e ação são pré-determinados, e se torna um deus com vontade livre e poder para criar.

Uma entrada voluntária nos mundos qliphóticos é uma ocorrência rara na tradição qabalística. As Qliphoth são vistas como mundos abomináveis e aterradores que o adepto da luz deve fazer de tudo para evitar. Mas, em certas formas de Qabalah herética, nós encontramos a ideia de que a verdadeira iniciação e iluminação pode ser alcançada somente entrando através das regiões qliphóticas. No xamanismo e nos velhos cultos de mistério, a descida no submundo era um elemento chave e entrar na *Sitra Ahra* e nas regiões qliphóticas está de acordo com esta tradição, ainda que em sua forma mais radical e extrema. As Qliphoth não são meramente associadas com o reino da morte, no qual os ancestrais da humanidade vagueiam, mas as Qliphoth trazem o adepto em contato com a escuridão externa que pode ser encontrada além do universo. Entrar nas Qliphoth conscientemente por livre vontade própria é começar um caminho de iniciação na qual o homem e seu mundo são renascidos no mais profundo sentido.

A iniciação qliphótica é um caminho único que, de uma maneira sistemática e controlada, funciona com as forças do caos e da extrema escuridão. Debaxo da superfície da tradição da luz, a tradição sinistra tem sido aludida em muitas vezes, com alertas e alusões não pronunciadas. Há três níveis principais do conhecimento, do qual o primeiro é nosso conhecimento mundano e a informação apresentada pela ciência comum. Debaxo deste nível, nós encontramos a luz esotérica do conhecimento que foi transmitido através das sociedades ocultas comuns.

1. Conhecimento exotérico: a ciência mundana
2. Conhecimento esotérico da Luz: a tradição da luz
3. Conhecimento esotérico da Sombra: a tradição sinistra

O caminho sinistro da iniciação é, de fato, raro, já que ele conduz ao caos, e poucos indivíduos são capazes de trilhar este caminho. O esoterismo da luz conduz de volta à unidade divina, enquanto o esoterismo sinistro conduz além do divino. A iniciação qliphótica é draconiana em um sentido dual: Draconiano é geralmente traduzido como 'áspero' ou 'severo', que é um sinônimo conveniente também do caminho draconiano. É áspero, mas conduz a mundos de beleza singular. A denominação do caminho como draconiano também indica sua direção; o esoterismo da luz conduz à uma unidade com deuses masculinos da luz, como Yaweh ou Marduk. O esoterismo sinistro, por outro lado, conduz à entidades dragão primordiais, tais como Leviathan, Tehom ou Tiamat, que existiam muito antes dos deuses da luz e que existem no infinito além da luz divina. Para o adepto iniciado no caminho qliphótico, a escuridão do infinito é uma luz escondida, tão infinitamente mais brilhante do que a luz dos deuses, que é dessa forma percebido como escuridão.

Quando o adepto entra nos túneis qliphóticos, um processo que corresponde à alquimia, é iniciado. O caminho alquímico da iniciação tem três níveis principais, que por sua vez podem ser divididos em vários níveis menores. Os três principais níveis são:

1. Nigredo. A fase negra
2. Albedo. A fase branca
3. Rubedo. A fase vermelha

Nigredo corresponde ao nível material e ao plano astral, Albedo corresponde ao plano mental, e Rubedo ao divino, objetivo final. Ocasionalmente, a alquimia também usa um quarto nível chamado Citrinitas, ou a 'fase amarela'. As Citrinitas estão entre os níveis vermelho e branco, e se Citrinitas é parte da tabela, ela geralmente denota o nível mental, enquanto Albedo nesse caso corresponde ao nível astral e Nigredo ao nível material. As três das quatro fases podem também ser divididas em sete níveis que correspondem aos metais e fases no processo alquímico da transmutação. As sete fases correspondem aos Chakras no Tantra indiano, que são como zonas de energia através da qual a 'Serpente Kundalini' passa em ascensão, dos estados inferiores aos superiores da consciência. Os sete níveis alquímicos também representam as sete runas que simbolizam o despertar do adepto de acordo com a Qabalah Gótica criada por Johannes Bureus, no século 17. As Qliphoth do pilar do meio, junto com os quatro mundos qabalísticos, podem ser conectados ao processo alquímico.

No.	<i>Alchemy</i>	Chakra	<i>Metal</i>	Qlipha	<i>World</i>	Gothic Qabalah
1.	<i>Calcinatio</i>	Muladhara	<i>Lead</i>	Lilith	<i>Assiah—the material</i>	Byrghal
2.	<i>Sublimatio</i>	Svadhastana	<i>Iron</i>	Gamaliel	<i>Yetzirah—the astral</i>	Sol
3.	<i>Solutio</i>	Manipura	<i>Tin</i>	Thagirion	<i>Briah—the mental</i>	Idher
4.	<i>Putrefactio</i>	Anahata	<i>Copper</i>	Thagirion	<i>Briah—the mental</i>	Man
5.	<i>Destillio</i>	Vishuddhi	<i>Mercury</i>	Daath	<i>The Abyss</i>	Haghal
6.	<i>Coagulatio</i>	Ajna	<i>Silver</i>	Thaumiel	<i>Atziluth—the divine</i>	Kyn
7.	<i>Tinctura</i>	Sahasrara	<i>Gold</i>	Thaumiel	<i>Atziluth—the divine</i>	Thors

A iniciação draconiana é baseada nos níveis 1+9+1, que juntos constituem 11 passos correspondentes às Qliphoth, e os 11 demônios governantes que atuam como antíteses e lados noturnos da Criação. O primeiro passo é onde o não iniciado começa, e isso significa uma abertura do portão do lado escuro. Os 9 passos seguintes representam os 9 níveis do lado noturno ou o submundo que Odin passa durante sua iniciação nos segredos das runas. Estes passos trazem o adepto para o coração da escuridão e transformam o homem em um deus, como prometido pela Serpente no Gênesis 3:5. Nos mitos bíblicos, o homem começa sua iniciação comendo os frutos do conhecimento. De acordo com a religião da luz e exotérica, o homem deverá buscar seu caminho de volta ao estado permissivo da infância que reinava antes do homem comer os frutos do conhecimento. De acordo com o saber esotérico e sinistro, o homem deveria, ao invés disso, buscar preencher a busca pelo conhecimento e deixar o Éden para encontrar sabedoria no desconhecido. O último e décimo-primeiro passo alcança o mistério absoluto e além dos limites do universo.

1. LILITH 1.0°. O portal para o desconhecido.
2. GAMALIEL 2.0°. Os sonhos sinistros. Magia astral. Bruxaria.
3. SAMAEL 3.0°. A filosofia do Caminho da Mão Esquerda. A sabedoria da insanidade.
4. A'ÁRAB ZARAQ 4.0°. Magia luciferiana. O lado sinistro de Vênus. Eroto-misticismo e o caminho do guerreiro.
5. THAGIRION 5.0°. A iluminação do lado noturno. O Sol Negro. A união do Deus e da Besta.
6. GOLACHAB 6.0°. Ragnarök. A ativação de Surt/Sorath. O magnetismo da luxúria e do sofrimento.
7. GHA'AGSHEBLAH 7.0°. Os níveis superiores do eroto-misticismo. Preparações para a passagem do Abismo.
8. SATARIEL 8.0°. A abertura do olho de Lúcifer/Shiva/Odin. O princípio Drakon.
9. GHAUGIEL 9.0°. O relâmpago da estrela luciferiana.
10. THAUMIEL 10.0°. A realização da promessa dada pela Serpente. Divindade.

11. THAUMIEL 11.0°. O buraco negro. O passo dentro da nova criação. Universo B.

Neste processo através do qual o mago—como Odin ou o deus egípcio alquímico Khepera—sacrifica-se e entra no submundo, o homem pode ser transformado e passar de ser uma criação para se tornar um criador. O mundo não foi criado no mesmo ponto do passado, como afirmado pelas religiões monoteístas exotéricas. O mundo é criado a todo momento. Muitas pessoas são criações do passado, mas através da iniciação mágica, nós podemos nos tornar criadores do futuro.

AS DEZ QLIPHOTH

LILITH

Lilith, mãe dos demônios, rainha dos vampiros, soberana das meretrizes e imperatriz do mal, é uma deidade que tem assombrado a humanidade desde a época dos sumérios e segue até os dias atuais. Ela é mencionada nos antigos manuscritos sumérios como Lil e era temida como um demônio de tempestade devastadora. Seu nome depois seria associado com a palavra semítica Layil, que significa noite. Lilith foi temida, mas também foi desejada devido à sua beleza mística. Ela persegue homens e mulheres à noite, e ela seduz aqueles que estão adormecidos com prazeres sexuais que superam qualquer coisa que possa ser gerada no nível mundano. Lilith é mencionada nos velhos textos judaicos como o Zohar e o Talmud, e no manuscrito *Alfa Bet Ben Sira*, a história clássica sobre Lilith é contada. Ela foi a primeira esposa de Adão e foi criada independentemente dele. Isto levou à situação, como nós anteriormente discutimos, quando ela se recusou a se deitar por baixo de seu marido. Lilith retirou-se para o deserto, onde ela conheceu as criaturas banidas e condenadas da Criação, e ela é relacionada como a mãe dos demônios.

No misticismo judaico, Lilith é a lua original que irradiava de sua própria força e dessa forma se recusava a render-se ao sol. Por essa razão, a lua foi punida para somente ser permitida a refletir a luz do sol. Lilith é a força feminina primeva que foi banida, já que não havia lugar para ela. No lugar de Lilith, Eva a substituiu. Eva é a boa mulher comportada que subordina-se ao comando do deus masculino. Lilith é a demônia sinistra e ferosa que foi forçada ao exílio. Através de sua condenação, Lilith passou para uma existência sombria e se tornou uma existência qliphótica. O aspecto lunar de Lilith pertence principalmente à Qlipha Gamaliel, sobre a qual ela governa. Lilith é tanto uma Qlipha como uma demônia. Como uma Qlipha, ela é de natureza selvagem e sinistra, que é o lado noturno do plano material, e que abre os portões para o outro lado. Como uma demônia, ela governa a Qlipha Gamaliel, que corresponde ao lado sinistro da lua e às regiões proibidas do plano dos sonhos.

A Qlipha Lilith corresponde ao lado selvagem e carnal. Lilith é chamada de 'a alma dos animais selvagens' (Zohar 1:34a), e ela é também a mãe terra em seus aspectos mais violentos. Entre os antigos sumérios, ela era chamada de Lil, e era os furacões e tempestades destrutivos. Ela é o aspecto da existência física do homem que não pode ser controlado. Desta forma, o homem tenta negar e reprimir estas partes criando uma estrutura para sua existência na qual esta força selvagem é incapaz de se encaixar. Mas esta força, entretanto, penetra incessantemente nossas estruturas com sua força selvagem e rompe todas as tentativas de criar um Éden pacífico. Lilith não se deita por baixo. Isto pode ser visto como uma metáfora da Mãe Terra, que não se deixa ser explorada. A qualquer momento, ela pode abrir seu ventre e engolir os monumentos fálicos do homem. Ela é o terremoto que devora os arranha-céus e as catedrais em seu ventre, e ela é a escuridão gótica que desperta os demônios, até mesmo na mente do ateu sensível. Artistas da decadência romântica, tais como Caspar David Friedrich e Arnold Böcklin, retrataram em suas obras como as forças sublimes da natureza conquistam a civilização humana. As pinturas destes artistas, que descrevem como uma natureza grandiosa e obscura

abre o portal para o outro lado, apresenta ao mago uma boa figura de como a Qlipha Lilith deva parecer.

Lilith é a mãe dos demônios, e é dentro dela que o mago deve buscar as outras Qliphoth. É para ela que o pentagrama mágico sinistro está apontando. O pentagrama da magia sinistra aponta para a terra, o solo, aos tempos antigos e o primordial. É aqui que se encontra as Qliphoth. As Qliphoth são a realidade que nós nos recusamos a ver. Um mago negro não fita, como o adepto da tradição da luz, para cima nos céus em busca de algum mundo celeste e utópico. Um mago negro fita para baixo em direção à terra para buscar os tesouros que foram escondidos por milhares de anos. O útero de Lilith é o portal para o submundo e as esferas das Qliphoth, e o mago deve penetrar em Lilith para ser capaz de atingir as regiões inconscientes nas quais tesouros inimagináveis, forças e habilidades possam ser encontradas. É também do útero dela que o mago conjura os demônios das Qliphoth. O útero de Lilith é o túmulo que o adepto sinistro entra livremente, desce ao reino da morte e o submundo numa jornada iniciatória até o renascimento.

Verdadeiramente, encontrar a Qlipha Lilith é a primeira dificuldade para o mago qliphótico. Lilith é o anti-mundo do nosso mundo mundano, Malkuth. Isto significa que ela existe no meio do nosso mundo, mas em aspectos dos quais o homem normalmente não está ciente. Através de uma exploração dos princípios dos quais o mundo mundano consiste, pode-se encontrar a Qlipha Lilith indo além e contra estes princípios. O normal estado de mente desperto é o nível básico de consciência na existência humana. O sono é a ausência do estado desperto, e o sono é também o ventre da Qlipha Lilith. Partes reprimidas de nossa mente aparecem em sonhos e podem muitas vezes adotar uma forma demoníaca, refletindo nosso desejo e nosso medo.

A Qlipha Lilith pode abrir-se nos caminhos mais inesperados e nos lugares mais inesperados. Um banco no meio da cidade, que por alguma razão misteriosa, é raramente escolhido ou mesmo visto por pedestres, pode ser um portal para os mundos de Lilith. Um mundo estranho, falado num contexto peculiar, deve ser a fórmula que causa a abertura de seu ventre. Um meio efetivo para contatar a Qlipha Lilith, é sair em desvario e meditar sobre as sombras e a escuridão, onde os objetos não são mais visíveis e ao invés disso borrões num meio escuro; isto é onde Lilith pode ser encontrada. Esta escuridão é seu ventre, e este é o objetivo das invocações do mago. Incontáveis encantamentos foram usados em tentativas para banir Lilith, mas para os magos negros de todas as eras, invocações para contactá-la também foram criadas. Se a fórmula seguinte for entoada treze vezes, Lilith supostamente aparecerá:

marag ama lilith rimok samalo naamah

Durante o contato com a Qlipha Lilith, uma ideia abstrata ou um forte impulso emocional deve ser recebido. Em outros casos, o mago deve encontrar o demônio governante da Qlipha ou entrar nos túneis qliphóticos.

A Qlipha Lilith é governada por uma demônia chamada Naamah. Ela foi chamada de a filha ou irmã mais nova de Lilith. Em visões, ela aparece como uma rainha poderosa, vestida com roupas e jóias preciosas. Algumas vezes, ela é sedutora, mas em outras vezes, ela pode ter um caráter tirânico. Quando o mago quer sintonizar a força da Qlipha, Naamah é convocada. Esta força é principalmente usada em rituais em relação à influência e controle do nível material. Lilith é o lado sinistro da Shekinah, e ela corresponde à Sophia gnóstica e à Shakti tântrica. Quando ela desperta, esta deusa escondida e sinistra pode trazer o homem ao nível divino. Nos mitos, esta deusa é comparada com a serpente e corresponde à terrível

força primordial que existia no começo dos tempos, antes que o deus masculino da luz criasse o mundo. Ela é Leviathan ou Tiamat: o antigo caos que existia antes que o cosmos fosse criado. Na tradição tântrica, Lilith aparece como a deusa Kali. Kali é a força vermelha selvagem que dança em êxtase, e destrói com uma mão e cria com a outra. Ela é o veneno que traz o sono e, ao mesmo tempo, a sabedoria que pode despertar. Kali corresponde ao vulcão latente que surge no homem e é chamado de Kundalini, que é conseqüentemente como uma serpente ou dragão. Na terminologia tântrica, Lilith corresponde ao lado de trás ou o lado de dentro do Chakra Muladhara. Muladhara é a zona de energia que está localizada entre o ânus e os genitais, na qual é onde o dragão adormecido (Kundalini) repousa. Um meio de contatar Lilith é meditar no Chakra Muladhara. O Muladhara é comparado ao lótus vermelho, e o mago meditaria no lado de trás do lótus, neste caso. Aqui, a primeira caverna qliphótica pode ser encontrada, na qual o Dragão repousa antes de seu despertar.

GAMALIEL

A influência de Lilith continua na Qlipha seguinte. Aqui, ela tomou uma forma mais personificada como a demônia governante de Gamaliel. A posição de Lilith em Gamaliel desempenha uma parte importante em seu papel como a rainha do mundo, e é daqui que ela controla o mundo, sendo sua força subjacente, escondida. Gamaliel é a sombra do *anima mundi*, a 'alma do mundo'. Gamaliel é a esfera do sonho e o lado sinistro de Yesod. Os sonhos que o homem normalmente não pode, ou não deseja se lembrar no estado desperto, podem ser encontrados dentro de Gamaliel. Estes sonhos obscuros tem um caráter revelador e expõem os lados de si mesmo que não se deve querer aceitar. Os sonhos obscuros são censurados pelo superego e são reprimidos para a Qlipha Gamaliel. Desta forma, Gamaliel é a 'Qlipha dos sonhos sinistros'.

Gamaliel é, acima de tudo, a esfera da sexualidade proibida. Enquanto Adão e Eva representam a sexualidade de uma natureza submissa da qual o propósito é a reprodução, Lilith e seus amantes demoníacos correspondem à uma sexualidade iniciatória, na qual a força de Eros é usada para atingir estados mais elevados da mente. Um mago negro entra em Gamaliel para se tornar totalmente ciente dos mecanismos da sexualidade e dessa forma cessar de ser escravizado sob instintos ocultos. A origem da luxúria é também revelada nesta Qlipha. O mago atingirá uma compreensão das estruturas dos instintos básicos e aprenderá como usar a sexualidade para progressão mágica.

A Sefira Yesod e a Qlipha Gamaliel pertencem à esfera astral. Todos deixam o corpo físico à noite durante o sono. Estas experiências são parte dos sonhos mais profundos que geralmente são esquecidos. Para um mago, é de grande importância lembrar destes sonhos, a fim de controlá-los e conscientemente atingir o plano astral. O mago tenta viajar através das esferas astrais normais que são representadas por Yesod e mover-se para as regiões mais obscuras e mais profundas que pertencem à Gamaliel. Durante as jornadas astrais aos mundos eroticamente magnetizados de Gamaliel, o mago encontrará o succubus e o incubus, amantes demoníacos masculinos e femininos. Eles convidarão o mago à uma orgia astral, na qual mesmo os mais pequenos desejos do mago serão revelados. Se entregar à fraqueza, o mago deve ser vampirizado e deixado como uma concha vazia sem energia; o mago deve, ao invés disso, se esforçar em usar a orgia para atingir estados extáticos da mente que liberta a alma.

Yesod corresponde à lua. Gamaliel corresponde ao lado obscuro da lua. Este lado tem sido muitas vezes conectado com as bruxas e suas artes. O culto da bruxa era uma religião sexual com elementos orgiásticos. O sangue era uma parte essencial deste culto, já que as fases da lua correspondem ao ciclo menstrual. O sangue mensal corresponde à fertilidade e vida e sua constante relação com a morte. A menstruação é um sinal da vida que é perdida no sangue. Eva representa as fases férteis, enquanto Lilith representa a fase da menstruação. A lua é morte e sexualidade. As entidades que foram associadas com esta esfera tem elementos de sexualidade e sangue. O sacrifício do mago de seu próprio sangue e fluídos sexuais pode ser encontrado em vários dos rituais de bruxaria que são associados com Gamaliel.

Os deuses do culto da bruxa pertencendo à Gamaliel: Pan, Dioniso, Frey, Baphomet e o Diabo medieval. Todos são entidades fálicas, geralmente chifrudos ou na forma de um bode. Entre as deidades femininas, nós encontramos deusas da lua obscuras, tais como a grega Hécate, a deusa das bruxas e dos fantasmas, deusas que representam o erotismo e a feitiçaria, tais como Freya, mas também deusas da morte, como Perséfone e a velha nórdica Hel. Seres vampíricos podem ser encontrados dentro de Gamaliel e são caracterizados pela combinação de vida e morte, sangue e sexualidade.

Vampiros e outras entidades que, no mito, combinam Eros e Tânatos, sexualidade e morte, assombram Gamaliel. As forças vampíricas de Gamaliel se esforçam para sintonizar a força vital mais profunda nos túneis qliphóticos. Este processo é capacitado quando a energia sexual é despertada através dos sonhos eróticos e visões transmitidas por Gamaliel. A energia da vida flui pra baixo nos túneis qliphóticos e nutre as forças que estão se chocando lá. Neste processo, as operações do mago, como um alquimista, devem trilhar profundamente pra baixo no escuro para encontrar a pedra filosofal ou o elixir da vida. O adepto deve seguir este curso conscientemente e com controle. Se isto ocorre inconscientemente, o poder pessoal da pessoa deve ser perdido no desconhecido. O mago pode então ser deixado para trás como um estado de zumbi e teria de se tornar um vampiro para atrair a energia de outros.

O trabalho mágico em Gamaliel é de uma natureza astral. Inclui viagem astral, sonho e a conjuração consciente dos succubus e incubus. Para explorar Gamaliel, poderia-se usar a disciplina para ficar acordado por um punhado de dias, algo que deve fazer imagens de sonhos vívidos surgirem. O mago também deveria experimentar com abstinência sexual por períodos extensos de tempo para aumentar a energia sexual e dessa forma capacitar um contato mais forte com Gamaliel. O foco da meditação da abstinência deverá ser o Chakra Svadhisthana, que está localizado nos genitais. Este Chakra corresponde à Yesod-Gamaliel e é comparado a uma flor de lótus laranja. O mago deve focar-se especialmente no lado de trás e dentro do chakra. O estado atingido por esta operação é muito adequado para conjurar o succubus e o incubus, mas acima de tudo, a própria imperatriz-demônio Lilith. Lilith pode ser conjurada através do encantamento mencionado acima. Ela aparece como uma linda mulher nua. Algumas vezes, ela aparece com o corpo de serpente da cintura pra baixo. Em alguns casos, Lilith deve aparecer como uma rainha vampira ou como uma mulher-aranha tecendo uma teia de sonhos. O artista Franz von Stuck (1863-1928) fez lindos retratos mostrando mulheres nuas pecaminosas aparecendo junto com serpentes demoníacas. Também, artistas como Gustav Klimt e Hon. John Collier tem, com suas pinturas, apresentado uma visão do obscuro, mas sedutor mundo de Lilith, que pode-se experenciar em Gamaliel.

SAMAEL

Na mitologia judaica, Samael é o marido de Lilith. Samael é um epíteto do Diabo, e Lilith encontrou ele depois de sua fuga do Jardim do Éden. Juntos, eles deram nascimento a toda a prole demoníaca e sedutora que povoa Gamaliel. Samael é o grande tentador, e ele tenta com conhecimento. No *Sepher Yetsirah*, um velho manuscrito qabalístico, Samael corresponde à sabedoria oculta, e é dentro da Qlipha Samael que a verdadeira iniciação no Caminho da Mão Esquerda acontece. Todas as concepções e perspectivas comuns do mundo são questionadas nesta Qlipha. O mago que atingiu este nível será capaz de ver através das regras e leis éticas que tem nos aprisionado numa censura psíquica que obscurece uma grande parte de nossa consciência. Neste nível, o mago vai confrontar todas estas regras e leis éticas tornando elas conscientes. Desta forma, recebe-se um entendimento pessoal das funções da existência e individualidade, decide o que é certo ou errado, bom ou mal. Neste sentido, Samael é o tentador que incita o homem em comer os frutos do conhecimento. Ele também revela a beleza do mundo e aponta para baixo, para dentro, ao invés de para cima, até o reino do Céu. Samael é o blasfemador que destrói a ilusão com seu intelecto. Samael desconstrói concepções e ideias a seus componentes mais minúsculos. A arte surrealista e psicodélica deve oferecer um vislumbre da Qlipha Gamaliel, e a desconstrução da linguagem que pode ser encontrada no Dadaísmo pode ser usada no trabalho mágico com Samael.

Hod é o lado iluminado de Samael. Hod representa o intelecto e pertence ao nível astral superior. Samael é o intelecto obscuro que pode ser percebido como loucura, a originalidade e gênio que é atingido do lado de fora das estruturas da razão e das convenções da civilização. Numerosos cientistas, escritores e artistas tem tocado os domínios de Samael. O intelecto de Edgar Allan Poe parece ter sido ocasionalmente influenciado por Samael, e as palavras seguintes que ele escreveu sobre ele mesmo apresentam um bom resumo da forma de inteligência que é Samael:

Homens tem me chamado de louco; mas a questão ainda não está estabelecida, se loucura é ou não é a inteligência mais elevada—se muito do que é glorioso, se tudo que é profundo—não salta da moléstia do pensamento—de humores da mente exaltada à custa do intelecto geral.

Na Qlipha Samael, o mago faz um pacto com as forças sinistras e realiza o convite de Friedrich Nietzsche para reavaliar velhos valores. A insanidade se torna sabedoria; a morte se torna vida. Samael é o 'Veneno de Deus'. Aqui é onde as ilusões são envenenadas, e todas as categorias e concepções são desconstruídas até que o nada seja o restante. O lado escuro do plano astral poderia ser comparado ao cálice preenchido com veneno ou fluído intoxicante. Enquanto Gamaliel é o cálice, Samael é o elixir e a Qlipha seguinte, A'Arab Zaraq, é onde o mago experencia o efeito. O consumo do veneno é um decisivo *rite de passage*, marcando a transição de um estado para outro. Entre certas tribos primitivas e culturas xamânicas, a mordida de uma cobra venenosa foi associada com a iniciação (algumas vezes na forma mais drástica que causa a morte do iniciado). Mais comum, entretanto, é que o iniciado tenha esvaziado um copo contendo alguma forma de alucinógeno potente. O veneno de Samael causa uma morte iniciatória da personalidade mundana do mago negro. Em seu lugar, a verdadeira vontade é libertada, correspondendo à Besta e Thagirion.

Samael é a Qlipha do malandro. O malandro é o personagem mitológico transmitindo sabedoria e insanidade. O deus nórdico Loke tem as qualidades de um malandro e é sábio e astuto, bem como a causa de muitos problemas. Nos mitos dos índios norte-americanos, o Coiote é muitas vezes um personagem malandro. O malandro pode ser o portador da cultura que concede habilidades e objetos que podem ser ambos abençoadores e amaldiçoadores. Um bom exemplo é o fogo que pode trazer calor, mas também queimar. A iniciação simbólica nos mistérios do fogo pertence à iniciação no Caminho da Mão Esquerda e dessa forma, também, à Qlipha Samael. O mago jura um juramento no nível Samael e dessa forma ganha controle da Kundalini, 'a energia da vida', e o fogo interno. A iniciação mágica obscura é um processo que pode ser doloroso, já que destrói velhas concepções. O mago negro desenvolve sua identidade mágica em Samael e pode ver o mundo com novos olhos. As concepções que são quebradas pelo veneno de Samael irão surgir em uma forma nova e mais pura quando o mago atingir os níveis superiores. O demônio pavão, Adramelech, correspondendo à individualidade, beleza e o tudo ver, governa Samael. O mago abandona as barreiras éticas que podem evitar a conclusão mágica. Valores éticos são substituídos por valores estéticos. Samael envenena as barreiras moralistas que obstruem a auto-criação artística do mago.

A'ARAB ZARAQ

A'Arab Zaraq é o nível astral mais afastado da árvore qabalística. Netzach é a contraparte iluminada desta Qlipha. Netzach significa vitória, e vitória é um aspecto fundamental, também, para seu anti-pólo sinistro. A'Arab Zaraq representa batalha, e suas forças são invocadas pelo mago negro por vitórias nas batalhas da vida. Deuses da guerra, como Odin e Baal, em suas formas mais demoníacas, são associadas com esta esfera. Na Qabalah, Baal é visto como o demônio regente de A'Arab Zaraq.

O símbolo de Netzach é o pombo, que corresponde ao amor, pureza e paz. O corvo é o símbolo de A'Arab Zaraq. A'Arab Zaraq significava 'Os Corvos da Dispersão'. O corvo é a contraparte negra do pombo, e representa guerra e tempestade, mas também paixão, pecado e sabedoria proibida. Ele vive dos mortos no campo de batalha e é o espírito livre da morte. O corvo é também o pássaro falante que traz mensagens e profecias, a consciência livre do mago, dispersando-se como os corvos de Odin para coletar conhecimento e sabedoria.

O corvo corresponde à alma do mago, quando ela voa em êxtase, o resultado do encontro entre a vida e a morte, que acontece na iniciação qliphótica. Passando por uma morte simbólica, o mago não mais teme a morte, e no mesmo momento aprende como viver. Esta 'iniciação da morte' é começada nesta Qlipha, e é preenchida pela iluminação negra de Thagirion. O corvo voa através do mar negro de pesadelos que é Paroketh, o véu que separa o plano astral do mental. A'Arab Zaraq é o último posto do plano astral.

Esta é a esfera das emoções obscuras. Aqui, nós podemos encontrar tempestades de sentimentos proibidos e instintos obscuros. O mago encontra expressões criativas explosivas. A'Arab Zaraq é associada com arte e música. Esta é a esfera do romancista e do poeta *Sturm und Drung*. Pode-se facilmente perecer se não se focar no objetivo da Qlipha Thagirion e se não seguir a jornada do corvo ao Sol Negro.

Em A'Arab Zaraq, o mago passa pelo batismo negro. O pombo de Netzach aparece

no batismo de Jesus, ou outros adeptos da tradição da luz, mas no batismo de um mago obscuro, o corvo aparece ao invés disso. Em A'arab Zaraq, uma inundação surge, que afoga o velho mundo para que o novo mundo possa ser criado. O mago passa pela fase Nigredo da Alquimia, onde ele parte do velho mundo. Depois do batismo negro, o mago, similar ao peregrino no Caminho da Mão Esquerda, deixa tudo para trás que não esteja dentro das estruturas do caminho mágico. A'arab Zaraq é o pássaro que deixa o ovo para trás para voar para Thagirion e o nível mental. Hermann Hesse descreve este processo em seu livro *Demian*:

O pássaro quebra o ovo. O ovo é o mundo. Para nascer, deve-se quebrar o mundo em pedaços. O pássaro voa para Deus. O Deus é Abraxas.

A pura Vênus branca pertence à Netzach, e a Vênus negra corresponde à A'arab Zaraq. A Vênus negra é chamada de *Venus Illegitima* e é a deusa das perversões. Seu amor é estéril no nível terrestre mundano, mas é fértil dentro do mago e nos níveis superiores. Através dela, o mago pode ser nascido nos mundos superiores. O mago é nascido como seu próprio filho e se torna um com seu eu superior ou *Daemon*. A *Venus Illegitima* é a mãe deste *Daemon*. Proles demoníacas são criadas pela união sexual entre a terra e os seres espirituais. Os Nephilim da Bíblia, os bastardos, nasceram do encontro entre os filhos do céu e as filhas da terra. O eu superior ou *Daemon* do mago pertence ao nível seguinte.

THAGIRION

O sexto nível qliphótico (ou o quinto contando dos níveis de iniciação) é chamado de Thagirion, que significa disputa ou processo judicial. Isto pode ser interpretado de vários modos, algumas vezes como o processo judicial religioso no qual Satã é o promotor a favor de Deus, ou como o lugar onde o julgamento de Deus e Sua administração de justiça estão localizados. À parte de numerosas interpretações mitológicas, os nomes das Qliphoth denotam sua natureza antinomiana que funciona contra as leis do lado da luz. Todas as Qliphoth trazem nomes pejorativos, já que elas agem como antíteses à ordem vigente. Já que as Sephiroth da luz idealizam unidade, seu lado sombrio é associado com desunião. Isto também explica o significado de 'disputa' no nome Thagirion.

Thagirion é a Qlipha central no *Ha-Ilan Ha-Hizon*, a árvore externa qliphótica. Esta Qlipha é o lado sombrio de Tiphareth nas Sephiroth. Ambas as esferas correspondem ao filho ou à prole, e Tiphareth é associada com Cristo e os personagens messiânicos, enquanto Thagirion é associada com o Anticristo e a Besta 666. Os primeiros personagens pregam a salvação através deles (Jesus explica na Bíblia que ele é o único caminho para a salvação), algo que é questionado pelos últimos, que enfatizam a possibilidade do homem salvar-se. Tiphareth e Thagirion são ambas associadas com diferentes personagens humanos, que sintonizam a força deste nível, tais como os Bodhisattvas, mestres ou profetas secretos. Já que este nível é a esfera central na árvore, pessoas que estão neste nível são capazes de meditar entre os mundos acima e os mundos abaixo. Personalidades fortes podem ser associadas com um ou outro dos dois níveis dependendo da preferência do público geral: para um muçulmano, então, Muhammed é um personagem de Tiphareth (claro que muçulmanos geralmente não usam este simbolismo), enquanto ele é visto por alguns cristãos como o Anticristo,

e dessa forma como um personagem de Thagirion. Nos estágios iniciais de sua carreira, Hitler era visto como algum tipo de messias que salvaria a Alemanha. Naquele estágio, ele assumia o papel de Tiphareth. Mas, depois da guerra, ele era visto como a Besta personificada, e é agora um dos personagens mais populares para se retratar como o Anticristo. Nero, Genghis Khan, Átila e muitos outros homens poderosos foram chamados de Anticristo e foram personagens nos quais as pessoas projetavam a sombra. Filósofos e místicos como Nietzsche, Crowley e Gurdjieff tem, em mais terrenos válidos, sido conectados com Thagirion, já que eles pregavam que o homem pode salvar-se, e eles também usaram uma linguagem simbólica relacionada à Thagirion. Um indivíduo pode sintonizar Thagirion e ser um porta-voz para o saber do lado da sombra.

Para todos os adeptos, este nível significa iluminação. Ambas Tiphareth e Thagirion pertencem à esfera solar, ou o nível mental, e aqui o mago entra em contato com o seu ou sua eu superior (ou eu inferior, dependendo de como se está segurando o mapa). O mago encontra seu Daemon que, no lado da luz, toma a forma do Sagrado Anjo Guardiã, um termo inspirado pela 'magia sagrada' de Abramelin. No lado obscuro, o Daemon toma a forma da Besta ou Totem animal. O lado da luz é caracterizado por uma iluminação intelectual, enquanto o lado sinistro conduz à uma iluminação instintiva na qual força, visão e ação são unidas. No lado da luz, atinge-se uma distância intelectual ao aqui e agora, enquanto o lado sinistro conduz à uma completa presença no aqui e agora.

Em alguns níveis do caminho iniciatório, o lado obscuro e iluminado são unidos e, no nível solar, o mago pode experimentar o Sagrado Anjo Guardiã e a Besta. O Daemon do mago une a luz e a escuridão dentro dele, como o deus gnóstico Abraxas, que é associado com este nível.

Na Alquimia, atinge-se o estado do diamante amarelo neste nível, chamado Citrinitas. A esfera solar também corresponde ao topázio e o ouro na Alquimia (Kether-Thaumiel é representada pelo ouro numa forma vermelha superior). Muitos adeptos experimentam fortes sentimentos de luxúria quando atingindo a esfera do sol. Aqui eles se tornam um com os objetivos e ideias que eles tem se empenhado. O adepto experimenta uma inteireza dentro de todo o seu ser ou o Self, como muitas vezes é chamado na terminologia psicológica. Este é o Céu para os religiosos (ou o Inferno para aqueles que talvez iriam para lá), o nível Boddhi ou Satori, no misticismo oriental. Para os magos negros, a subida a este nível conduz a um sentimento de poder total, mas não na forma ingênua e ilusória, que pode ser experienciada agora e nos níveis anteriores. Para o mago branco, um sentimento de total benevolência surge. Ambos destes estados são muito auto-suficientes e tem se tornado uma armadilha para numerosos viajantes espirituais. O nível do sol e o nível mental são somente metade do caminho iniciatório. Esta esfera pode, em simples terminologia, ser designada como um nível no qual o adepto experimenta 'tudo de si mesmo' em sua completa capacidade e experimenta seu todo ser com os lados criativo e destrutivo em equilíbrio. Mas, além deste nível, os níveis superiores começam; a esfera da estrela, ou a esfera transcendental, que poderia ser chamada de um nível onde o adepto se torna 'mais do que ele mesmo' é o nível para o qual os assíduos magos se empenham.

Tiphareth corresponde ao sol e sua forma iluminada, enquanto Thagirion corresponde ao Sol Negro. O Sol Negro representa o sol em sua forma interna, onde ele brilha dentro do homem e sobre os mundos qliphóticos ocultos. O sol comum é o sol externo que brilha sobre o nosso mundo mundano. O Sol Negro corresponde ao deus Set na mitologia egípcia, enquanto o sol mundano corresponde ao seu irmão gêmeo, Hórus. Na mitologia nórdica, Balder é

ocasionalmente associado com o sol comum, enquanto o Sol Negro corresponde a Locke ou ao irmão cego de Balder, Höder. Pode-se encontrar aspectos de Höd que sugerem que ele é uma forma de Odin, e Odin é também associado com o Sol Negro. Thagirion é o sol do lado da sombra, que pode ser interpretado como o sol no submundo, que no mito é personificado por Balder em Hel, Ra in Ament, ou por outros deuses solares no reino da morte.

O sol é o símbolo do eu completo, ou o Self, que pode atingir a consciência e a iluminação somente no submundo. Antes que o homem tenha confrontado sua própria morte e os aspectos mais obscuros, ele vive abrigado fora de grandes partes de si mesmo. Confrontando a morte e entrando no caminho obscuro, pode o homem atingir a iluminação e o conhecimento absoluto de si mesmo. Isto é ilustrado pelo deus egípcio Khepera, que incorpora o princípio da existência e da formação. Khepera carrega o sol para baixo no submundo, onde ele renasce como sua própria prole. O sol que ele carrega representa seu Self, e somente no submundo pode o deus criar a si mesmo. Num texto egípcio antigo, Khepera diz: 'Eu sou Khepera, aquele que criou o si mesmo'.

O Sol Negro, ou o princípio de Thagirion, não é meramente o sol no submundo, mas uma força que tem uma relação mais independente ao Self. O Sol Negro é um princípio que brilha no Self durante sua jornada dentro do inconsciente. O Sol Negro é o sol central ou interno que gera iluminação e força divina no homem. Nós também podemos encontrar descrições de um Sol Negro externo. Neste caso, nós estamos discutindo lendas sobre um mundo dentro da terra: um mundo que é iluminado por seu próprio sol, chamado de 'o Sol Negro'. Estas lendas foram recriadas pelo escritor esotérico Sir Bulwer Lytton em sua histórias do Vril, que retrata um povo que está vivendo dentro da terra e está em posse de uma força chamada Vril. Outra especulação em relação a um Sol Negro externo argumenta que há um Sol Negro no meio do universo, ou alternativamente no centro da galáxia Milk Way, que irradia através do universo com uma luz que, para o homem, é percebida como uma escuridão vazia. Diz-se gerar a matéria escura que preenche o universo.

O Sol Negro é o gerador por trás das forças que em textos ocultos são chamadas Vril, Od, Mundo Kundalini ou força Dragão. Thagirion e o Sol Negro podem ser descritos como os princípios que sintonizam aquelas forças do caos de fora do universo, que fluem para este universo como forças entregadoras da vida e forças trazendo morte. Thagirion corresponde à Besta do Livro da Revelação. Esta força pode ser encontrada na antiga mitologia nórdica, como o lobo Fenrir, e Thagirion é governada pelo demônio Belphegor na Qabalah goética. O deus cornudo em suas muitas formas é uma personificação da energia solar que flui de Thagirion. O demônio do sol Sorath origina-se de Thagirion e tem o mesmo valor numérico que a Besta do Apocalipse, que é 666. O número 666 é o número do Sol Negro e carrega a chave para a fórmula Shemhamforash e o número 72, que corresponde ao número secreto de Deus e aos setenta e dois demônios da magia goética.

GOLACHAB

Golachab é a mais brutal das forças goéticas. O nome desta Qlipha é significativamente revelador, considerando a natureza desta esfera: 'incendiários', 'os flamejantes', 'o vulcão' ou 'aqueles que queimam com fogo'. De acordo com certas teorias, esta é a Qlipha das Qliphoth e a reflexão de Geburah, a Sephira da

qual as Qliphoth nasceram. Geburah é a força punitiva e imperativa que nos mitos é comparada aos fogos do Inferno. Geburah é a ira de Deus que inspira medo no piedoso. É o aspecto punidor de Deus e da Árvore da Vida. Alguns afirmam que as Qliphoth são uma punição de Deus. As Qliphoth são o caos e as habitações que Deus envia ao homem desobediente. Como revelado acima, muitos qabalistas afirmam que a ira de Deus criou uma rachadura na Criação, e a ira que vazou dessa forma causou as Qliphoth. A teoria mais comum em relação a Geburah e Golachab é de que a Árvore da Vida consiste-se de um equilíbrio entre a misericórdia de Deus (a Sefhira Chesed, também chamada Gedulah) e Sua severidade (Geburah). Os lados sombrios destas Sephiroth contém essas funções de uma forma desequilibrada. O anti-pólo desequilibrado de Chesed então corresponde à escassez de restrição, e o lado sinistro de Geburah corresponde à impiedade.

Golachab pertence ao plano mental, e é um dos dois pólos através dos quais Thagirion opera. Thagirion representa o Self e a iluminação sinistra. Thagirion é a personalidade total, ou Self, que opera na existência através de um cooperação completa entre força, visão e ação. Os dois pólos do plano mental são luxúria e sofrimento. O fator luxúria pertence a Chesed, sofrimento a Geburah. Elas estão organizadas numa estrutura especial e adotam certos princípios, tais como misericórdia e severidade de Deus. As Sephiroth operam dentro de um cosmos ordenado que é ilustrado pela Árvore da Vida. As contrapartes qliphóticas de luxúria e sofrimento não existem dentro destas estruturas, mas operam no caos. Aqui elas são geralmente permutáveis, e luxúria passa em sofrimento e sofrimento se torna luxúria. Nós podemos encontrar aqui uma forma de complexo sado-masoquista nestas duas Qliphoth, nas quais elas simultaneamente representam luxúria e sofrimento, atração e repulsão, sexo e morte. Estas duas Qliphoth são regidas por demônios governantes que são muitas vezes associados, ou seja, Astaroth e Asmodeus; os dois demônios mais centrais da massa negra original. Asmodeus domina Golachab. Asmodeus, o trigésimo segundo demônio goético, aparece em numerosos grimórios e na literatura apócrifa. Ele é chamado de 'Samael, o Negro' e é o filho de, ou um aspecto de, Samael.

Golachab e Asmodeus representam o fogo violento, revolução e rebelião. Esta Qlipha corresponde a Marte, o planeta da guerra. Asmodeus quebra vínculos maritais e inspira promiscuidade. O mago que atinge esta Qlipha aprende como controlar e inverter experiências de luxúria e sofrimento de uma maneira que quebre as estruturas sephiróticas. Golachab é associada com forças extremamente violentas e perigosas, e os rituais malditos mais brutais vem desta esfera. Adeptos que estão trabalhando com Golachab podem usar certas cerimônias de fogo: andar em ou comer carvões ardentes, ou ritos sado-masoquistas especiais para contatar a força da Qlipha.

GHA'AGSHEBLAH

Gha'agsheblah é a Qlipha mais elevada daquelas que estão abaixo da tríade celeste. Gha'agsheblah é a força que domina todas as esferas qliphóticas abaixo do Abismo. A tríade mais elevada corresponde às ideias e consciência divina. Os sete níveis abaixo correspondem a diferentes graus de concretização de ideias. Gha'agsheblah e sua contraparte iluminada são associadas com o Demiurgo, o criador que molda o mundo. Os sete mundos abaixo da tríade mais elevada podem

ser comparados aos sete dias durante os quais Deus criou o mundo, de acordo com a Bíblia. O ato da Criação surge como um impulso em Chokmah, recebendo uma forma negativa em Binah. Binah garante o espaço para algo ser criado, similar a fundir um metal em um molde. Chesed é o princípio que preenche a forma e disto cria uma existência positiva. Desta forma, Chesed faz o impulso de Chokmah concreto e atos como Chokmah, mas num nível concreto. Na tríade mais elevada, todos os princípios são meramente potenciais e ideias ainda não realizadas. Somente nos sete níveis inferiores é o mundo realizado.

Quando o adepto encontra Gha'agsheblah, a preparação para deixar os níveis concretos e viajar no núcleo absoluto do universo que é encontrado na tríade mais elevada é iniciada. Gha'agsheblah representa as forças que finalmente testam o adepto antes que a jornada através do abismo comece. Gha'agsheblah despe o adepto completamente antes do Abismo e da tríade qliphótica mais elevada. No conto sumério da descida da deusa Inanna no submundo, ela passa por sete portais antes que ela pare perante o trono de sua irmã, a deusa da morte Ereshkigal. Em cada portal, ela é forçada a remover um pedaço da vestimenta, até que ela fique totalmente nua. Os pedaços da vestimenta correspondem aos sete atributos da vida que ela deve deixar para trás para ficar olho a olho com a morte. As sete Qliphoth abaixo do Abismo representam os sete portais do submundo. Gamaliel remove os atributos de Yesod, e Samael aqueles de Hod e assim por diante, até que o mago pare completamente nu perante o Abismo. As forças qliphóticas destroem os pedaços de vestimenta, os atributos, as ilusões que são obstáculos para encontrar a extrema escuridão e a extrema sabedoria. Gha'agsheblah remove o último pedaço de vestimenta e guia o adepto para o Abismo e os domínios mais internos do submundo.

Gha'agsheblah representa o nível mais elevado do misticismo erótico. Neste nível, luxúria e sofrimento são transcendidos e passam um pelo outro numa energia extática que recai além da polaridade entre atração e repulsão. O adepto vai além de qualquer diferença entre luxúria e sofrimento. A energia da morte, Tânatos, é transformada em energia da vida, Eros, e a vacuidade do Abismo é preenchida com a energia que capacita um renascimento metafísico no meio da morte.

O demônio Astaroth rege Gha'agsheblah. Astaroth é também chamado Ashtaroh, ou Astarte, e era originalmente uma deusa semita da fertilidade e da guerra, equivalente a Ishtar entre os babilônios e Inanna dos sumérios. Nos textos goéticos, Astaroth é chamada de Vênus impura dos sírios com peitos femininos, mas ele tem a cabeça de um asno ou boi. Na *Goetia*, Astaroth é o vigésimo nono demônio e está em posse de tremenda sabedoria. Astaroth pode informar sobre o passado o presente e o futuro e pode revelar todos os segredos. Astaroth foi um dos primeiros Anjos Caídos que foram lançados no Abismo, e Astaroth pode contar ao adepto sobre a Queda do Anjos, e a razão por trás de sua própria Queda.

O ABISMO

Entre o nível divino mais elevado e o mais inferior, há um Abismo. No lado da luz isto pode ser semelhante com um enorme declive que conduz pra baixo do lado obscuro. No lado sinistro, o Abismo não existe da mesma maneira. O adepto da luz que fracassa em atingir a tríade divina mais elevada cai no Abismo e deve se tornar uma vítima das forças do caos que habitam lá. Da perspectiva do lado sinistro, entretanto, o Abismo pode ser semelhante a um rio que separa o centro mais

escuro do submundo das partes circundantes.

Na Qabalah, o Abismo é chamado de *Masak Mavdil*. No Abismo e seu rio escuro, todos os adeptos fracassados caem, afogados. Passando do Abismo, a velha forma limitada do mago morre. Todos os atributos que tem determinado a vida e a Vontade do adepto tem sido deixados para trás. O adepto é transmutado no Abismo. As forças da escuridão varrem todas as limitações que impedem a alma do mago de se tornar divina. Depois do Abismo, a alma se torna como um diamante negro que carrega todas as cores da vida e o espectro dentro dele.

O Abismo corresponde fisicamente à garganta e ao pescoço e a parte de trás onde a espinha passa até o cérebro. Aqui, nós podemos encontrar o chakra Vishuddi, que é comparado a uma lótus azul com dezesseis pétalas. Seres e entidades como Abaddon ('o Anjo do Abismo') e Choronzon habitam neste Abismo. Eles consomem as partes do corpo do velho e limitado Self que o mago deixa no Abismo para morrer.

SATARIEL

Satariel é a primeira Qlipha depois do rio do Abismo. O adepto entra em Satariel renascido e batizado nas águas negras do Abismo. Satariel é o lado obscuro de Binah, e estes mundos são fortemente relacionados, já que Binah já é em si mesma uma força obscura que age como uma raiz do lado esquerdo na Árvore da Vida. A diferença é que Satariel não é parte da ordem iluminada da Árvore da Vida, mas parte da *Sitra Ahra* e o outro lado. Binah e Satariel correspondem ao obscuro e aos mistérios. Elas representam os princípios que carregam todas as respostas dentro, mas que ficam escondidas na total escuridão. Satariel é aquele que mantém o segredo e esconde algo. A escuridão que é criada em Binah age como uma forma negativa na qual a Criação recebe sua forma. Binah e Satariel representam o tempo e o destino e estão associadas com a deusa do destino, como as Moiras gregas e as Nornas nórdicas. As três Moiras são Clotho, Lachesis e Atropos, e sua tarefa é torcer a corda e cortar o fio da vida de todo e qualquer homem. Clotho segura o fuso para fiar e rege o nascimento. Lachesis rege o que acontece durante a vida, e Antropos, que veste um véu negro, corta o fio que determina a morte. Do mesmo modo, as três Nornas Urd, Verdandi e Skuld, correspondem ao nascimento e o passado, vida e presente, e finalmente, morte e o futuro. Lilith tem sua residência original em Satariel, mas, similar à deusa do destino, age nos níveis astrais mais inferiores, onde ela tece os fios do destino como uma aranha. Binah e Satariel correspondem aos deuses do tempo, Chronos e Saturno, que são aqueles que executam o ritmo do destino através dos movimentos da lua nos níveis inferiores. A aterradora deusa indiana Kali domina o tempo, e ela, também, corresponde à Binah e à Satariel.

Quando o adepto alcança Satariel, um passo final no nível divino é tomado. Para o adepto do caminho sinistro, Satariel é onde o indivíduo entra no centro para encontrar seu governador. O adepto vai encontrar Ereshkigal, Hel, Hades, Lúcifer, Satã ou qualquer dos personagens que são associados com as partes mais internas do submundo. Inicialmente, depois de ter entrado em Satariel, o adepto anda às palpadelas em volta da extrema escuridão. Uma experiência comum que caracteriza Satariel é o sentimento de vaguear através de longos labirintos de piche negro. Os demônios de Satariel são associados com absurdidades, delírio, confusão e mistérios. Lucifuge rege aqui e não deve ser confundido com Lúcifer.

Lucifuge foge da luz, enquanto Lúcifer é o portador da luz. Lucifuge conduz o adepto através dos labirintos obscuros de Satariel para os últimos níveis das Qliphoth. Na escuridão de Satariel pode-se experienciar a respiração do grande dragão, Tehom. Nos túneis, pode-se ouvir ecos de sons estranhos dos planos além dos limites do universo. No ponto mais escuro, a escuridão se dilata e se torna luz. O adepto experencia como o olho que tudo vê do grande dragão é aberto. Neste estágio, o adepto atinge visão clara e o terceiro olho começa a abrir. Este olho é chamado de olho de Lúcifer, Shiva ou Odin. Nos velhos mistérios gregos tifonianos, esta experiência era chamada de Drakon, que significa 'ver'.

GHAGIEL

Esta é a última Qlipha antes de Thaumiel e é a força ativa do lado sinistro. Ghagiel é associada com os deuses fálicos e seres como o diabo e sua forma sexual mais masculina, ou o antigo deus Priapos, com seu falo vermelho gigante. Ghagiel corresponde a Shiva em sua forma mais fálica, quando o poder de seu lingua, ou falo, impulsiona o terceiro olho a se abrir para que o universo seja destruído e recriado em um e o mesmo momento. Se Satariel é o trono da deusa da escuridão, então Ghagiel é o trono do deus da escuridão. Beelzebub, que é referido como o príncipe dos demônios, governa Ghagiel. Seu nome geralmente é interpretado como o 'senhor das moscas', mas descobertas arqueológicas dizem-nos que Beelzebub era originalmente um deus fenício chamado 'Beelsebel', que significa 'senhor dos senhores'.

Quando se alcança Ghagiel, torna-se um mago no sentido mais profundo. Magia é a arte da vontade, e este é o centro da vontade. Este é um nível ativo que é representado pela baqueta do mago. A baqueta é uma cópia do eixo do mundo no qual o universo rotaciona. O deus do céu masculino, que pode ser encontrado em muitas religiões, corresponde a este eixo, e ele é aquele que cria e sustenta o mundo e sua ordem. O eixo do mundo é o falo do deus. Ghagiel, governada por Beelzebub, representa as forças do apocalipse que impulsionam a baqueta a quebrar e cair aos pedaços. O senhor das moscas banqueteiava no velho mundo, como moscas consumindo um corpo. Das cinzas do velho mundo, o mago recria o universo erguendo sua baqueta e deixa ela se tornar o eixo do mundo no qual um novo universo rotaciona.

THAUMIEL

O objetivo do Caminho da Mão Esquerda, de acordo com o caminho alquímico-qliphótico, é atingir a esfera sinistra mais distante, Thaumiel. A Qlipha Thaumiel significa 'o gêmeo', ou 'o deus gêmeo', e é representada por dois príncipes diabos, Satã e Moloch. Eles correspondem à máxima polaridade e dualidade inerente em um princípio. Um fita para fora daquilo que foi, a criação que o mago revoltou-se contra e agora emancipou-se. O outro está fitando para o futuro e os mundos que o mago—agora como um deus—é capaz de criar. Satã é o 'oponente', ou o rebelde, contra a Criação e aquelas estruturas que unem a existência e limita o mago. Moloch significa 'rei' ou 'senhor', e é aquele que cria e governa novos mundos.

Estes dois princípios de 'senhor' e 'rebelde' são unidos em Thaumiel. Eles estão em cada fim de cada buraco negro que se abre quando o mago atinge Thaumiel. Satã destrói o Universo A, no qual o mago é uma criação, e Moloch abre o Universo B, no qual o mago é um criador. Estes mistérios são considerados tão revolucionários e difíceis de entender que lida-se com eles durante os graus mais elevados da iniciação.

A divisão de Thaumiel é a razão pela qual o número das Qliphoth é 11, e sua fórmula é AA=Adamas Ater, 'O Diamante Negro'. Numerologicamente, os números 1-10 ou 10-1, representam a unidade entre o homem e deus, o fim e o início. A serpente mordendo sua própria cauda simboliza isto. Quando o mago progride de acordo com os níveis qabalistas, Kether, o princípio mais elevado, é alcançado o estágio final. Em Kether, o 10 e o 1 foram unidos e o círculo foi fechado; o adepto da luz atingiu seu objetivo e se torna um com Deus. O adepto sinistro também atinge este nível, mas tem a escolha, neste estágio, de dar um passo mais crucial. Através de Thaumiel, outro décimo primeiro nível é aberto: um buraco negro que se torna um portal para outro universo. O adepto sinistro liberta-se completamente de Deus e a velha Criação e se torna um criador. Ao invés de se tornar um com Deus, o mago se torna um deus ele próprio, através do décimo primeiro nível. Este é o objetivo final e a essência do Caminho da Mão Esquerda.

O Caminho da Mão Esquerda ocidental e o indiano Caminho da Mão Esquerda oriental, o Vamachara, empenham-se ao mesmo objetivo. O yoga comum do Caminho da Mão Esquerda se empenha—assim como o misticismo ocidental da luz—a atingir a unidade e fundir-se com Deus ou o divino. O Caminho da Mão Direita no Tantra também tem esse objetivo. Julius Evola, no *The Yoga of Power* explica a diferença entre o Caminho da Mão Direita e o Caminho da Mão Esquerda:

Há uma diferença significativa entre os dois caminhos tântricos, aquele da mão direita e aquele da mão esquerda (que são ambos sob a égide de Shiva). No primeiro, o adepto sempre experencia 'alguém sobre ele', mesmo no nível mais elevado da realização. No último, 'ele se torna o Soberano máximo' (chakravartin=dominador do mundo).

O Caminho da Mão Esquerda toma um passo mais decisivo que o Caminho da Mão Direita. Ele representa o misticismo em torno do número 11 e a fórmula AA. O Caminho da Mão Direita conduz à unidade com Deus, enquanto o da Esquerda toma um passo além de Deus. O Caminho da Mão Direita conduz à uma conclusão e um objetivo eterno e final, enquanto o objetivo do Caminho da Mão Esquerda é chegar num novo início. As duas estradas têm sido comparadas à duas maneiras que pode-se seguir um rio. O Caminho da Mão Direita segue o rio no mar, enquanto o Caminho da Mão Esquerda vai contra o fluxo, de volta à nascente. O Caminho da Mão Esquerda vai em direção inversa e contra o fluxo. Quando o mago atinge a nascente, ele tem a possibilidade de alterar a direção do rio e criar um novo rio se ele desejar. Outro aspecto importante do Caminho da Mão Esquerda, tanto no Ocidente como no Oriente, é a importância da deusa obscura; Lilith e Kali são as mães negras, e seu ventre é a real fonte para a qual o mago se empenha a fim de ser renascido como seu próprio filho e seu próprio criador. A diferença entre os objetivos do Caminho da Mão Direita e do Caminho da Mão Esquerda são os mesmos no oriente e no ocidente. No ocidente, a esfera mais alta da luz é Kether, 'a Coroa', e aqui atinge-se a unidade com Deus. No oriente, o nível mais alto da luz é o Chakra da coroa, Sahasrara; neste estágio, o adepto atinge Samadhi, que significa 'unidade com Deus', e é uma unidade com o divino. Este estado numerologicamente corresponde ao 10. Este estágio é simbolizado pelo diamante: a forma mais pura e mais rígida do carbono, a fundação de toda a vida. Em seu livro 777, Aleister

Crowley escreve, em relação a Kether e o número 1, 'O diamante é branco brilhante; é puro carbono, a fundação de toda a estrutura vivente'. O adepto do Caminho da Mão Esquerda também experencia este nível, mas tem, através de seu trabalho mágico, a possibilidade de tomar outro passo (o 1 além do 10, ou seja, 11, que corresponde a um passo consciente através do portal 0, que é 1 além de 1). Este passo é o segredo por trás da divisão de Thaumiel e os dois diabos gêmeos, Satã e Moloch. O passo além de Kether e o Sahasrara é simbolizado pelo diamante negro (*Adamas Ater*). Crowley descreve o diamante negro em 777, quando refletindo no número 0: 'É invisível, ainda que contenha luz e estrutura em si mesmo.' O diamante negro representa a extrema liberdade do Caminho da Mão Esquerda, oferecendo uma passo além daquele do Caminho da Mão Direita. Julius Evola descreve como esse pensamento existe no Caminho da Mão Esquerda Tântrico:

O aspecto criativo e produtivo do processo cósmico é representado pela mão direita, pela cor branca, e pelas duas deusas Uma e Gauri (em quem Shakti aparece como *Prakashatmika*, 'ela que é luz e manifestação'). O segundo aspecto, aquele da conversão e retorno (*exitus, reditus*), é representado pela mão esquerda, pela cor negra, e pelas deusas destrutivas e sinistras Durga e Kali. Desta forma, de acordo com o Mahakal-Tantra, quando as mãos direita e esquerda estão em equilíbrio, nós experenciamos o *samsara*, mas quando a mão esquerda prevalece, nós encontramos liberação.

Quando o adepto do Caminho da Mão Esquerda toma o passo além do Sahasrara, ele atinge o estado além de Samadhi, que é chamado de Kaivalya. O adepto indiano da luz se empenha para o Samadhi, mas o adepto sinistro busca Kaivalya. Kaivalya é um estado correspondendo ao diamante negro que o mago atinge em Thaumiel. Aqui o adepto atinge um estágio de absoluta individualidade e divindade. Ao invés de se tornar um com Deus, aqui o adepto se torna Deus. Este é um estado de total transe e absoluta presença dentro dele mesmo. O adepto tem o universo e todo o potencial dentro dele e disto pode criar um novo universo. Para atingir este estágio o adepto precisa abrir uma forma de chakra negro além do Sahasrara. É chamado de Sunya, ou Shunya, e corresponde à Thaumiel e o buraco negro. Este nível é descrito no *Aghora II: Kundalini*, de Robert Svoboda:

No estado Shunya, todos os níveis e formas se tornam extintos, e tudo o que você é ciente de sua própria individualidade; de outra maneira, somente o vácuo permanece. Tudo no universo é contido no estado Shunya, em forma não-manifestada; você não pode mais percebê-la. Embora as pessoas chamem o estado Shunya de vácuo, não é vazio, é cheio.

A possibilidade de se abrir o chakra negro surge depois que o mago realizou um despertar completo do chakra Ajna e do terceiro olho. O chakra Ajna é uma forma inferior do Sunya dentro do corpo. Sunya é o terceiro olho (o olho de Lúcifer ou Shiva) em uma forma mais elevada, reservada para os adeptos mais avançados do Caminho da Mão Esquerda. Com a ativação do chakra Ajna, o adepto confronta uma decisão final: se tornar um com Deus no Sahasrara e dessa forma ser desintegrado, ou tentar o grande e muito difícil passo através do Sunya para se tornar um Deus. Nem o Sahasrara e nem o Sunya são realmente Chakras no significado real da palavra. O homem tem seis chakras principais, da base do chakra ao chakra Ajna, na cabeça. Os três chakras inferiores são dominantes nas pessoas que são focadas em questões terrestres e seus instintos básicos. Em pessoas espirituais, os três chakras mais elevados são os dominantes. Adeptos do Caminho da Mão Esquerda estão predominantemente tentando erguer suas energias dos níveis inferiores aos

mais elevados, num processo que conduz à ilminação do chakra Ajna, onde o adepto percebe a natureza ilusória do Self e do universo. O objetivo final do Caminho da Mão Direita é tomar o grande passo para o Sahasrara, atingir Samadhi e uma extinção do Self. O adepto do Caminho da Mão Esquerda pode tomar um passo de volta nele mesmo no chakra Ajna e encontrar três chakras escondidos que estão ocultados dentro da cabeça. Os três chakras secretos são Golata, Lalata e Lanana. Eles só podem ser experienciados quando a Kundalini é completamente despertada, e fez o chakra Ajna inflamar com força. Somente quando o chakra Ajna queima com a força Kundalini pode o adepto encontrar os três chakras secretos e escondidos na parte de trás de sua cabeça. De acordo com o Vamanchara, estes três chakras somente podem ser abertos através da benção de Kali. Os chakras secretos podem fazer do adepto um deus enquanto em seu próprio corpo.

Desta forma, há 3 x 3 chakras, três dos quais são secretos e são somente abertos por adeptos muito avançados do Caminho da Mão Esquerda. O passo seguinte é atingir o chakra Sahasrara, mas através do despertar do chakra Ajna e dos chakras secretos, o adepto pode tomar um passo além do Sahasrara e o décimo nível, através de Sunya para um décimo primeiro nível, para criar novos mundos além de Sunya. No outro lado do buraco negro, o adepto também encontrará a luz infinita que foi anteriormente experienciada como escuridão. Ao invés da unidade de Deus, o caminho sinistro oferece uma dualidade dinâmica como o princípio mais elevado. A unidade é equivalente com a extinção, enquanto a dualidade mais distante dá vida e energia.

Quando o mago atinge Thaumiel, ele se encontra no núcleo absoluto. Thaumiel é o olho do Dragão e o trono de Lúcifer. O mago pode ficar aqui pra sempre, mas também pode fazer a escolha final. Todos os objetivos religiosos, filosóficos e metafísicos podem ser alcançados deste nível. O mago pode entrar no Nirvana, se tornar um com a escuridão ou o útero de Kali, mas também é possível para o mago inverter Thaumiel e se tornar um com Deus e o lado da luz. O mago pode re-entrar nos níveis inferiores ou tomar o passo final fora deste universo.

AS INVOCAÇÕES QLIPHOTICAS

As quatro invocações qliphóticas que serão apresentadas aqui são dirigidas às quatro Qliphoth que estão abaixo de Thagirion: Lilith, Gamaliel, Samael e A'arab Zaraq. As Qliphoth acima de Thagirion são muito abstratas para o mago ser capaz de lidar sem orientação experiente. As invocações são dirigidas aos demônios regentes das diferentes Qliphoth. A invocação de Naamah abre uma rachadura no plano material e capacita a comunicação e o contato com o outro lado. O trabalho com esta Qlipha também pode gerar sucesso em questões materiais. A invocação de Lilith dá ascensão aos sonhos, visões e jornadas astrais. Lilith governa Gamaliel, que é a residência dos Sucubbi, Incubi e outras entidades astrais sexuais. A invocação de Adramelech leva o mago para áreas de seu gênio intelectual e de limites externos da razão. A invocação de Baal pode despertar paixões eróticas e a força de um guerreiro.

As cerimônias qliphóticas deverão ser conduzidas em lugares desolados que despertem o sentimento sublime que surgem quando o belo e o aterrador são combinados. Desertos, pantânos, montanhas, praias desertas e florestas são áreas convenientes. O mago também poderia conduzir as cerimônias em cemitérios, em velhas casas abandonadas ou em ruínas. Claro, um templo mágico negro é uma localização soberba para cerimônias qliphóticas.

Uma estrela de onze pontas é desenhada no chão e colocada no altar. O mago acende onze velas pretas e o incenso qliphótico. Primeiro, dirigindo a adaga mágica para as quatro direções cardeais purifica o local. Então segue-se uma meditação introdutória. Os pensamentos deverão ser concentrados na parte de trás e mais baixa do cérebro, 'o cérebro réptil'. Depois da meditação, segue-se uma leitura da invocação. O ritual pode ser mais realçado quando combinado com a abertura dos sete portais. Depois do brinde aos demônios regentes das direções cardeais no meio da cerimônia, a invocação escolhida é lida.

O incenso qliphótico:

Estramônio (*Datura stramonium*)
Meimendro (*Hyosciamus niger*)
Oléo de cardo (*Carthamus tinctorius*)
Absinto (*Artemisia absinthium*)
Mugwort (*Artemisia vulgaris*)
Monkshood (*Aconitum nappelus*)

As partes do incenso são misturadas igualmente. Se nem todos os ingredientes puderem ser encontrados, um ou uns poucos podem ser usados ao invés disso.

Um alerta é requerido neste estágio. Operações qliphoticas geralmente geram efeitos muito fortes e incontrolláveis. As Qliphoth foram chamadas de 'excrementos do universo' ou 'frutos na árvore da morte'. É associada com anormalidade e as forças do caos. Experiências fortes de sexo e morte, luxúria e sofrimento são

comuns, como são outros extremos paradoxos. Nunca trabalhe com as Qliphoth se você estiver mentalmente ou fisicamente desequilibrado.

A ABERTURA DOS SETE PORTAIS

O mago traça um círculo em volta dele mesmo no chão e fica em seu centro. No chão ou no altar está uma baqueta, uma faca e um cálice. Detalhes em relação à estas ferramentas podem ser estudadas no capítulo sobre conjurações de demônios de acordo com o *Grimorium Verum*. O mago começa virando-se para o leste e aponta sua baqueta nesta direção. O ritual procederá em sentido horário para simbolicamente seguir a jornada do sol em direção à noite no norte.

O mago declara: *Eu abro o portão da aurora no leste, e eu conjuro o elemento do ar em nome de Amaymon.*

O mago vira-se para o sul e declara: *Eu abro o portal do meio dia no sul, e eu conjuro o elemento do fogo no nome de Göap.*

O mago vira-se para o oeste e declara: *Eu abro o portal da tarde, e eu conjuro o elemento da água no nome de Corson.*

O mago vira-se para o norte e declara: *Eu abro o portal da noite, e eu conjuro o elemento da terra no nome de Zimimay.*

O mago vira seu olhar fixo para baixo e aponta sua baqueta para o chão e declara: *Eu abro o portal do submundo em nome da letra Mem, e eu conjuro o elemento da água primeva, seu sal e sua cor negra: no nome de Lilith.*

O mago vira seu olhar fixo para cima e aponta sua vara para o céu e declara: *Eu abro o portal do céu em nome da letra Shin, e eu conjuro o elemento do fogo primevo, seu enxofre e sua cor vermelha: no nome de Lúcifer e Samael.*

O mago segura a baqueta no plexo solar e foca-se num ponto central, no qual o acima e o abaixo se encontram e do qual as direções cardeais estão baseadas, e declara: *Eu abro o portal para o mundo astral no nome da letra Aleph, e eu conjuro o elemento do ar primevo, seu mercúrio e sua cor branca: no nome de Chiva e Sariel.*

O mago fecha seus olhos e espera a chegada das forças. Logo depois que o cálice for erguido, preenchido com vinho ou bebida mágica, as forças são saudadas a fim de que elas fossem chamadas. O mago segura o cálice em cada direção e declara: *Eu saúdo você (nome do demônio) e ofereço a você um brinde.*

Se o mago estiver fazendo uma invocação qliphótica, agora é a hora de lê-la. A cerimônia é encerrada com uma despedida para as forças e um encerramento dos portões apontando a adaga nas sete direções, mas na ordem oposta, começando na direção de cima e terminando com o leste. Perante cada direção, o mago declara: *Vá em paz (nome do demônio) e retorne para o lugar do qual você veio e apareça novamente onde que eu recorra a você.*

A INVOCAÇÃO DE NAAMAH

LEPACA NAAMAH AMA RUACH MASKIM ROSARAN

Naamah, filha do coração da escuridão, venha adiante do ventre da noite. Venhas em seu manto flamejante e abra seus olhos para o que está escondido. Abra a sua noite e traga adiante as sombras que espreitam no desconhecido. Deve seus fogos negros fluir sobre a margem, e deve nós saborearmos seu poder e beleza.

O NAAMAH AGAB HAROMBRUB

NAAMAH BACARON LILITH

MARAG NAAMAH ARIOTH DEBAM

O NAAMAH PACHID LABISI

No esplendor de seu poder flamejante, o espírito do mundo é refletido. Deixe-nos passar pelo espelho e nos tornarmos unidos com sua abundância. O Naamah, deixe os pilares da existência caírem aos pedaços e dê espaço para a escuridão que você produz.

NAAMAH TURITEL MALKUTH ORGOSIL

KIPOKIS RUACH MEHKELBEC

Naamah, traga de volta o primordial e deixe a selva ganhar vida. Você é o vento claro que pode limpar nossa alma de mentiras. Através de você, o poder real pode fluir livremente. O Naamah, desperte o Dragão que repousa em seu ventre para que o mundo possa ser renascido por seu poder.

NEPAGA NAAMAH AMA RUCH THELI

HO DRAKON HO MEGAS

A INVOCAÇÃO DE LILITH

LEPACA LILITH RUACH BABAD ARIOTH SAMALO SCHED

Lilith, abra seu ventre, abra a concha da escuridão e venha adiante da caverna dos sonhos sinistros. Lilith, deixe seu sangue fluir como lava de vulcão e ser a força através da qual o Dragão se ergue.

OPUM LILITH AMA LAYIL NAAMAH

RIMOG ARIOTH LIROCHI LILITH

O Lilith, o mundo é seduzido em seu abraço e lá os restos de todas as eras podem se encontrar abaixo da sombra de sua crueldade.

NAAMAH RIMOG ARIOTH LIROCH LILITH

Lilith, você está segurando o cetro e o domínio. Dê-nos o domínio e a realização de nossos sonhos.

LEPACA LILITH RUACH ARIOTH NAAMAH SAMALO SCHED HO DRAKON HO MEGAS

A INVOCAÇÃO DE ADRAMELECH

LEPACA SAMAEI SEMELIN ADRAMELECH RUACH GONOGIN

Deve o portal sombrio abrir e libertar para espalhar suas asas arco-íris em orgulhosa hibridez em desafio para com os deuses da luz. Deve as conchas do inferno se abrirem e libertarem o veneno que deverá ser a última refeição dos anjos da razão.

SAMAEI LUESAF KATOLIN MANTAN ADRAMELECH ABAHIN

Nós o invocamos Adramelech, para que você, em seu orgulho, e em sua insanidade, nos libertará da prisão da razão. Abrir as portas para os jardins da insanidade e criatividade onde nós reinaremos. Lá, nós deveremos carregar o Diamante Negro como nossa lanterna nos caminhos da escuridão e sombras. O Adramelech, sua insanidade é sua sabedoria, e é nosso caminho para os mundos da vontade e do poder. É nosso caminho para o Dragão.

SAMAEI SARAF ADONAI ADRAMELECH

NAGID DALEP NAGID DALEP SAMAEI

O Adramelech, guie-nos através dos vislumbrantes portões negros de Samael. Mostre-nos o meio através dos portões da beleza e do riso para que nós possamos desafiar todos aqueles mundos e todas aquelas concepções que nos acostumamos conhecer como verdade. O Adramelech, mostre-nos a verdade, e mostre-nos a mentira.

SARAF ADONAI SAMAEI

HO DRAKON HO MEGAS

A INVOCAÇÃO DE BAAL

LEPACA A'ARAB ZARAQ DORAK SAMALO ZARAQ

Deve a concha da escuridão abrir para libertar o corvo da desintegração, para que ele voe sobre as terras desoladas. Deve as sombras dominar, e a noite abrir suas mandíbulas para libertar o aniquilador de todos os exércitos.

BAAL ROMERAK A'ARAB ZARAQ MILIOM BAAL RGINON

Deve o relampâgo estrondar o céu e declarar a chegada de poder. Deve o relâmpago destruir as pontes atrás de nós. Deve o trovão queimar nas cabeças de nossos inimigos como um sinal de vitória, o triunfo do relâmpago e do corvo.

BAAL ROMERAK

Gritando no êxtase de vitória, o corvo voa ao sinal do Dragão. Os céus são rasgados aos pedaços, como túmulos, estão as conchas da escuridão agora se abrindo.

A'ARAB ZARAQ MILIOM

O olho do tufão está fitando sobre a morte do presente. A aniquilação chega como um presságio de total liberdade. A adaga do mal corta através da noite.

BAAL RGINON

Viajando nas costas do Dragão, nós estamos seguindo o voo do corvo através dos céus.

LEPACA A'ARAB ZARAQ DORAK SAMALO ZARAQ

HO DRAKON HO MEGAS

OS TÚNEIS QLIPHOTICOS

Vinte e dois túneis, contrapartes sinistras dos vinte e dois túneis das Sephiroth, passam entre os dez mundos qliphóticos. Os túneis têm sido conhecidos sob diferentes nomes, tais como Schichirion, que significa 'negro', ou Necheshiron, que significa 'como cobra'. Os nomes dos túneis que são usados abaixo são aqueles que têm sido muito comumente usados pelos magos negros ocidentais contemporâneos e foram publicados em 1977 no *Nightside of Eden*, o clássico qabalista de Kenneth Grant. Os nomes dos túneis também denotam aquelas entidades que regem os túneis, do mesmo modo que Lilith e Samael são ambos mundos e demônios. Imagina-se que os caminhos e os túneis correspondam às cartas do Tarô e às letras hebraicas de várias maneiras. Kenneth Grant baseou suas correspondências no Tarô desenvolvido por Aleister Crowley. Neste sistema, O Imperador corresponde ao caminho que se estende entre Netzach (ou a Qlipha A'arab Zaraq) e Yesod (Gamaliel), enquanto A Estrela se estende entre Chokmah (Ghagiel) e Tiphareth (Thagirion). O sistema que eu estou apresentando abaixo é baseado numa disposição mais velha e tradicional, na qual os dois exemplos acima são trocados. Desta forma, as cartas e os caminhos seguem um padrão cronológico em torno da árvore com as primeiras cartas no topo e as inferiores mais pra baixo.

PERAMBULANDO ATRAVÉS DO TÚNEL THANTIFAXATH

Túnel 22, entre Lilith e Samael

Este túnel, ou seu equivalente sephirótico, não existe na Árvore da Vida original e perfeita antes da Queda. Este é o caminho para baixo, para o nível material do plano astral. Na Árvore da Vida original e perfeita antes da Queda, nem Malkuth-Lilith, nem o plano material existiam. Ao invés disso, o homem vivia num Jardim do Éden astral que representava Yesod. Somente quando Daath caiu de sua localização original foi que o plano material nasceu.

Na árvore perfeita, este caminho ou túnel ligava Daath e Tiphareth. Depois que o homem comeu dos frutos do conhecimento, Daath caiu no Abismo e Malkuth-Lilith passou a existir. A chave do Tarô que corresponde a este caminho é O Mundo (O Universo). Esta carta ilustra o nascimento do plano material. A mulher na carta é a Sophia caída, ou Shekinah. Esta é a força cósmica, Shakti, que é manifestada como Maya, a mãe das ilusões e dualidades. Sofia-Shekinah-Shakti representa o conhecimento que é Daath, que é manifestado da visão (Kether-Chokmah-Binah) para a realidade através da força e da ação. Este caminho, ou túnel, representa o estágio quando uma ideia é finalmente manifestada no plano material.

Este caminho, ou túnel, também representa o nascimento, tal como aquele quando a criança é separada do corpo da mãe. O planeta Saturno, que corresponde a este nível, representa o princípio que corta o cordão umbilical. Nos mitos, este é o passo final na separação do homem de Deus depois de sua Queda. A descida do nível

astral de Yesod representa a expulsão do Jardim do Éden. É neste nível que Eva se torna fértil e dá nascimento ao seu filho. Eva perde sua virgindade astral em Yesod e se torna a mãe fértil, Eva, no plano material. A Eva banida que se tornou uma mãe pertence à Malkuth. Ela é a mulher que, através de sua gravidez, dá à luz um corpo de seu corpo, e é dessa forma, o princípio de dualidade e matéria.



O oposto de Malkuth é Lilith, a sombra sinistra de Eva. Ela não é a mãe, mas assassina de crianças e uma representação da fase da menstruação. Lilith não dá a luz crianças físicas, mas usa a força fértil para fins mágicos. Ela absorve a força da menstruação e o sêmen dos homens para direcioná-los para o Abismo escuro. No meio deste abismo está Lúcifer.

Para a pessoa comum, Lilith é uma vampira, mas para o adepto sinistro ela é uma iniciadora que conduz o adepto para a iluminação sinistra. Lúcifer é uma incorporação do princípio Drakon, o divino que tudo vê, no qual vontade e realidade se tornam um.

Thantifaxath é o túnel que conduz a força do plano material para os mundos astrais obscuros além dos níveis normais da criação. Thantifaxath não opera através dos níveis que são parte da criação normal. Este está além da vontade de Deus e um passo mais distante de Deus do que o plano material. Entrando nos túneis qliphóticos, o mago está aprofundando a Queda. Enquanto os caminhos da luz estão tentando trazer o homem de volta para um estado pueril em unidade com Deus, os caminhos qliphóticos levam pra longe de Deus. Este é um processo de libertação onde o homem experencia um nascimento mágico e passa do estado de homem pro estado de Deus.

Thantifaxath representa os primeiros passos no processo alquímico sinistro de dar à luz a si mesmo. Saturno e a letra Tau hebraica, que corresponde à Thantifaxath, representa a morte e o fim, mas são também os portais para o segundo nascimento. O adepto entra na *Matrix* de Lilith e prepara-se para ser nascido nos mundos obscuros além da Criação. A *Matrix* de Lilith é o reino da morte, e para o homem comum este é o fim, mas para o adepto sinistro o reino da morte é o portal para o renascimento como sua própria criação. Thantifaxath corresponde à letra T que simboliza a escuridão, Saturno e Tau. O sinal T é conectado ao Ômega grego, e ambas as letras denotam o ponto de virada onde vida e morte convergem numa encruzilhada. Elas representam o útero, a *Matrix* e as trompas de Falópio. Em Thantifaxath, o mago deve encontrar vampiros e outras entidades que existem na zona meio-termo entre os mortos e os vivos. Vampiros tem sua alma no reino da morte astral obscuro na Qlipha Gamaliel, mas eles estão ativos no plano material através de Thantifaxath. Eles estão vivendo através dos raios lunares criando ilusões em Gamaliel e criam a ilusão de estarem vivos, embora eles pertençam aos mortos. A lenda de que o vampiro não pode sobreviver no sol, ou que eles não são visíveis em espelhos, vem do fato de que eles são ilusões. Bebendo sangue e sugando a energia de outras pessoas, eles podem sustentar a existência ilusória. Sua essência foi perdida no mais profundo dos túneis, mas eles tem permanecido no nível material ganhando energia e a essência de suas vítimas. O vampiro suga esta essência no nível erótico. O vampiro tenta sugar a energia que é liberada durante orgasmos, e o vampiro muitas vezes parece sexualmente atraente. O vampiro é somente uma persona; somente a forma externa, ou máscara, do homem. O vampiro mantém a persona, ou máscara, viva, sugando a força vital de outros. Pessoas públicas e artistas devem se tornar vampiros inconscientes que entregam sua própria existência e núcleo pessoal para usá-las para alimentar a figura externa deles mesmos. Eles estão alimentando numa confirmação externa, a energia que eles recebem de seus arredores. Eles devem constantemente sugar mais energia para satisfazer um vazio interno crescente.

Adeptos sinistros podem, por outro lado, usar o vampirismo como uma forma de Alquimia negra. O vampiro, assim como o alquimista, é alguém que atingiu a imortalidade. O adepto usa as visões eróticas em Thantifaxath, e os outros túneis qliphóticos, para direcionar sua energia nas esferas escuras. A energia sexual é re-

focada do instinto reprodutivo para o processo de auto-deificação. O vampirismo de Lilith é, para o adepto sinistro, uma iniciação da energia sexual, onde a energia é dirigida do puro instinto reprodutivo para o 'ver claramente' draconiano.

Eva representa a maternidade e sexualidade biológicas como reprodução. Lilith representa uma forma de sexualidade estéril dirigida para a auto-deificação e satisfação. Ela é a mãe dos demônios mais do que crianças físicas e usa seu poder erótico para fins mágicos.

VISUALIZAÇÃO DE THANTIFAXATH

A visualização pode ser praticada sozinho através de memorização, ou junto com outro mago que possa guiar você através dela.

Você está no pé de uma montanha verdejante, que é iluminada por uma tarde de sol quente. Na montanha há fazendas, e você pode ver animais e pessoas mais distantes. A parte superior da montanha é coberta com neve, e você não pode ver seu topo que está acima das nuvens. Você está andando num caminho que está ventando para cima, ao lado norte da montanha, que não é iluminada pelo sol, e você descobre que você ainda não pode ver sua paisagem.

Depois de ter andado por um tempo ao longo do caminho, você começa a ver o lado norte da montanha, coberta de sombras, em frente de você. O terreno é mais abrupto e com mais fendas, desfiladeiros e rochas pontudas. Você não pode ver qualquer pessoa lá, e a paisagem está barrada com arbustos cobertos com espinhos afiados. O caminho vira, e você entra nas sombras do lado norte da montanha. Você vê o sol desaparecer além da montanha e o caminho se torna mais frio. Uma pequena cobra rasteja rápido pelo caminho e desaparece num buraco na montanha. Você está curioso e olha dentro do buraco. A cobra desapareceu, e o buraco vai muito dentro da montanha. Você pode ver uma vaga luz vermelha da montanha e um cheiro aromático, reminescente de incenso oriental e sangue, pode ser sentido. Repentinamente, a cobra sai do buraco e morde você, antes de desaparecer no buraco tão rápido quanto ela saiu. Você pode ver a marca de seus dentes na sua mão, e você pode sentir uma dor intensa e vertigem se espalhando através de seu corpo. A dor parece como aço frio, mas logo se torna um sentimento eufórico de excitação. Você vai de frente pro buraco e vislumbra dentro dele, entorpecido em seu corpo.

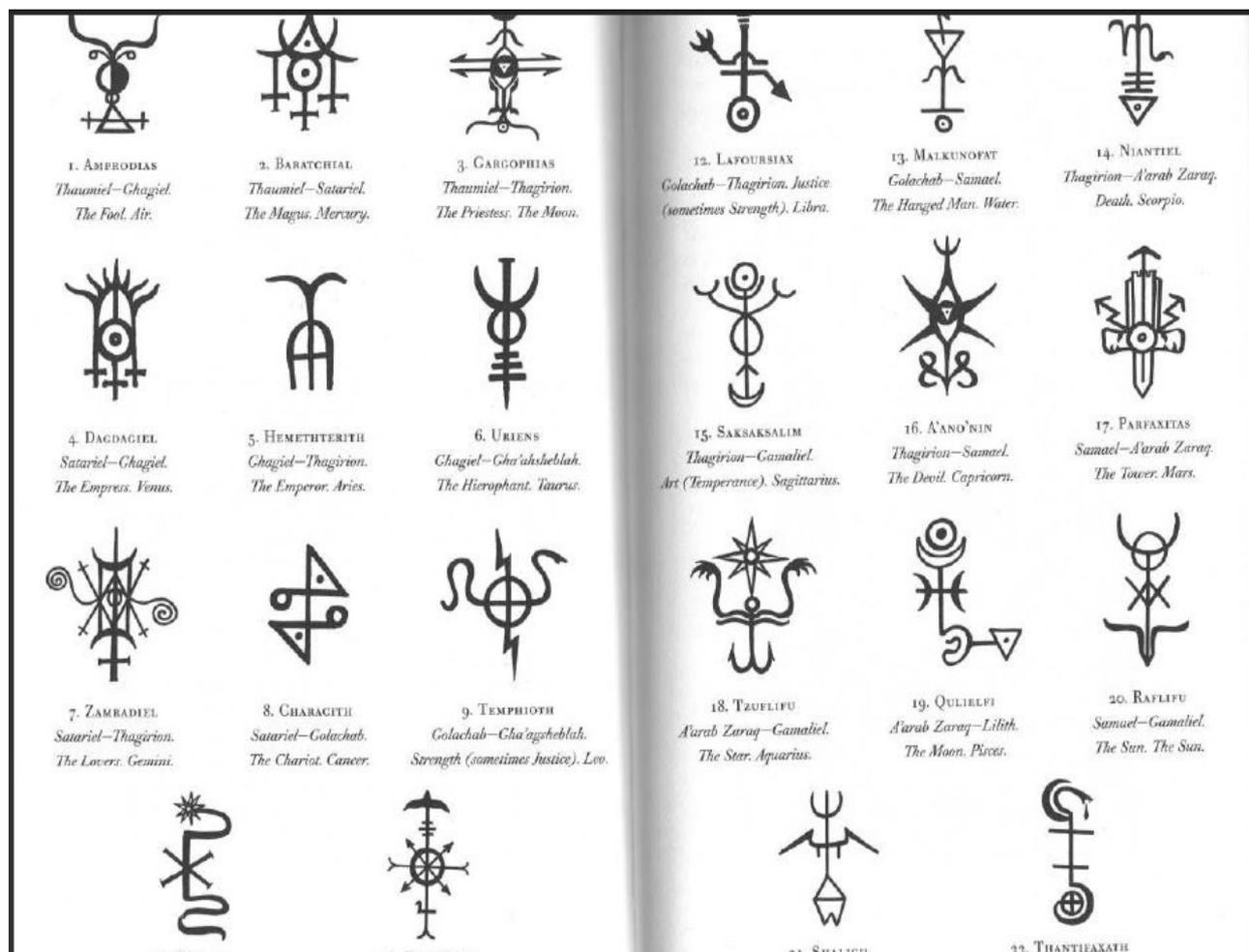
O buraco na montanha parece pulsar com uma luz vermelha que cresce em intensidade. A luz vermelha pulsa em direção a você em círculos concêntricos, e você percebe que está sendo sugado dentro do buraco, que parece estar crescendo em tamanho. O buraco se torna um túnel do qual o fim você não pode ver. Você está flutuando através do túnel. O túnel tem paredes negras pulsando com uma intensa luz vermelha. O túnel é quase redondo, mas de seu telhado e chão crescem estalactites e estalagmites, que parecem mandíbulas, gotejando com saliva. Os muros brilham como se contendo metais ou cristais, e os muros ardem com um denso aroma. Você não pode mais decidir o que está acima ou o que está abaixo na caverna e você experencia você mesmo caindo num buraco sem fim.

Em frente de você no túnel, você logo pode discernir os contornos de um corpo feminino. Uma mulher nua com longo cabelo preto pode ser vista mais adiante na caverna. Ela está chegando mais perto conforme os muros pulsam vermelho. Ela está dançando extaticamente, uma dança erótica. Você pode agora vê-la claramente. Ela está movendo seus lábios no que poderia ser uma risada ou um grito. Ela está segurando duas

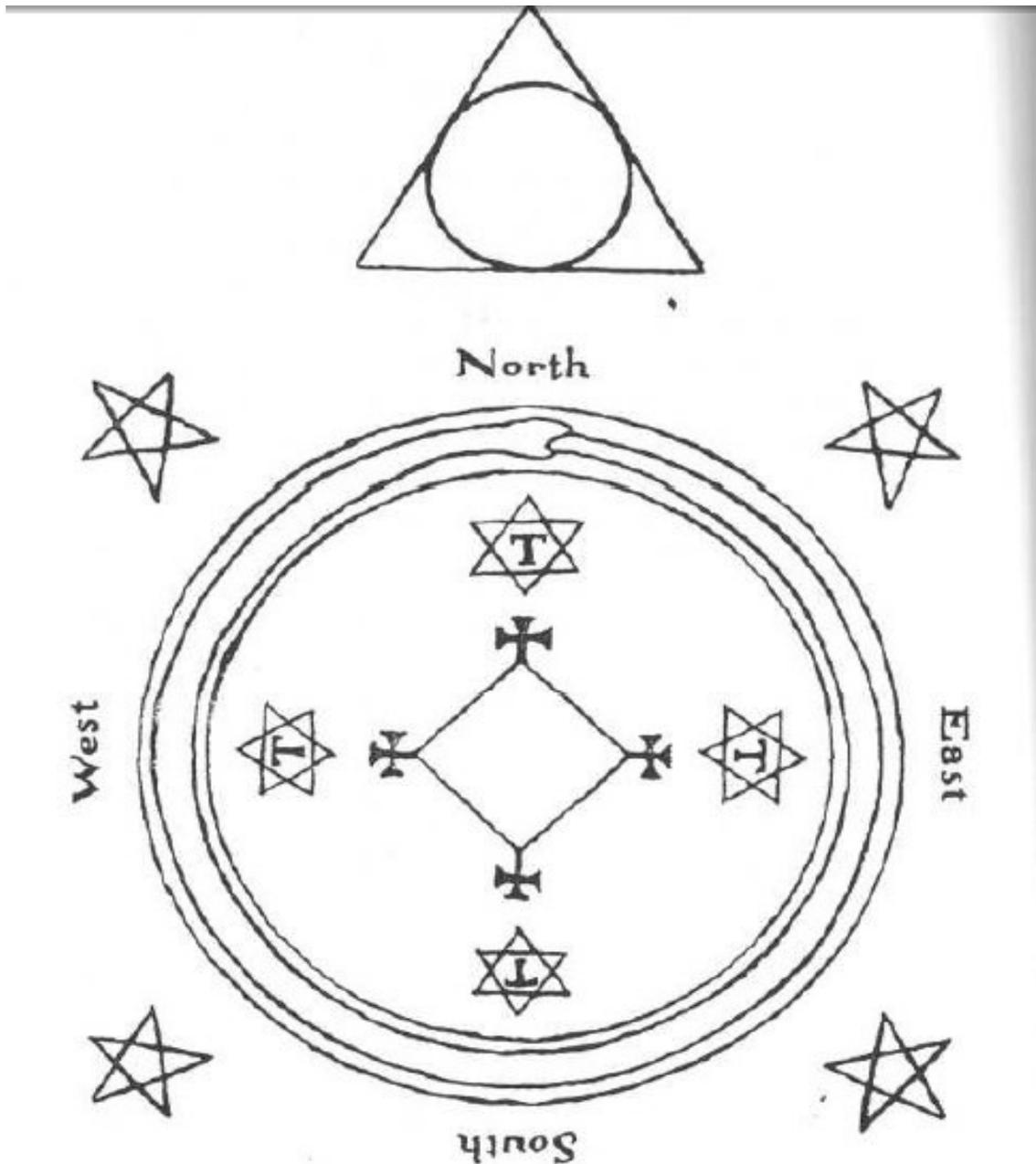
crescentes sangrentas, e seu corpo está coberto de sangue. Os olhos dela vislumbram, mas já que eles são totalmente negros, você não pode ver o que ela está olhando. Por trás dela, você pode ver o fim do túnel, primeiro como um pequeno ponto de luz muito longe, mas logo você vê um círculo colorido em chamas que está lentamente se aproximando. Depois de um tempo, você percebe que é uma lua cheia que está se erguendo atrás da mulher e que você está caindo pelo espaço negro vazio para a lua. A lua parece estar conectada com a mulher e está coberta e gotejando com o mesmo sangue que cobre ela. O sangue parece ser o mesmo pulsando a luz vermelha que você viu no túnel. Você cai até a lua, até que você seja engolido por suas paisagens.

Neste estágio, você deve ter caído adormecido, de outro modo você conclui a visualização focando novamente em seu corpo físico e procede com uma meditação áurica, na qual você reforça seu corpo astral e aura. É muito importante marcar claramente o fim da operação qliphótica com uma meditação áurica ou uma cerimônia de banimento, na qual você aponta sua adaga mágica para as seis direções.

A Dragon Rouge tem descrições de operações para os vinte e dois túneis restantes, bem como dois túneis escondidos que passam por baixo do Abismo, fornecido para iniciados.



MAGIA GOÉTICA



A magia goética mantém uma posição excepcional dentro da magia sinistra. Têm atraído muitos magos com seus demônios, evocações e sigilos sugestivos, e as histórias em relação ao poderosos e muitas vezes devastadores resultados são numerosos. Allan Bennett, o professor mágico de Aleister Crowley, supostamente disse a Crowley em um de seus primeiros encontros em 1899: *'Irmãozinho, você andou se metendo com a Goetia.'* Crowley negou isso e afirmou que ele nem mesmo era digno de falar seu nome. Bennett respondeu: *'Nesse caso, a Goetia esteve se metendo com você.'*

Goetia é o nome da primeira, e mais notória, parte do grimório *Lemegeton*, que é também chamado de *A Chave Menor de Salomão*. A *Goetia* contém descrições de 72 demônios. Ela retrata descrições vívidas das aparências dos demônios quando conjurados pela evocação, e apresenta seu título e rank dentro das hierarquias infernais, bem como as legiões de espíritos que eles controlam. Bizarros e muitas vezes lindos sigilos pertencem a cada demônio, cada um dos quais pode ser conjurado para diferentes propósitos: tudo, do ensinamento da filosofia a fazer mulheres despirem-se perante o mago. O *Lemegeton* existe em muitos manuscritos originais que diferem levemente, mostrando os nomes dos espíritos em certas variações. Em algumas variações, o *Lemegeton* consiste de cinco partes e em outras somente de quatro. Além da *Goetia* introdutória, há também a *Theurgia Goetia*, descrevendo 31 espíritos correspondendo às direções da bússola. A *Theurgia Goetia* contém numerosos sigilos, e os espíritos são descritos como sendo bons e maus. O terceiro livro do *Lemegeton* é o *Ars Paulina*, que descreve anjos correspondendo às horas do dia e aos signos do Zodíaco. O quarto livro é o mais curto e é chamado de *Ars Almadel*. O quinto livro é chamado de *Ars Notoria* e é a parte mais velha, mas é, entretanto, não publicada em todas as versões do *Lemegeton*.

Junto com seu parceiro mágico, George Cecil Jones, Crowley usou a *Goetia*. Eles conjuraram o demônio Buer, cuja especialidade é curar doenças. Eles desejavam ajudar o professor mágico de Crowley, Allan Bennett, que estava severamente acometido de asma. Bennett precisava viajar para um ambiente mais quente do que a Inglaterra, mas carecia dos meios para fazer isso. Crowley e George Cecil Jones tentaram evocar Buer para a aparição visível, mas já que sua aparição não correspondia à descrição na *Goetia*, eles pensaram que a operação tinha fracassado. Logo depois, de acordo com Aleister Crowley, as coisas começaram a ocorrer de uma maneira miraculosa. Bennett foi capaz de se mudar para o Sri Lanka, assim como ele tinha desejado. Crowley declarou que a operação tinha sido um sucesso, apesar de tudo.

MAGIA SALOMÔNICA

Há um gênero de livros mágicos que afirma representar a magia salomônica original, e até mesmo ser escrita pelo próprio Rei Salomão. Os dois textos salomônicos mais famosos são *A Chave Maior de Salomão* e *Lemegeton—A Chave Menor de Salomão*. Salomão era conhecido por sua grande sabedoria, e a lenda nos diz que ele controlava vastas hordas de espíritos e djinns. A magia salomônica é principalmente uma arte de conjurar espíritos através de sigilos. Há poucos que acreditam, entretanto, que esta forma de magia realmente origine-se do lendário rei Salomão, e é mesmo improvável que ele tenha escrito os livros. Todavia, esta forma de magia vem de tempos antigos, mesmo que os famosos manuscritos datem do século 16 ou posterior. A magia salomônica é provavelmente intimamente relacionada à magia babilônica e pode ter entrado na tradição judaica durante o cativeiro babilônico. Vários dos demônios da *Goetia* são deuses e espíritos da tradição babilônica, ou de outras pessoas da região. Algo mais que revela a afinidade com a magia babilônica é que os números 6 e 60 são fundamentais na magia salomônica. O sistema numérico da Babilônia era baseado no número 60, que é a principal diferença comparado com o nosso sistema numérico, que é

baseado em 10. Nós ainda dividimos de acordo com os babilônios, que por sua vez receberam este sistema dos sumérios. O fato de que o tempo e os ângulos são medidos da maneira que eles são hoje, é uma herança dos babilônios. A razão por trás do uso de base 60 para contagem é o fato de que é, em alguns casos, mais fácil de contar desta maneira. A magia salomônica está desta maneira em correspondência com a astrologia, que é também baseada neste sistema numérico.

Apesar do fato de que a magia salomônica usa invocações angélicas e contém orações e tributos à Jehovah, é ainda largamente demonológica, e dessa forma, goética. Das primeiras lendas de Salomão, nós descobrimos seus constantes encontros com demônios e djinns. Salomão entrou em disputas com demônios, como o zombeteiro Morolf, e permitiu aos djinns mostrarem sua magia perante ele e a rainha de Sabá. Um antigo texto salomônico, *O Testamento de Salomão*, do primeiro século da era cristã, é como um catálogo de demônios e lista trinta e seis 'governantes da escuridão'. Mesmo que muitos manuscritos salomônicos conhecidos derivem da Idade Média e da Renascença, nós podemos presumir que sua informação seja significativamente mais velha. Um texto gnóstico, Nag Hammadi, descreve a criação de quarenta e nove demônios andróginos, dos quais '*nome e funções podem ser encontrados no livro de Salomão.*' Esta é uma referência muito antiga a um texto demonológico salomônico. A magia salomônica foi provavelmente praticada em certos círculos gnósticos. Kiesewetter, o acadêmico alemão, apresentou a teoria de que o nome Lemegeton, o significado do qual é desconhecido e contestado, deve ter sido o nome de um mago gnóstico. O museu britânico apropriou-se de muitas cópias do *Lemegeton*.

A magia goética é muitas vezes referida como 'baixa magia', diferente da 'alta magia' teúrgica. Baixa magia, como no caso da magia goética, é conseqüentemente percebida como uma forma de magia que se foca em objetivos mesquinhos. Mas, se se estuda magia teúrgica, logo percebe-se que ambas as formas de magia podem satisfazer grandes e pequenos desejos humanos. O conceito de baixa magia em conexão com a *Goetia* não deveria ser entendido em termos de qualidade. Os demônios também ensinam as artes e conhecimentos mais elevados. Magia goética é certamente magia ctônica, que invoca as forças do submundo e do Abismo. A magia goética pertence ao lado noturno e a magia teúrgica pertence ao lado diurno.

A palavra *Goetia* origina-se de uma palavra grega denotando feitiçaria e bruxaria. Um *goetes* era um feiticeiro, ou mago negro, diferente de um magus sacerdotal. Hoje, magus também pode denotar uma forma mais obscura de mago (e alquimista), mas a velha designação para um mago negro, ou conjurador de demônios, era *goetes*. Mesmo que a *Goetia* no *Lemegeton* seja o principal documento para a magia goética prática, esta tradição mágica não tem de ser baseada na *Goetia*. Outros textos demonológicos e salomônicos, tais como *Le Dragon Rouge* e *Grimorium Verum* também podem ser chamados de goéticos. Também, grimórios faustianos tais como *Magia naturalis et innaturalis* e demonologia qabalista tais como *A Magia de Abramelin*, podem ser vistos como goéticos. A magia goética é uma denominação que cobre o sistema mágico qliphótico inteiro, especialmente magia qliphótica prática. A *Goetia* contém chaves importantes para se aprofundar no trabalho qliphótico e o Caminho da Mão Esquerda. Isto faz da *Goetia* um texto significativamente mais avançado, mas mais perigoso do que é geralmente assumido.

SHEMHAMFORASH

A chave para a magia goética pode ser encontrada na fórmula de Shemhamforash. Esta palavra denota os nomes secretos de Deus que são 72 em número. Quando considerando o número real de demônios na *Goetia*, irá descobrir que eles também são 72 em número. Os demônios goéticos são sombras de Deus e da Criação. Eles são os espíritos das Qliphoth habitando os anti-mundos da *Sitra Ahra*. O número 72 contém as chaves para os mistérios goéticos, qliphóticos e qabalísticos. O Shemhamforash e os nomes de Deus e seus 72 anjos podem ser encontrados no décimo-quarto capítulo do livro do Êxodo 19:21. Em hebraico, cada verso é escrito com 72 letras. Quando colocando os versos acima um do outro, 72 colunas com três letras cada, aparecem. Quando os sufixos sagrados EL, AL ou YAH são acrescentados, os 72 nomes secretos de Deus podem ser encontrados.

O número 72 é qualquer coisa, menos randômico. No centro da percepção qabalista do universo e da Criação, nós podemos encontrar o número 6. O número 6 representa o sol e o número da Criação, correspondente à Sefhira Tiphareth, ou sua contraparte sinistra, Thagirion. O hexagrama, que é o símbolo da Criação, e o número 6 combinam os triângulos do acima e do abaixo. A órbita dos céus em torno do mundo do homem consiste dos doze signos do Zodíaco (6x2). Estes são chamados de sinais do sol. Quando multiplicando os sinais do sol com o número do sol (12x6), o produto é 72.

Shemhamforash e os 72 nomes estão conectados com o tempo e o espaço da Criação. Os 12 meses são governados pelos signos do sol, e 6 espíritos regem cada mês (12x6). Cada uma das 24 horas é regida por 3 espíritos (24x3=72) representando os caracteres mínguos, estáveis e enceradores. O número 72 também está conectado com os quatro elementos, o nome de Deus e os quatro pontos cardeais da bússola. Dezoito espíritos (6x4), representam cada direção e elemento. Os nomes de Deus e dos anjos no Shemhamforash representam a estrutura do universo que sustenta o tempo e o espaço e todas as leis da natureza. Os demônios goéticos são os lados sombrios destes anjos e as forças que podem abrir portões no tempo e no espaço.

Há uma afinidade entre magia goética e magia gótica; a magia gótica origina-se de Odin, que é também chamado Got, e seu saber consiste dos princípios do universo simbolizado pelas 24 runas. O número das runas multiplicado por três, que é também um número fundamental na mitologia nórdica, nos dá o número 72. Cada runa pode, adequadamente, ser ligada a três demônios goéticos. Além do mais, o número 72 se torna o número sagrado gótico 9 através da adição de 7 e 2, como é um processo comum em numerologia. A relação entre magia goética e gótica é mais explorada em graus mais elevados da magia negra. A síntese mais bem conhecida da magia gótica e goética pode ser encontrada na magia faustiana. *Magia Naturalis et Innaturalis* contém espíritos que podem ser reconhecidos do *Lemegeton* e da magia salomônica.

Os 36 demônios causadores de doenças do *Testamento de Salomão* também estão conectados ao Zodíaco e à numerologia em torno do Shemhamforash. Os doze signos estelares do Zodíaco controlam partes do corpo diferentes que os 36 demônios podem atacar. Os 36 anjos que são conjurados para banir estas doenças são também apresentados no *Testamento de Salomão*. Três demônios causadores de doenças pertencem a cada signo, e dessa forma nós chegamos ao número 36. 36 multiplicado por dois nos dá, novamente, o número do Shemhamforash.

O número da Besta, 666, também contém o número do Shemhamforash: 72. Este é atingido pela multiplicação dos seis e dividindo o resultado por sua quantidade,

que é 3. A chave aparece do seguinte modo: (6x6x6)/3.

O Shemhamforah está conectado com o nome de Deus, IHVH, chamado de Tetragrammaton e considerado tão sagrado que não é pronunciado. A pronúncia é desconhecida, mas combinada com as vogais no título de Deus: ADONAI, (significando o Senhor), nós encontramos o nome de Jehovah. As quatro letras sagradas do Tetragrammaton correspondem ao número quatro em todas as suas formas: os quatro mundos, os quatro elementos, os quatro seres vistos por Ezequiel no trono de Deus, etc. O nome da contraparte obscura de Deus, amaldiçoada e mantida secreta pelos qabalistas, é o nome de Deus em direção inversa: CHAVAJOTH. A sombra de Deus pertence às Qliphoth e representa as correspondências demoníacas do número quatro: os quatro números das Qliphoth, os quatro números do Inferno, os demônios governando as quatro direções e os demônios que regem os elementos. A antítese sinistra de Deus rege sobre os 72 demônios goéticos e todas as legiões infernais.

Os 72 nomes de Deus encontrados no Shemhamforash consistem de 72 letras que foram extraídas do nome AYN SOP (Ain Sof) e os nomes das dez Sephiroth, bem como as palavras KDOS, 'sagrado', repetidas três vezes e a sentença KONHSMIMWARS, 'Criador do céu e da terra' (Gênesis 14:19). O nome descreve a Criação, sua estrutura e o tributo triplo ao Criador. Uma versão mais curta do Shemhamforash é baseada em 42 letras contendo somente os nomes das dez Sephiroth. Uma versão ainda mais curta é construída em 12 letras contendo os nomes das três Sephiroth mais elevadas. O nome em seu conjunto é KTRHHMHTBWNH. Uma forma mais sinistra do Shemhamforash abre o portal para o lado sombrio. Seu nome consiste de 12 letras, na qual Daath substitui Kether. O nome em seu conjunto é HHMHTBWNHD'AT.

De acordo com a Qabalah, os dois princípios do universo são forma e energia, descritos como vasos e luz divina. Durante a Criação, alguns vasos se quebraram e 288 centelhas de luz divina caíram no Abismo. Estas centelhas são anjos caídos que existem no Abismo como luz luciferiana. Buscando estas centelhas no Abismo, o homem pode alcançar o conhecimento de se tornar um Deus. Estas centelhas são a luz na escuridão e são ocasionalmente comparadas com o dragão brilhante no centro do submundo, ou a Lúcifer pairando no centro do Inferno. As 288 centelhas são forças goéticas; quatro demônios regentes governam os demônios goéticos. 288 dividido por 4 é 72.

A DEMONOLOGIA DA GOETIA

No centro da demonologia da *Goetia*, nós encontramos o demônio Belial, que também é mencionado na Bíblia. Na demonologia clássica, Belial é associado com Sodoma e Gomorra, as duas cidades pecaminosas que foram destruídas por Deus. Belial era adorado no templo de Sodoma, e o povo sinistro e pecaminoso se empenhava em reconstruir o templo de Sodoma do mesmo modo que o íntegro se empenhava para reconstruir o templo de Jerusalém. Acredita-se que Belial tenha sido criado pouco depois de Lúcifer e ter caído no Abismo junto com ele. Belial significa 'aquele sem valor' ou 'o indigno', mas algumas interpretações afirmam que seu nome poderia estar conectado com as palavras Bel ('senhor') e Al ('deus') e

significa 'O Senhor dos Deuses' e que ele é, de fato, uma forma de deus babilônico. No *Testamento de Salomão*, é ao invés disso, Beelzebub que é o principal dos demônios. Neste livro, Salomão conta como ele é o senhor dos demônios Beelzebub, ou Beelzeboul:

E agora eu ordenei Beelzebub a aparecer, e eu coloquei ele no trono e perguntei: 'Por quê Oh príncipe, és tu regente de todos os demônios?' E ele me respondeu, 'Porque eu sou o último deixado de todos aqueles anjos que caíram. Eu fui o primeiro anjo no primeiro céu e fui chamado de Beelzebub. E agora eu controlo todos aqueles que estão compelidos no Tártaro.'

Beelzebub explica como ele arruína reis e coloca demônios nas mentes das pessoas para que elas nunca possam alcançar o Céu. Seu maior desejo é destruir o mundo. Somente então ele alcançará paz. Algumas descobertas arqueológicas apóiam o fato de que Beelzebub era originalmente um deus fenício chamado Beelzebel, que supõe-se significar 'senhor dos senhores'. Beelzebub deve ser relacionado a Belial.

Na *Goetia* é dito como os 72 demônios foram direcionados pra dentro de um vaso feito de latão junto com suas legiões. Este vaso, que aparece em diferentes versões nos mitos árabes e judaicos, como as *Noites Árabes*, é um importante elemento na demonologia salomônica. É relatado que Belial, Bileth, Asmoday e Gaap eram os líderes dos demônios. Eles foram direcionados pra dentro do vaso de latão por causa de seu orgulho. Salomão prendeu os demônios no vaso com um selo divino que é ilustrado na *Goetia* e ele lançou o vaso num lago profundo na Babilônia. Os habitantes da Babilônia queriam saber o que estava no vaso e foram para o lago com grandes esperanças de encontrarem tesouros escondidos no vaso. Quando eles abriram o vaso, todos os demônios fugiram e voltaram para seus velhos lares. Somente Belial ficou e entrou em um ídolo e respondia questões para aqueles que sacrificavam para ele, e os babilônios adoraram este ídolo como seu deus.

Belial na *Goetia* e Beelzebub no *Testamento de Salomão* são demônios que ficam por trás e se tornam ligações entre homens e demônios. Eles são dessa forma de grande importância para os *goetes*, ou o conjurador dos demônios. Na Qabalah qliphótica, ambos os demônios estão conectados à Qlipha do mago negro, Ghagiel, o lado noturno da Sephira do magus, Chokmah. Na Qabalah, é descrito como Belial é uma personificação sinistra de Ain Soph e como ele une as forças de Ghagiel abaixo dele mesmo. Nestas circunstâncias, ele é descrito como um dragão humano negro, negando a Deus. Na *Goetia*, ele aparece como dois anjos de grande beleza numa carruagem de fogo e anuncia que ele foi um dos anjos que caiu primeiro. Beelzebub é o governador de Ghagiel, e controla as forças que trabalham contra a Palavra, Logos (João 1:1-3), ou seja, a Criação e sua conformidade geográfica-matemática e ordem. Em Chokmah, o mago da luz se torna um com a Palavra divina e formula-a novamente. O mago negro formula a palavra silenciosa que abre o portal para outro universo. Ghagiel é uma forma da luz negra, o lado noturno de Ain Soph que, através das Qliphoth e das emanções da esquerda, manifesta-se como uma anti-força à conformidade da Criação. Esta é a compreensão esotérica do desejo de Beelzebub em destruir o mundo, como mencionado no *Testamento de Salomão*. A vontade destrutiva corresponde à aniquilação de Shiva do mundo na abertura do terceiro olho, o olho de Shiva. Aquilo que é aniquilado são as ilusões e as limitações.

Os demônios da *Goetia* podem ser ligados às horas do dia com cada um governando diferentes horas. Os demônios também regem as direções cardeais. Os

demônios Amaymon, Corson, Zimimay ou Zimimar e Goöp regem o leste, oeste, norte e sul, respectivamente. Estes quatro demônios regem os 72 restantes. Eles são divididos numa hierarquia de sete níveis que corresponde aos sete planetas da magia tradicional. Os sigilos dos demônios são criados em metais que correspondem aos diferentes planetas. Alguns demônios tem um par de títulos de ranks diferentes que os associam com vários níveis. Os sete níveis dos demônios correspondem aos níveis qliphóticos planetários de Gamaliel (a Lua) à Satariel (Saturno). Quinze marqueses pertencem à Lua e Gamaliel. Quinze presidentes pertencem à Mercúrio e Samael. Vinte e dois duques pertencem à Vênus e A'Arab Zaraq. Os nove reis demoníacos, entre os quais numeram os infames Baal, Belial e Asmodeus, pertencem à Thagirion e o lado sinistro do sol. Doze condes pertencem a Marte e Golachab. Sete príncipes governam Gha'asheblah e Júpiter. O cavaleiro demônio, Furcas, pertence à Satariel e Saturno. Além de pertencer a diferentes planetas, os 72 demônios estão conectados aos 12 signos zodiacais e os quatro elementos. Encontrar o signo zodiacal correspondente, planeta e elemento deve revelar o caráter de um demônio.

EVOCAÇÕES E INVOCAÇÕES

A magia goética é principalmente fundada em evocações e invocações. O mago conjura os nomes de vários espíritos que podem realizar tarefas ou conceder certas habilidades e conhecimento. Os magos qabalistas eram chamados de Baal Shem, que significa 'Mestre dos Nomes', já que eles sabiam os nomes dos espíritos e as palavras corretas de encantamento. Os termos invocação e evocação podem ser traçados à raiz indo-europeia 'vac'. Na tradição indiana, há uma deusa chamada Vac, que incorpora esta palavra e é também a força primordial que carrega todos os deuses. No latim, nós podemos encontrar as palavras *vocalis*, que se tornou a palavra 'vocal' ou 'vogal', bem como a palavra *voco*, que significa, 'eu chamo' e é a palavra que deu origem aos termos invocação e evocação. Se se acrescentar o prefixo 'in', nós obteremos a palavra *invoco*, que significa 'eu convoco'. Quando mudando o prefixo latim, nós devemos obter a palavra *evoco*, que significa 'eu convido' ou 'fazer surgir'. Invocações são caracterizadas por uma presença mais abstrata de forças superiores, enquanto as evocações se empenham em conjurar um espírito num nível mais concreto.

Se se acreditar na *Goetia*, a evocação ou invocação de um espírito é boa para muitas coisas. Os demônios podem despertar amor e destruir inimigos; eles concedem poder e honra, mas acima de tudo, eles são bons professores e tutores. Eles podem comunicar o que ocorreu no passado, o que acontece no mundo do presente e o que acontecerá no futuro. Os demônios podem fornecer familiares, que é uma forma de espírito menor que pode auxiliar com todas as questões possíveis, tais como limpeza ou ordenhar vacas. Na língua folclórica da Suécia, um familiar era chamado de Bjära, Puke ou Trollkat (gato mágico). Muitos dos demônios ensinam tópicos acadêmicos e ciências livres, que são assuntos que um homem livre deve dominar de acordo com o ideal educacional clássico. As ciências livres, ou as artes liberais (*artes liberales*), como elas também foram chamadas, foram frequentemente discutidas na antiguidade por pensadores como Platão, Aristóteles, Cícero e Sêneca. De acordo com Cícero, o objetivo da educação não deveria ser meramente transmitir conhecimento e habilidades técnicas, mas

deveria, acima de tudo, ter uma dimensão de construção de caráter para se desenvolver a personalidade do homem. Nas universidades medievais, as ciências liberais eram divididas em sete diferentes disciplinas, que por sua vez eram divididas em duas subdivisões: Trívio (gramática, retórica e lógica) e Quadrivídio (geometria, aritmética, música e astronomia). Durante o período helênico, todas as sete partes das ciências liberais tinha sua fundação na música, que naqueles tempos também incluía linguagem, poesia e dança. De uma perspectiva qabalista, ambos demônios e anjos podem ser descritos como princípios musicais baseados na estrutura da árvore qabalística. Este pensamento se origina da concepção pitagórica de que o universo inteiro funciona como uma sinfonia. Os sete planetas foram comparados aos tons de uma oitava. Os demônios dos livros qabalistas das artes negras foram associados com a música e as artes liberais.

Uma das principais características dos demônios foi a dispensação de conhecimento e ciência, algo que pode ser traçado à época de Sócrates, quando a palavra 'Daimon' era associada com razão e o eu superior. No Livro de Enoque apócrifo, é escrito que os anjos caídos, conduzidos por Samyaza e Azazyel, ensinaram ao homem conhecimento proibido que era praticado no Céu por Deus e os anjos. Os arcanjos lamentam-se perante Deus no Livro de Enoque 9:5:

Tu viste o que Azazel tem feito, que tem ensinado toda a iniquidade na terra e exposto os segredos eternos que foram preservados no céu ...

O líder dos anjos caídos, Azazyel, ensina a arte da ferraria, como usar cor e composição, bem como usar tipos diferentes de pedras. Amazarak é o professor de todos os magos e aqueles que divinam com raízes. Armers ensina a solução da magia. Barkayal é o professor dos astrólogos, Akibeel ensina simbologia, Tamiel ensina astronomia, e Asaradel o movimento da lua. Estes sete anjos caídos do Livro de Enoque, ensinando áreas específicas do conhecimento, enfatizam a importância do número sete, que é significativo em numerologia. Anteriormente, no Livro de Enoque, dezoito anjos caídos são mencionados, mas suas áreas de sabedoria não são reveladas. O número dezoito é também recorrente em grimórios e na numerologia qabalística. Já que, de acordo com a *Goetia*, o Livro de Enoque e os velhos grimórios, os demônios podem ensinar ciências e sabedoria secreta, não é estranho que eles tinha tido uma atração especial ao homem faustiano. A amplitude do conhecimento dos demônios não é insignificante: eles podem ensinar a criação do universo e a aplicação da composição.

O RITUAL MÁGICO DA GOETIA

A *Goetia* apresenta instruções detalhadas em como evocar e controlar espíritos e como proteger-se deles. O mago deve ficar em um círculo feito de nomes sagrados (em certas variações há também uma serpente pintada, estendendo-se em volta do círculo três vezes e meia), no qual nomes de anjos e deuses são escritos. No círculo, há um hexagrama no qual cada um dos quatro pontos cardeais Adonai é escrito e no centro do qual está um 'T'. Fora do círculo, há quatro pentagramas com a palavra Tetragrammaton escrito dentro e uma vela acesa em cada um deles. Um triângulo fora do círculo é a área na qual o espírito aparecerá e será mantido dentro.

A base do triângulo é a mais próxima ao círculo, e seu ponto é direcionado para o ponto cardeal pertencendo ao demônio. O mago deverá vestir o hexagrama de Salomão, desenhar no pergaminho feito de pele de bezerro, em um manto protetivo sob sua casula coberta com linho branco. O hexagrama é mostrado aos espíritos quando eles aparecem para que eles obedeçam e mostrem-se na forma humana. Em seu peito, o mago carrega o pentagrama de Salomão feito de ouro ou prata. Nas costas do pentagrama, o sigilo do espírito é cravado. Um anel mágico, que o mago mantém perante sua face quando o demônio aparece, protege contra a fumaça sulfurosa e a respiração ardente do demônio. A *Goetia* descreve o vaso de latão de Salomão, bem como o selo que prende os espíritos no vaso. A *Goetia* também explica quais dias e horas são apropriados para contatar vários demônios. Atributos adicionais, tais como cetro, espada e incenso, também estão incluídos. A *Goetia* descreve os encantamentos que deverão ser usados para fazer o demônio aparecer. Se um encantamento não é efetivo, deve-se proceder para o próximo. Se o demônio ainda se recusa a aparecer, deve-se conjurar o demônio rei que rege o ponto cardeal do demônio escolhido. Encantamentos mais rigorosos são usados para fazer o demônio aparecer. Quando o demônio finalmente aparece, há uma descrição de como o mago dá boas vindas ao espírito. Quando a cerimônia for encerrada, o mago deverá banir o demônio no Abismo ou forçá-lo a entrar no vaso de latão. Esta forma de magia foi praticada por magos da luz e qabalistas, bem como pelos mestres de encantamentos, chamados *Baal Shem*, que eram uma forma de magos goéticos. Há três principais formas de demonologia goética:

1. Ortodoxa
2. Arquetípica
3. Mágica Negra (O Caminho da Mão Esquerda)

O método ortodoxo segue as instruções da *Goetia* ou outros grimórios exatamente como descritas. O mago cria sigilos nos metais correspondentes, costura vestuários e adquire todos os acessórios. Cerimônias são cautelosamente baseadas nos manuscritos com orações à Jehovah, Adonai e os anjos. A vantagem deste método é que é poderoso devido à sua herança antiga e técnicas bem testadas. A desvantagem é que é muito circunstancial e é mais difícil de obter todos os acessórios. Poderia também parecer estranho recorrer a anjos e nomes de Deus que não são parte da visão de mundo do mago. Isto poderia ser superado focando-se nos princípios arquetípicos que se escondem por trás da linguagem simbólica religiosa.

O método arquetípico é baseado no pensamento de que a fundação da magia goética não é compelida à uma linguagem específica ou religião, mas que todos os elementos importantes são construídos em arquetípicos que podem ser encontrados em todas as tradições. Neste método, pode-se dessa forma remover as letras hebraicas e as palavras bíblicas. O círculo mágico é simplificado num círculo humano sem inscrições, ou com símbolos e inscrições que são parte da imagem de mundo do mago. Sinais enoquianos, runas ou letras gregas podem ser usadas, bem como nomes hebraicos e bíblicos. O mago pode usar encantamentos que ele pessoalmente criou ou que foram escolhidos de outra maneira. A desvantagem do método arquetípico é que a magia goética, afinal de contas, é associada a um grau considerável com certos contextos simbólicos complexos.

Este método demanda grande conhecimento e experiência se alguém pretende ser capaz de entender o que deverá ser mantido e o que poderia ser removido.

O método mágico negro deverá ser praticado exclusivamente por magos que usam um caminho qliphótico de iniciação baseado sob os princípios do Caminho da Mão Esquerda. Este pode ser um caminho arriscado e demanda grande controle. Neste método, o mago, que não está trabalhando como uma pessoa pertencente à luz, convoca os demônios no triângulo mágico. O mago passa além de sua natureza humana e se torna um com sua sombra. O mago não usa círculo ou triângulo para manter os demônios dentro de uma esfera controlada e demarcada. O mago encontra os demônios como um deles e muitas vezes tem experiências de uma natureza erótica.

Um método básico para evocações goéticas é desenhar o sigilo do demônio num pedaço de papel. A cor do papel e o tipo de incenso devem ser escolhidos de acordo à correspondência planetária do demônio. O sigilo é então colocado de cabeça pra baixo atrás de uma bola de cristal para que ele apareça de cabeça para cima na bola de cristal. O sigilo e a bola de cristal são colocados dentro de um triângulo, que contém um círculo e aponta para o ponto cardeal correspondente ao demônio. O mago senta-se dentro do círculo e aponta a baqueta mágica para o sigilo. O círculo deverá ter uma circunferência externa e interna e deverá conter nomes e símbolos de poder, como o círculo goético, no qual há um quadrado que designa onde o mago deverá se sentar ou ficar. Em volta do quadrado são quatro hexagramas, onde o assistente do mago ou ferramentas mágicas são colocadas. Fora do círculo ficam quatro pentagramas com velas acesas colocadas em seus centros. O nome do demônio é entoado repetitivamente, enquanto o mago fita profundamente no sigilo. O mago tem a imagem do demônio, como descrito na *Goetia*, memorizado, bem como suas qualidades que ele ou ela quer compartilhar. Assim como quando Crowley evocou Buer, o demônio muitas vezes aparece em formas completamente diferentes para aqueles que são descritos na *Goetia*. Muitas vezes o sigilo se torna tridimensional e aparece e desaparece até que uma silhueta tome forma. Quando o demônio aparece, o mago se comunica com ele e pede por conhecimento ou ajuda. O contato é continuado conquanto que o mago ligue os mundos juntos apontando com sua baqueta. Quando o contato é encerrado, o mago coloca a baqueta diante dele como uma barreira entre ele mesmo e o triângulo.

Night hours

<i>Hour</i>	<i>Sunday</i>	<i>Monday</i>	<i>Tuesday</i>	<i>Wednesday</i>	<i>Thursday</i>	<i>Friday</i>	<i>Saturday</i>
1	♃	♀	♄	☉	☾	♂	♀
2	♂	♀	♃	♀	♄	☉	☾
3	☉	☾	♂	♀	♃	♀	♄
4	♀	♄	☉	☾	♂	♀	♃
5	♀	♃	♀	♄	☉	☾	♂
6	☾	♂	♀	♃	♀	♄	☉
7	♄	☉	☾	♂	♀	♃	♀
8	♃	♀	♄	☉	☾	♂	♀
9	♂	♀	♃	♀	♄	☉	☾
10	☉	☾	♂	♀	♃	♀	♄
11	♀	♄	☉	☾	♂	♀	♃
12	♀	♃	♀	♄	☉	☾	♂

Jupiter

♃

Venus

♀

Saturn

♄

The Sun

☉

The Moon

☾

Mars

♂

Mercury

♀

AS FERRAMENTAS RITUAIS

Certos objetos deverão ser construídos ou obtidos antes das operações mágicas goéticas. Os grimórios contém descrições de objetos que tem maior ou menor relevância para magos que estão trabalhando de uma maneira não-ortodoxa. Os pergaminhos que são descritos nos grimórios, para escrever sigilos e textos nele, serão feitos pessoalmente pelo mago através de complicados rituais de abate de animais em horas astrologicamente específicas e definidas. Estes métodos não são necessários a fim de que um mago contemporâneo obtenha bons resultados. É importante seguir a tradição mágica e suas diretrizes, mas ao mesmo tempo, não deve-se ser limitado a elas. O mago aprenderá a ver que o que está no núcleo dos rituais e na magia goética é principalmente os sigilos.

Na magia cerimonial tradicional, o mago usa quatro ferramentas mágicas fundamentais que correspondem aos quatro elementos, as quatro cores primárias e diferentes qualidades mágicas. Elas são:

A Baqueta: *Fogo—força, vontade. Vermelho.*

A Espada: *Ar—pensamento. Amarelo.*

O Cálice: *Água—visão, sentimento, sonho. Azul.*

O Pentagrama: *Terra—ação, manifestação, proteção. Verde.*

A magia ritual qliphótica e goética é também baseada no fato de que as ferramentas mágicas correspondem com os três elementos primordiais, fogo, ar e água, que não deverão serem confundidos com os quatro elementos que podem ser encontrados no plano material.

A Baqueta: *Fogo, calor, a cor vermelha, a letra Shin.*

A Espada: *Ar, espírito, abundância, a cor branca, a letra Aleph.*

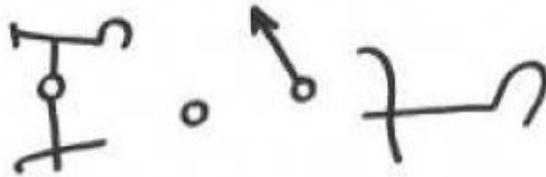
O Cálice: *Água, frio, a cor preta, a letra Mem.*

Estes três princípios primevos dão origem ao plano material que é criado do elemento primevo da água e da visão. Desta maneira, os quatro estágios elementais que a matéria pode adotar surgem: fogo=forma plásmica, ar=forma gasosa, água=forma líquida, terra=forma sólida. As três letras que são associadas com os elementos primevos são as três letras que são chamadas de três mães no *Sefer Yetzirah*.

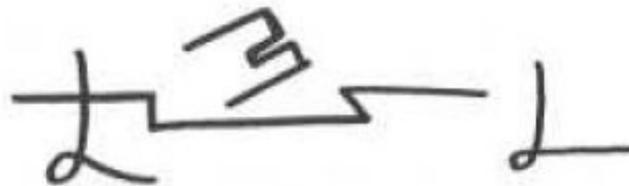
UM ENCANTAMENTO DE DEMÔNIOS DE ACORDO COM O GRIMORUM VERUM

O *Grimorium Verum* apresenta exemplos de como elaborar as armas mágicas. De acordo com este livro, o mago deverá criar duas baquetas. Ambas deverão ser feitas de aveleira. A primeira é cortada com um único corte no dia de Mercúrio

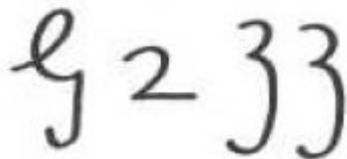
(quarta-feira), durante a hora de Mercúrio (veja tabela de dias e horários acima), quando a lua está crescente. O sinal do espírito Frimost deverá ser cravado e pintado na baqueta:



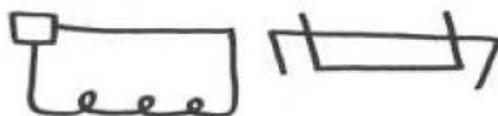
A outra baqueta deverá ser feita de aveleira que não carregue qualquer noz e deverá ser cortada no dia do sol (Domingo), durante a hora do sol. Nesta baqueta, o sinal do espírito Klipthoth deverá ser pintado e cravado:



O *Grimorum Verum* também descreve dois tipos de adagas que o mago deverá obter. Uma deverá ser como uma lanceta, ou seja, uma faca cirúrgica de dois gumes e lâmina fina. Ela deverá ser obtida ou feita no dia de Júpiter (Quinta-feira), durante a hora de Júpiter, sob uma lua crescente. A outra faca é uma adaga sacrificial que tenha um cabo de madeira. De acordo com o *Grimorium Verum*, é usada para cortar a garganta de uma ovelha, mas o mago contemporâneo pode usá-la como uma arma puramente mágica, já que o sacrifício animal não é uma parte necessária da magia sinistra. A faca deverá ser feita ou obtida no dia de Marte (Terça-feira), durante uma lua nova, e no cabo crava-se estes sinais:



Para um cálice, o mago obtém um pote cerâmico polido que deve ter as seguintes inscrições:



O mago deverá também ter um queimador de incenso no qual as ervas e perfumes possam ser queimados. Todos os objetos devem ser purificados por água benta e com incenso ou perfume.

Um perfume de iniciação e purificação:

1 parte de madeira de aloés/agalloch (*Aquilaria agallocha*)

1 parte de olíbano (*Boswellia carterii*), também chamado de óleo de olibanum ou óleo de incenso

1 parte de flor da noz-moscada (*Aethereloeum macidis*)

O mago usa um buquê de flores consistindo de hortelã, manjerona e alecrim para borrifar a água benta. De acordo com o *Grimorium Verum*, uma corda feita por uma garota jovem ou virgem deverá manter o buquê preso. O mago também deverá consagrar um tinteiro de chifre e uma caneta-pena mágica. De acordo com o *Grimorium Verum* e outros grimórios, os objetos deverão ser consagrados através de certas orações a Deus e os anjos. Estas orações podem ser omitidas e substituídas por nomes de poder que sejam parte da visão de mundo do mago. As orações dirigidas a Deus e os anjos devem ser apropriadas se o mago é um cristão ou judeu, mas de outra maneira, não. O incenso ou perfume e a água benta que é misturada com o buquê de ervas são provavelmente suficientes para limpar e consagrar objetos. A água benta não é uma invenção cristã, mas origina-se do velho método nórdico de consagrar e iniciar uma pessoa ou lugar 'despejando a água' ('ausa vatna à'). Recintos fechados e lugares sagrados aos deuses eram chamados de 'vi', que é uma velha palavra nórdica que é também encontrada na palavra sueca 'viga' (consagrar) e na palavra sueca para água benta, 'vigvatten'.

O mago prepara-se cautelosamente lavando-se, jejuando e abstenendo-se de sexo por no mínimo três dias. O alimento deverá ser completamente vegetariano nos dias antes da cerimônia. De acordo com várias tradições, uma dieta vegetariana é necessária para bons resultados mágicos. De acordo com o *Grimorium Verum*, o momento mais apropriado para preparar-se a conjuração do espírito que o mago deseja contatar é no dia de Marte (Terça-feira), durante a hora de Março, com a lua crescente.

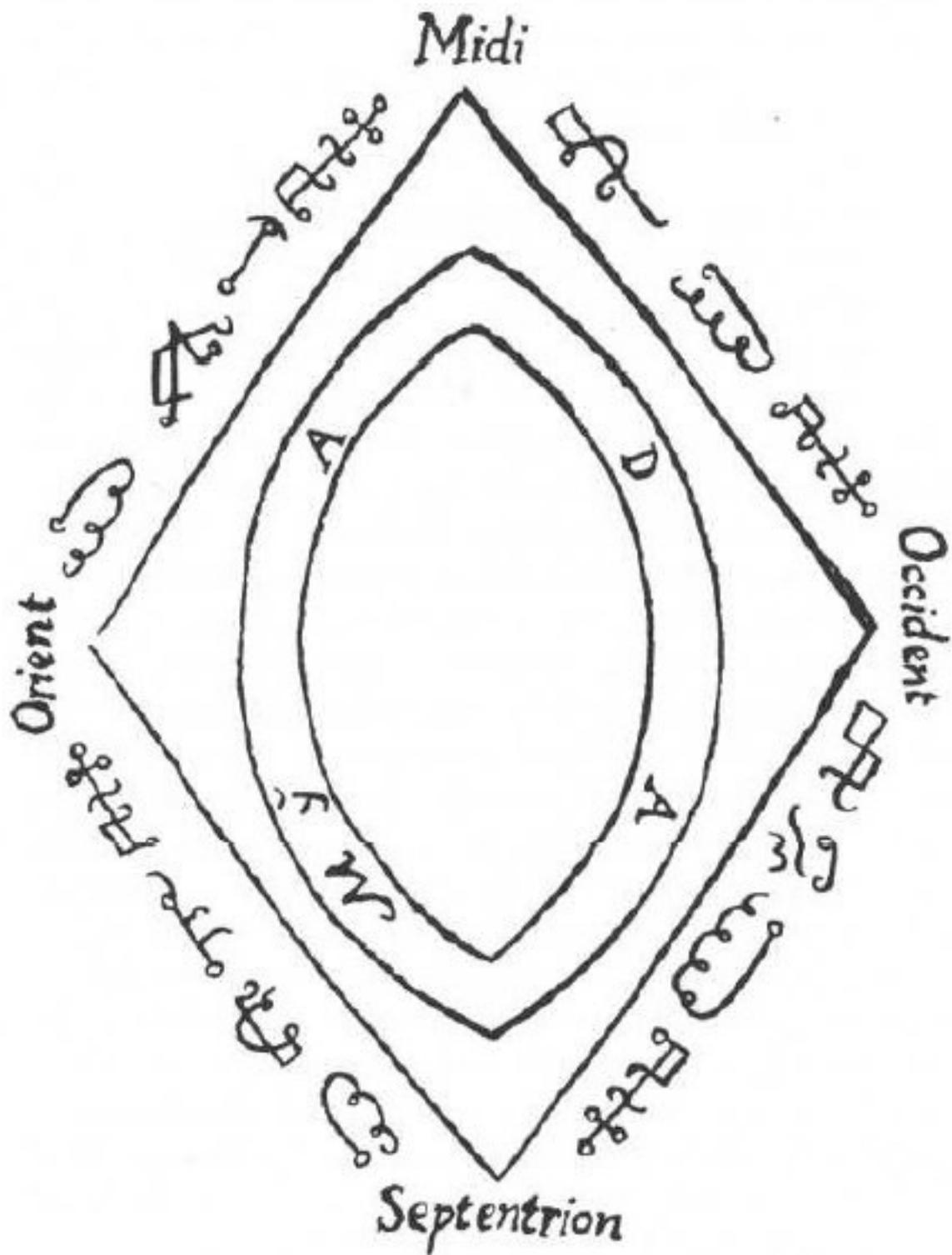
O ritual deverá ser conduzido bem antes do nascer do sol, quando o mago traça o selo do demônio no pergaminho ou papel. O mago deve usar a lanceta para fazer um corte leve em seu dedo para desenhar o sigilo com seu próprio sangue, mas ele também pode usar sua caneta pena mágica para desenhar o sigilo com tinta consagrada. O *Grimorium Verum* recomenda que o mago inicialmente desenhe o sigilo de um espírito chamado Scirlin. Este espírito age como um mediador entre os demônios e o mago. Acima do símbolo de Scirlin, o mago escreve a invocação a Scirlin, e então a lê. No centro do oval contendo Scirlin estão as letras A e D. Estas são as localizações onde o mago escreve seu primeiro e último nome. A invocação consiste dos nomes e palavras de poder que são dispostos em cruzes.

INVOCAÇÃO A SCIRLIN HELON ✕ Taul ✕ Varf ✕ Pan ✕ Heon ✕ Homonorem ✕ Clemialh ✕ Serugeath ✕ Agla ✕ Tetragrammaton ✕ Casoly ✕

O mago deverá criar um círculo mágico modelado na página 130 da *Goetia*. O círculo deverá ser consagrado com o perfume ou incenso.

O perfume do círculo mágico:

- 1 parte de flor de noz-moscada
- 1 parte de maneira de aloés/agalloch
- 1 parte de olíbano
- 1 parte de âmbar



Uma fogueira ou queimador de incenso deverão queimar durante a cerimônia inteira. Durante as invocações ou os encantamentos, somente olíbano é queimado.

Quando o mago coloca o perfume ou incenso na fogueira ou queimador de incenso, ele recita: *Eu queimo este incenso em honra de (o nome do demônio)*.

O mago deverá manter o texto ritual em sua mão esquerda e a baqueta em sua direita. Abaixo do mago, dentro do círculo, a adaga e o cálice são colocados. O círculo é marcado pela adaga e consagrado com a água do cálice.

O *Grimorium Verum* não inclui operação com bolas de cristal, mas pode ser usado da mesma maneira como a evocação goética anteriormente descrita. O mago pode colocar o sigilo de Scirlin no altar ou no chão, na direção do ponto cardeal correto. Uma bola de cristal pode ser colocada no círculo oval. Atrás da bola de cristal, o sigilo do demônio é colocada de cabeça pra baixo para que ele apareça de cabeça pra cima na bola de cristal. Se o mago deseja estar certo de controlar a força demoníaca, ele pode desenhar um triângulo em volta do sigilo.

O demônio é contatado olhando fixamente no sigilo e lendo um encantamento direcionado ao demônio com a baqueta erguida para o alto. O *Grimorium Verum* descreve encantamentos para os três grandes reis demônios: Lúcifer, Beelzebuth e Astaroth, bem como um encantamento aos seus demônios subordinados que são também descritos no livro. O encantamento é lido sete vezes, após o qual o demônio irá aparecer.

CONJURAÇÃO DE LÚCIFER Lucifer ✕ Ouyar ✕ Chameron ✕ Aliseon ✕ Mandousin ✕ Premy ✕ Oriet ✕ Naydrus ✕ Esmony ✕ Eparinesont ✕ Estiot ✕ Dumosson ✕ Danochar ✕ Casmiel ✕ Hayras ✕ Fabelleronthon ✕ Sordino ✕ Peatham ✕ Venite Lucifer ✕ *Amem*.

CONJURAÇÃO DE BEELZEBUB Beelzebuth ✕ Lucifer ✕ Madilon ✕ Solymo ✕ Saroy ✕ Theu ✕ Ameclo ✕ Segrael ✕ Praredun ✕ Adricanorum ✕ Martiro ✕ Timo ✕ Cameron ✕ Phorsy ✕ Metosite ✕ Prumosy Dumaso ✕ Elivisa ✕ Alphoris ✕ Fubentroty ✕ *Venite Beelzebuth ✕ Amem*.

CONJURAÇÃO DE ASTAROTH Astaroth ✕ Ador ✕ Cameso ✕ Valuerituf ✕ Mareso ✕ Lodir ✕ Cadomir ✕ Aluiel ✕ Calniso ✕ Tely ✕ Deorim ✕ Viordy ✕ Cureviorbas ✕ Cameron ✕ Vesturiel ✕ Vulnavij ✕ Benez ✕ meus Calmiron ✕ Noard ✕ Nisa Chenibrando Calevodium ✕ Braso ✕ Trabasol ✕ Venite Astaroth ✕ *Amem*.

CONJURAÇÃO DOS ESPÍRITOS INFERIORES Osurmy ✕ Delmusan ✕ Aralsloym ✕ Charusioa ✕ Melany ✕ Liamintho ✕ Colehon ✕ Paron ✕ Madoin ✕ Merloy ✕ Burelator ✕ Donmeo ✕ Hone ✕ Peloym ✕ Ibasil ✕ Meon ✕ Alymdrictels ✕ Person ✕ Crisolay ✕ Lemon Sesle Nidar Horiel Peunt ✕ Halmon ✕ Asophiel ✕ Ilnostreum ✕ Baniel ✕ Vermias ✕ Eslevor ✕ Noelma ✕ Dorsamot ✕ Lhavalá ✕ Omot ✕ Frangam ✕ Beldor ✕ Dragin ✕ *Venite ✕ (nome do demônio)*.

Quando chegar a hora do fim do encontro com o demônio, o mago irá se despedir do demônio com as seguintes palavras: *Vá em paz e retorne ao lugar do qual você veio e apareça novamente onde quer que eu o convoque*.

O mago queima o papel ou pergaminho no qual o sigilo foi desenhado. Se o mago usou os sigilos de um livro (tais como este livro), o livro é fechado e colocado à parte. O mago deverá ficar no círculo por um tempo até que seja óbvio que o demônio não está presente. Se o mago usou uma bola de cristal, um pedaço de pano é colocado sobre ela para cobri-la completamente.

CARACTERES DE BELZEBUTH



OS DEMÔNIOS DO GRIMORIUM VERUM

Lúcifer, Beelzebuth e Astaroth são os três principais demônios de acordo com o *Grimorium Verum*. Eles regem uma multidão de espíritos menores. Lúcifer parece como um garoto e se torna vermelho quando ele fica irado. Beelzebuth aparece em uma forma monstruosa, algumas vezes como uma vaca gigante e algumas vezes como um bode com uma cauda longa. Quando nervoso, ele vomita fogo de sua boca. Astaroth revela-se como um humano negro alto. Os dois espíritos subordinados a Lúcifer são Satanachia e Agalierap. Beelzebuth governa Tachimache e Fleruty, enquanto Astaroth tem Sagatanas e Nesbiros abaixo dele. Além destes espíritos, o *Grimorium Verum* descreve dezoito espíritos que são subordinados ao Duque Syrach. Estes dezoito demônios são:

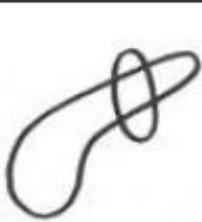
1. CLAUNECK tem poder sobre as riquezas e pode mostrar o caminho para os tesouros. Ele é o melhor amigo de Lúcifer.
2. MUISIN tem poder sobre os grandes senhores e ensina o que acontece com suas repúblicas e com seus aliados.
3. BECHAUD tem o poder sobre as tempestades e o mau tempo, chuva, granizo e outros poderes da natureza.
4. FRIMOST tem o poder sobre as mulheres e as garotas e desperta seu amor.
5. KLEPOTH ensina todos os tipos de danças.
6. KHIL causa grandes terremotos.
7. MERFILDE pode mover qualquer um em qualquer lugar num instante.
8. CLISTERETH torna o dia em noite e a noite em dia, de acordo com os desejos do mago.
9. SIRCHADE tem o poder para capacitar o mago a ver qualquer tipo de animal.
10. SEGAL faz o mago ver maravilhas e ilusões, naturais e sobrenaturais.
11. HICPACTH pode fazer uma pessoa retornar de uma longa distância num instante.
12. HUMOTHS tem o poder para obter qualquer livro, qualquer que seja.
13. FRUCISSIERE desperta os mortos.
14. GULAND tem o poder para causar todos os tipos de doenças.
15. SURGAT abre todos os cadeados.
16. MORAIL pode tornar qualquer coisa invisível.
17. FRUTIMIERE prepara todos os tipos de festividades.
18. HUIGTHGARA pode fazer as pessoas caírem no sono ou dar a elas sérios problemas em cair no sono.

O *Grimorium Verum* apresenta grupos adicionais de demônios. Um grupo consiste destes quatro demônios:

1. SERGUTTHY tem o poder sobre mulheres e garotas.
2. HERAMEAL ensina medicina e dá conhecimento perfeito em relação ao tratamento de todas as doenças e sabe como curá-las completamente. Herameal ensina conhecimento sobre ervas e plantas, como arrancá-las, prepará-las e usá-las para curar doenças.
3. TRISMAEL ensina química, truques mágicos e pode também revelar o

segredo da pólvora que pode tornar metais em prata e ouro.

4. SUSTUGRIEL ensina as artes mágicas e pode dar ao mago um *spiritus familiares* e mandrakes (um mandrake pode tanto denotar a planta mágica ou um *homunculus*, que é uma criatura criada pelo mago).



Khil



Merfilde



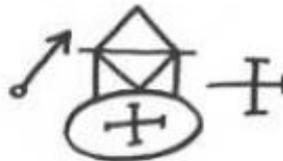
Clistherth



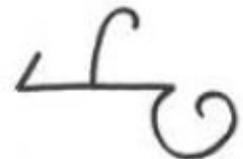
Surgat



Hicpaeth



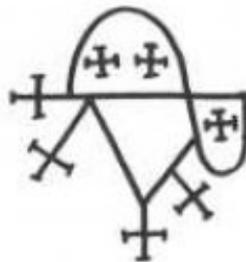
Frucissiere



Segal



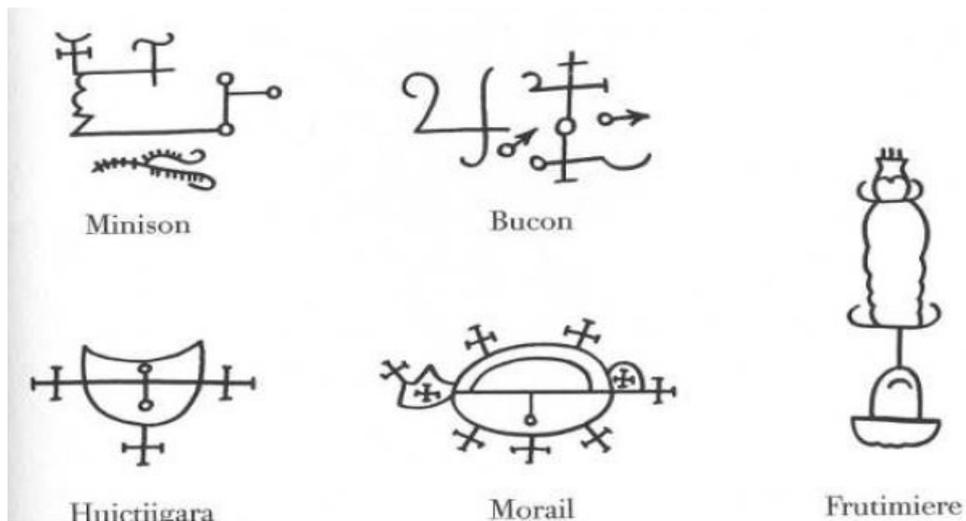
Humoths



Culand



Sirchade



Além destes demônios, o *Grimorium Verum* também inclui Agalierapts e Tarihimal, bem como Elelogap, que tem poder sobre as águas, e dois Nebirots que governam Hael e Sergulath, dos quais o primeiro ensina como escrever todos os tipos de cartas, falar todas as línguas e explicar todos os temas obscuros, enquanto Sergulath ensina truques de guerra e como derrotar inimigos. Oito demônios são subordinados a Hael e Sergulath.

1. PROCULO causa vinte e quatro horas de sono e dá conhecimento sobre a esfera do sono.
2. HARISTUM fornece o poder para andar pelo fogo sem se machucar.
3. BRULEFER conjura amor entre homens e mulheres.
4. PENTAGNONY pode fazer o mago invisível e tornar alguém amado pelos senhores poderosos.
5. AGLASIS pode transportar o mago por todo o mundo.
6. SIDRAGOSUM pode fazer mulheres dançarem nuas.
7. MINISON dá sucesso em todas as formas de jogatina.
8. BUCON tem o poder de causar ciúmes e ódio entre os sexos.



OS 72 DEMÔNIOS DA GOETIA

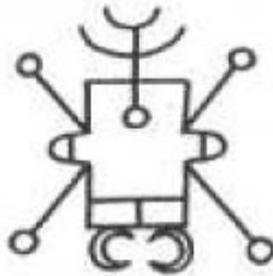
1. **BAEL** pode trazer invisibilidade. Ele aparece como um gato, homem ou sapo. Ele é um rei do Leste que comanda 66 legiões.



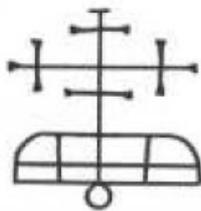
2. **AGARES** pode parar pessoas que estão correndo e coletar fugitivos. Ele ensina todas as linguagens. Ele pode produzir terremotos e arruinar dignatários mundanos e espirituais. Ele aparece como um homem velho montado em um crocodilo e carrega um malhacre em sua mão. Ele é um duque do Leste que governa 31 legiões.



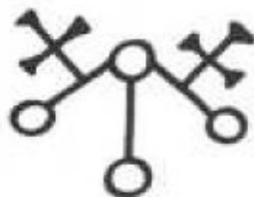
3. **VASSAGO** pode relatar eventos passados e futuros. Ele revela aquilo que desapareceu ou está escondido. Ele é um príncipe e governa 26 legiões.



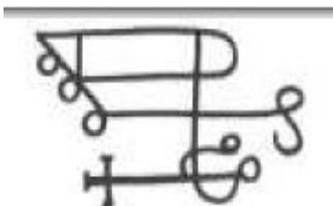
4. **SAMIGINA** ou **GAMIGIN** ensina as ciências liberais e traz notícias sobre aqueles que tem morrido em pecado. Ele conjura as almas das pessoas que tem afundado ou estão no purgatório. Samigina aparece como um asno ou cavalo pequeno e fala com uma voz áspera. Ele pode aparecer na forma humana se solicitado. Ele é um marquês e comanda 30 legiões.



5. **MARBAS** responde questões sobre coisas secretas e escondidas, causa e cura doenças e pode conferir grande conhecimento sobre mecânica. Ele pode transformar pessoas em todo tipo de aparências. Ele inicialmente aparece como um grande leão, mas toma uma forma humana se requisitado. Ele é um presidente e governa 36 legiões.



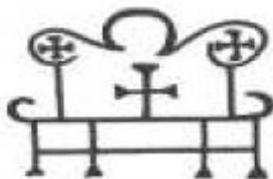
6. VALEFOR é um *spiritus familiaris* benéfico, mas incita as pessoas a roubar. Ele aparece como um leão com a cabeça de um asno e é um duque com 10 legiões.



7. AMOM revela coisas no passado e no futuro. Ele produz amor e apazigua conflitos entre amigos. Ele aparece como um lobo com uma cauda de serpente e vomita fogo de sua boca. Em requisição, ele tomará uma forma humana com uma cabeça de corvo. Ele é um marquês e governa cerca de 40 legiões.

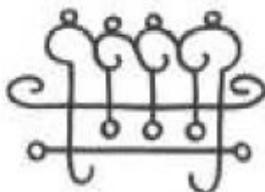


8. BARBATOS narra eventos passados e futuros. Ele concilia amigos e aqueles no poder. Ele ensina o mago a compreender o cantar dos pássaros e as vozes de outros animais, tais como o latido dos cães. Ele aparece somente quando o sol está em Sagitário, junto com quatro reis e suas tropas. Ele é um duque e governa cerca de 30 legiões.

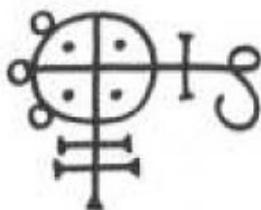


9. PAIMON ensina todas as artes, ciências e segredos. Ele pode revelar o que a terra é, o que a mente é e onde ela está. Ele garante poder e pode conectar o mago com pessoas. Paimon é muito obediente a Lúcifer. Ele aparece como um homem coroadado sentando-se em um dromedário. Hordas de espíritos aparecem em frente dele, tocando trombetas, pratos e outros tipos de

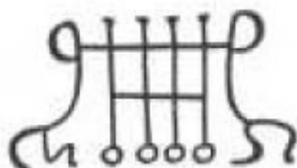
instrumentos. Ele ruge e fala de uma maneira que o mago não vai facilmente entender, a menos que o mago expresse seu desejo de fazer isso. Paimon é um rei do nordeste e comanda 200 legiões. Ele demanda presentes e é seguido por dois reis, chamados BEBAL e ABALAM.



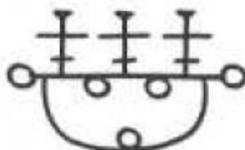
10. BUER ensina lógica, filosofia natural e filosofia moral. Ele também ensina o uso de ervas e plantas, ele cura doenças e fornece um *spiritus familiaris* benéfico. Ele aparece quando o sol está em Sagitário e é um presidente. Ele comanda cerca de 50 legiões.



11. GUSOIN relata eventos passados e futuros, responde questões e cria amizade. Ele garante poder e honra. Ele aparece como um xenófilo e é um duque de cerca de 40 legiões.

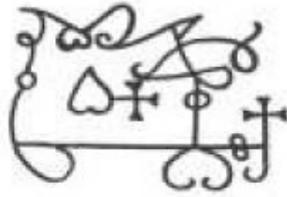


12. SITRI inflama amor e faz as pessoas apresentarem-se nuas. Ele aparece com a cabeça de um leopardo e as asas de um grifo, mas depois de um tempo toma a forma de um lindo homem. Ele é um príncipe e comanda 60 legiões.



13. BELETH garante todo o amor que o mago já quis de homens e mulheres. Ele aparece como um poderoso e terrível rei montando um cavalo pálido. Em frente dele, trombetas e outros instrumentos são tocados. Inicialmente, ele aparece com raiva. O mago segura sua baqueta de aveleira e traça um triângulo fora do círculo, e Beleth deve aparecer no círculo. O mago deve ter um anel de prata mágico em seu dedo médio, que tem de ser mantido erguido para proteger a face. Beleth deve ser tratado como um rei poderoso, e ele

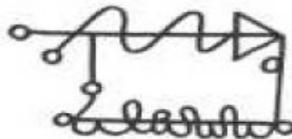
governa 85 legiões.



14. LERAJE faz guerra e combate e faz ferimentos inflingidos por setas apodrecerem. Ele aparece como um arqueiro vestido de verde, com arco e aljava. Ele pertence à Sagitário e é um marquês governando 30 legiões.



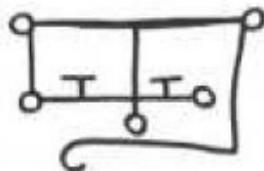
15. ELIGOS revela coisas escondidas e o que o futuro retém. Ele também revela conhecimento sobre guerra e como os exércitos irão se encontrar um ao outro. Ele pode conceder ao mago o amor dos senhores e pessoas poderosas. Ele aparece como um cavaleiro segurando uma lança, uma bandeira e uma cobra. Ele é um duque e governa cerca de 26 legiões.



16. ZEPAR faz mulheres amarem homens e os une em amor. Ele pode fazer mulheres inférteis. Ele aparece em roupas vermelhas e em armadura como um soldado. Ele é um duque e governa 26 legiões.



17. BOTIS relata o passado e o futuro e une amigos e adversários. Inicialmente, ele aparece como uma serpente feia, mas sob a requisição do mago, ele toma uma forma humana com grandes dentes, dois chifres e carregando uma espada afiada. Ele é um presidente e um conde e governa 60 legiões.

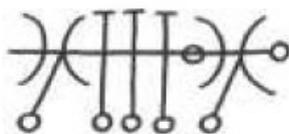


18. BATHIN tem o conhecimento de ervas e pedras preciosas. Ele pode

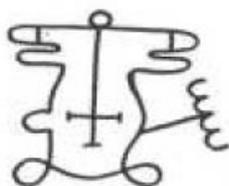
transportar pessoas de uma terra para a outra. Ele aparece como um homem forte com uma cauda de serpente montando um cavalo pálido. Ele é um duque e governa 30 legiões.



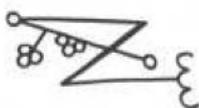
19. SALLOS faz homens e mulheres amarem-se um ao outro. Ele aparece como um grande soldado com uma coroa de duke montando em um crocodilo. Ele é um duque governando 30 legiões.



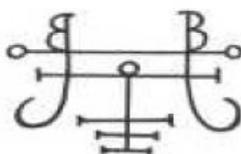
20. PURSON revela coisas e tesouros escondidos e informa o mago sobre o passado, o presente e o que está por vir. Ele responde todas as questões, mundanas e divinas, e revela o conhecimento sobre a criação da terra. Purson fornece bons *familiarii*. Ele aparece como um homem com uma face de leão e carrega uma serpente em sua mão. Ele monta um urso e diante dele, trombetas são tocadas. Ele é um rei governando 22 legiões.



21. MARAX ensina astronomia, ciências liberais, o uso de pedras e ervas e fornece *spiriti familiarii*. Ele aparece como um boi com uma face humana e é um conde e um presidente. Ele governa cerca de 30 legiões.

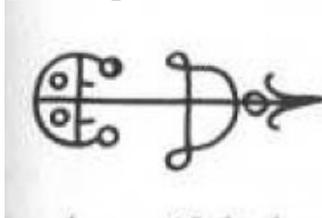


22. IPOS pode informar ao mago sobre o passado, o presente e o que está por vir. Ele desperta coragem e destreza. Ele aparece como um anjo com a cabeça de um leão, pés de ganso e cauda de lebre. Ele é um conde e um príncipe e governa 36 legiões.

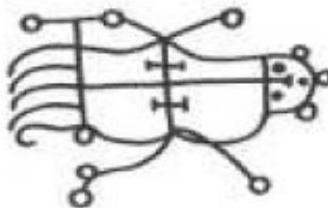


23. AIM pode incendiar cidades, castelos e grandes áreas. Ele exhibe destreza e

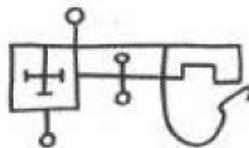
responde questões em relação a coisas privadas. Ele aparece com um lindo corpo humano de três cabeças. Uma cabeça é similar a uma serpente, a outra é similar a um homem e a última como a cabeça de um bezerro. Ele é um duque e governa cerca de 26 legiões.



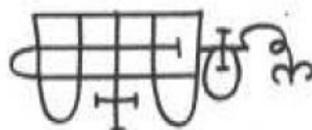
24. NEBIRUS concede habilidades em todas as artes e ciências e restaura honra e propriedade perdidas. Ele aparece como um grou negro que voa em volta do círculo. Ele é um marquês que governa cerca de 19 legiões.



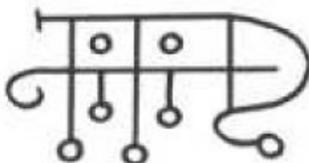
25. GLASYA LABOLAS ensina todas as artes e ciências; ele causa assassínio e carnificina e relata coisas no passado, presente e futuro. Ele pode acender amor entre amigos e inimigos e pode fazer pessoas invisíveis. Ele aparece como um cão com asas de um grifo. Ele é um presidente e rege 36 legiões.



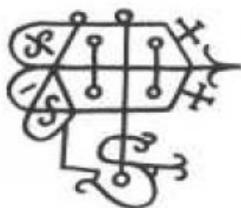
26. BUNE ou BIME altera a localização dos mortos e faz os espíritos que estão sob seu domínio apanharem seus túmulos. Ele concede riqueza, sabedoria e eloquência. Ele dá respostas verdadeiras e aparece como um dragão de três cabeças. Uma cabeça parece como a de um cachorro, a outra como a de um grifo. Ele fala com uma voz alta e linda e é duque sobre 26 legiões.



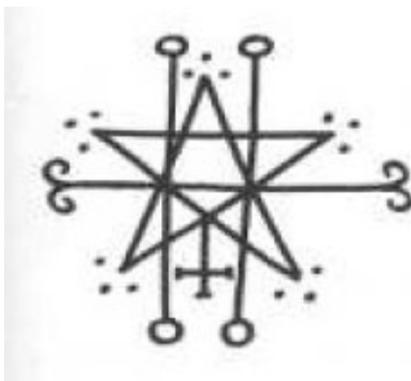
27. RONOVE ensina retórica e linguagens, dá servos, e favores de amigos e inimigos. Ele aparece como um monstro. Ronove é uma marquês e um conde que governa 19 legiões.



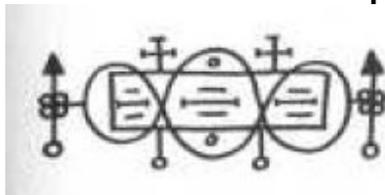
28. **BERITH** dá respostas verdadeiras sobre o passado, o presente e o que ainda está por vir. Ele pode transformar todos os metais em ouro ou prata e confere dignidade. Assim como com **BELETH** (no. 13), um anel é necessário quando Berith aparece. Ele fala com uma voz sutil e clara, mas é um grande mentiroso. Ele é também chamado de **BEAL** ou **BOFROY**, e aparece como um soldado vestido de vermelho num cavalo vermelho, carregando uma coroa dourada. Ele é um duque e governa 26 legiões.



29. **ASTAROTH** dá respostas verdadeiras sobre o passado, o presente e o que está por vir. Ele pode responder a todas as questões e de forma disposta conta a Queda dos anjos e a razão por trás de sua própria Queda. Ele ensina ciências liberais. O mago deve segurar o anel em frente de sua face quando evocando Astaroth porque tem uma terrível respiração fedorenta que pode causar dano. Ele aparece como um anjo que monta num dragão infernal e segura uma serpente em sua mão direita. Ele é um duque que comanda 29 legiões.

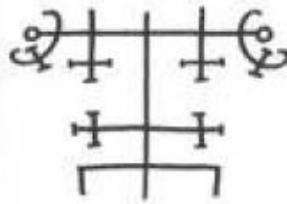


30. **FORNEUS** ensina linguagens, retórica e concede à pessoa uma boa reputação. Ele faz alguém ser amado por inimigos e amigos. Ele aparece como um grande monstro do mar e é um marquês comandando 29 legiões.

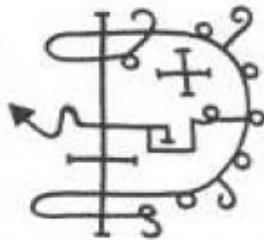


31. **FORAS** ensina o uso de ervas e pedras preciosas. Ele também ensina lógica

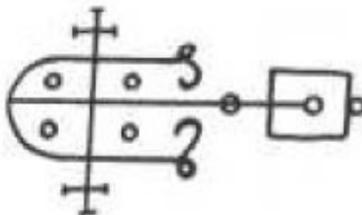
e ética e pode fazer as pessoas invisíveis, eloqüentes, engenhosas e longevas.



32. **ASMODAY** (Asmodeus) concede o anel da virtude e ensina aritmética, geometria, astronomia e todas as perícias. Ele vai responder completamente e verdadeiramente a todas as questões, pode fazer pessoas invisíveis e pode revelar e guardar tesouros. Ele aparece com três cabeças, das quais a primeira se assemelha a um boi, a segunda a um homem e a terceira a um carneiro. Ele tem uma cauda de serpente. Asmoday vomita chamas de fogo, e seus pés são interligados como os de um ganso. Ele segura uma lança e uma bandeira em suas mãos, e monta um dragão infernal. Ele é o primeiro e principal sob o poder de **AMAYMON** e marcha perante todos mais. Ele é um rei e governa cerca de 72 legiões.

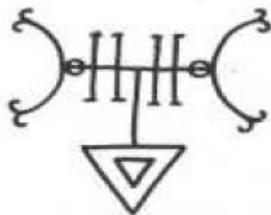


33. **GAAP** tem a missão de ensinar filosofia e ciências liberais. Ele pode causar amor e ódio e fazer pessoas insensíveis e ignorantes. Ele ensina como ensinar coisas pertencentes a este rei, **AMAYMON**. Ele fornece *familiarii* benéfico de outros magos, e irá responder questões sobre o passado, o presente e o futuro verdadeiramente. Ele pode rapidamente transportar pessoas de um país a outro. Gaap aparece na forma humana, quando o sol está em qualquer dos signos do sul e anda em frente de quatro reis poderosos como se ele fosse o guia deles. Ele é um presidente e domina cerca de 6 legiões.

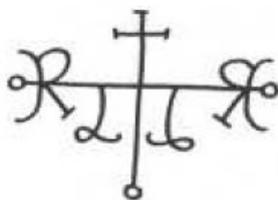


34. **FURFUR** gera amor entre homens e mulheres, causa relâmpagos, trovões e tempestades e pode dar respostas verdadeiras sobre coisas secretas e divinas. Entretanto, ele nunca fala a verdade até que ele esteja dentro do triângulo. Ele aparece como um veado com uma cauda flamejante, mas toma

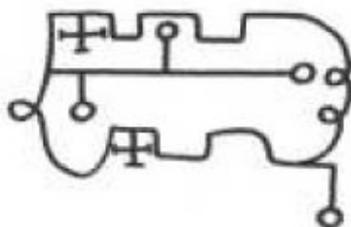
a forma de um anjo com uma voz rouca dentro do triângulo. Ele é um conde e governa 26 legiões.



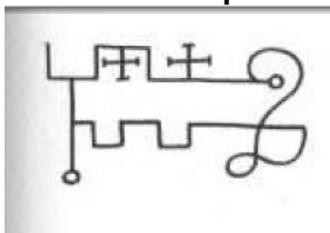
35. MARCHOSIAS é um grande guerreiro, dá respostas verdadeiras à todas as questões, é leal ao mago e faz seu trabalho. Ele contou que seu líder, Salomão, que ele espera retornar ao sétimo trono do Céu depois de 1,200 anos. Ele aparece como um lobo com as asas de um grifo, uma cauda de serpente e uma boca que vomita fogo. Ele é um marquês e governa 26 legiões.



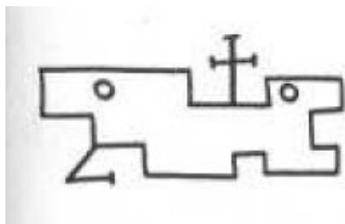
36. STOLAS ensina astronomia e o uso de ervas e pedras preciosas. Ele inicialmente aparece como um corvo da noite poderoso, mas toma uma forma humana. Ele é um príncipe e rege cerca de 26 legiões.



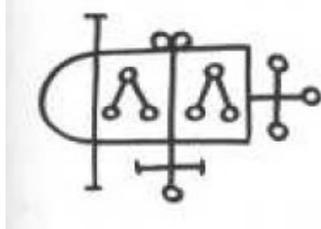
37. PHENEX ensina ciência e é um poeta habilidoso. Ele deseja retornar ao sétimo trono após 1,200 anos. Ele aparece na forma de um pássaro fênix, tem voz de criança e canta lindas canções. Ele lentamente toma uma forma humana perante o mago. Ele é um marquês e domina 20 legiões.



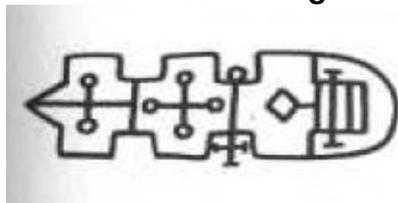
38. HALPHAS ou MALTHUS constrói torres e as preenche com munição e armas. Ele envia soldados para áreas apontadas. Ele aparece como um pombo de madeira falando com uma voz rouca. Este demônio é um conde e controla cerca de 26 legiões.



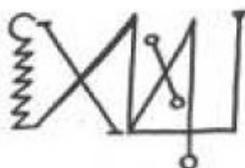
39. MALPHAS constrói casas e altas torres e pode dar conhecimento em relação aos pensamentos, desejos e ações do inimigo. Ele fornece um *familiaris* benéfico e agradecidamente aceita presentes, mas trai o que dá. Ele aparece primeiro como uma gralha e então toma uma forma humana, falando com uma voz rouca. Ele é um presidente e comanda 40 legiões.



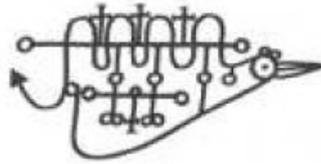
40. RAUM tem a missão de roubar tesouros das casas de reis e traz estes para um lugar apontado. Ele pode destruir cidades e a dignidade de homens. Raum diz tudo sobre o passado, o presente e o futuro, e cria amor entre amigos e inimigos. Ele inicialmente aparece como uma gralha e então toma uma forma humana. Ele é um conde e governa cerca de 30 legiões.



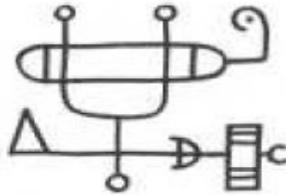
41. A tarefa de FOCALOR é matar pessoas e arruiná-las. Ele faz navios de guerra emborcarem, pois ele comanda os ventos e os mares. Mas ele não machuca ninguém a menos que mago ordene ele a fazer isso. Focalor espera retornar ao sétimo trono após 1,000 anos. Ele aparece como um homem com asas de grifo e é um duque de cerca de 30 legiões.



42. VEPAR domina as águas e guia navios de guerra. Em requisição do mago, Vepar pode criar tempestades marítimas e fazem elas parecerem ser repletas de navios. Vepar pode fazer pessoas morrerem de ferimentos de putrefação dentro de três dias e fazer vermes se reproduzirem no fermento. Vepar aparece como uma sereia e é um duque regendo 29 legiões.



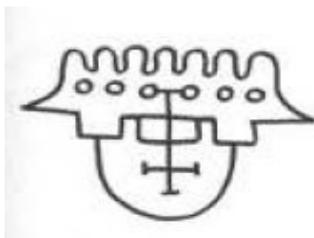
43. SABNOCK constrói torres, castelos e cidades e abastece elas com armas. Ele fornece *familiarii* benéfico. Sabnock aparece como um soldado armado com cabeça de leão e montando um cavalo pálido. Ele é um marquês e rege cerca de 50 legiões.



44. SHAX tem a missão de remover a visão, audição e mente de qualquer homem ou mulher em requisição do mago. Ele rouba dinheiro das casas dos reis e os retorna depois de 1,200 anos. Ele chama cavalos e outras coisas, mas deve ser ordenado ao triângulo, pois de outra maneira ele trai o mago e diz mentiras. Ele pode revelar objetos escondidos que não são mantidos por espíritos malignos. Ocasionalmente, ele oferece *familiarii* benéfico. Ele aparece como um pombo de madeira e fala com uma voz rouca, mas sutil. Shax é um marquês e governa cerca de 30 legiões.

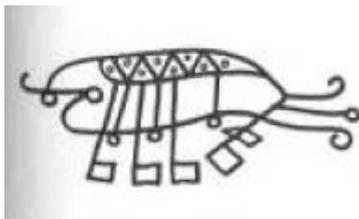


45. VINE tem a missão de revelar os desejos e eventos do passado e do futuro. Ele constrói torres, destrói muros e produz tempestades marítimas. Ele aparece como um leão montando um cavalo negro e carregando uma serpente em sua mão. Ele é um conde e um rei e rege 36 legiões (em alguns originais é 35) legiões.

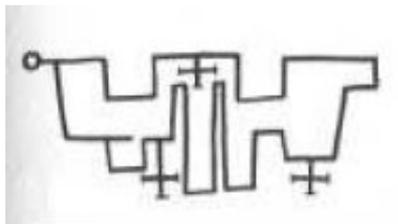


46. A tarefa de BIFRON é ensinar astrologia, geometria e outras artes e ciências. Ele ensina o valor das ervas, jóias e árvores. Ele move corpos mortos, troca as suas localizações e acende nos túmulos dos mortos sob seu comando.

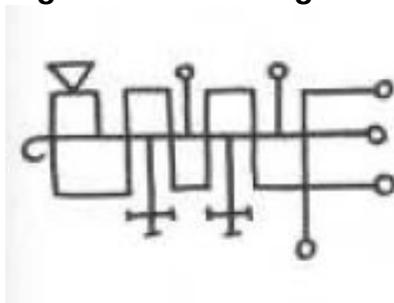
Ele é um conde e inicialmente aparece como um monstro, mas toma a forma de um homem. Ele tem 60 (ou 6, de acordo com algumas versões) legiões subordinadas a ele.



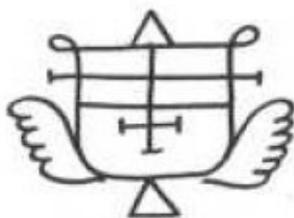
47. VUAL acende o amor de mulheres e revela coisas no passado, presente e futuro. Ele motiva amizade entre amigos e inimigos. Ele aparece como um dromedário poderoso, mas em requisição do mago, ele toma uma forma humana. Ele fala egípcio, mas não perfeitamente. Ele é um duque e comenada cerca de 33 legiões.



48. A tarefa de HAAGENTI é fazer as pessoas sábias e instruí-las em numerosas matérias, tais como a transmutação de metais em ouro e o transformar da água em vinho e vinho em água. Ele aparece como um boi poderoso com as asas de um grifo, mas em requisição do mago, ele toma uma forma humana. Ele é um presidente e rege cerca de 33 legiões.

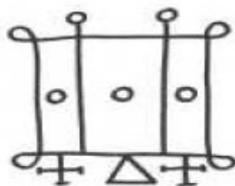


49. CROCELL fala de uma maneira misteriosa sobre coisas secretas. Ele ensina geometria e ciências liberais. Em requisição do mago, ele pode criar barulhos de águas tempestuosas. Ele aquece água e descobre termas. Crocell é um duque e aparece como um anjo. Ele governa 48 legiões.



50. FURCAS ensina filosofia, astronomia, retórica, lógica, quiromancia e piromancia. Ele aparece como um homem velho cruel com uma longa barba e cabelo cinza. Ele carrega uma arma afiada e monta um cavalo

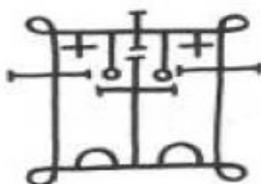
pálido. Ele é um cavaleiro e rege cerca de 20 legiões.



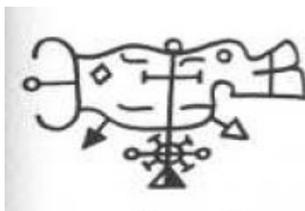
51. **BALAM** dá respostas verdadeiras sobre passado, presente e futuro. Ele pode tornar pessoas invisíveis e fazê-las parecer engenhosas. Ele mostra-se com três cabeças, das quais a primeira se assemelha àquela de um boi, a segunda àquela de um homem e a terceira àquela de um carneiro. Ele é um rei e governa cerca de 40 legiões.



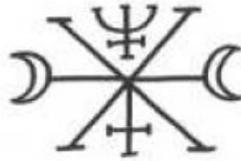
52. **ALLOCES** ensina astronomia e todas as ciências liberais. Ele também fornece um *familiaris* benéfico. Ele aparece como um soldado montando um grande cavalo. Ele tem a face de um leão e é vermelho com olhos flamejantes. Ele é um duque e rege 36 legiões.



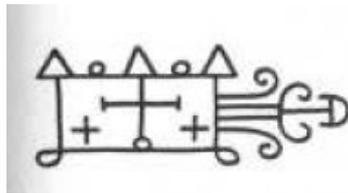
53. **CAIM** é um bom orador. Sua tarefa é ensinar às pessoas o canto dos pássaros, o mugido dos bois, o latido dos cães e as vozes de todos os outros animais, bem como o som da água, e ele dá respostas verdadeiras sobre o que ele foi, é e será. Ele inicialmente aparece na forma de uma ave, mas toma a forma de um homem carregando uma espada afiada. Ele responde através de cinzas ardentes e carvões incandescentes. Ele é um presidente dominando 30 legiões.



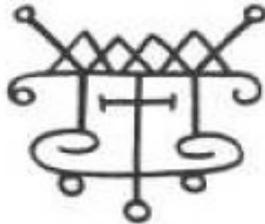
54. **MURMUR** ensina filosofia perfeitamente e pode forçar as almas dos mortos a responder as questões do mago. Ele aparece como um guerreiro montando um grifo e é coroado com uma coroa de duque. Perante ele, andam seus ministros tocando trombeta. Ele é um duque e um conde e tem 30 legiões subordinadas a ele.



55. **OROBAS** revela aquilo que foi, que é, e aquilo que será. Ele concede dignidade, localizações e apreciações de amigos e inimigos. Ele dá respostas verdadeiras sobre a divindade e a criação do mundo. Ele é leal ao mago e não permite a ele ser tentado por qualquer espírito. Ele inicialmente aparece como um cavalo, mas depois toma uma forma humana. Ele é um príncipe e rege 20 legiões.



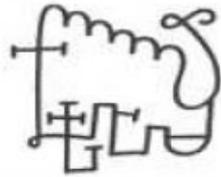
56. **GREMORY** ou **GOMORY** fala sobre o passado, o presente e o futuro. Ele revela tesouros escondidos e incendeia o amor de mulheres jovens e velhas. Gremory aparece como uma linda mulher com uma coroa de um duque e montando em um camelo. Gremory é um duque de cerca de 26 legiões.



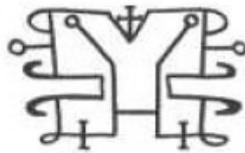
57. **OSE** ensina ciências liberais e dá respostas verdadeiras em relação a tópicos secretos e divinos. Em requisição do mago, ele pode transformar pessoas em qualquer coisa, e elas vão também acreditar que elas são realmente o que elas foram transformadas. Ose inicialmente aparece como um leopardo e então como um homem. Ele é um presidente e rege 3 legiões (ou 30, de acordo com uma nota de rodapé em um dos manuscritos).



58. **AMY** concede maravilhoso conhecimento em astrologia e todas as ciências liberais. Ele confere *familiarii* benéfico e revela tesouros que são mantidos pelos espíritos. Amy aparece inicialmente como um fogo flamejante, mas toma uma forma humana. Ele é um presidente e governa cerca de 36 legiões.



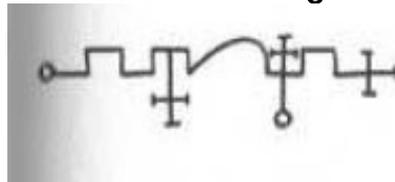
59. **ORIA**X ensina como usar as estrelas e as casas dos planetas. Ele transforma pessoas e concede dignidade e honra. Ele aparece como um leão com uma cauda de serpente, montando um forte e poderoso cavalo. Em sua mão direita, ele segura duas cobras silvando. Ele é um marquês e comanda 30 legiões.



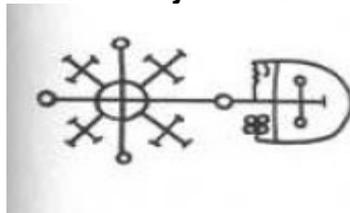
60. **VAPULA** dá instrução em todas as perícias práticas, mas também em filosofia e outras ciências. Ele aparece como um leão com as asas de um grifo e é um duque com 36 legiões subordinadas a ele.



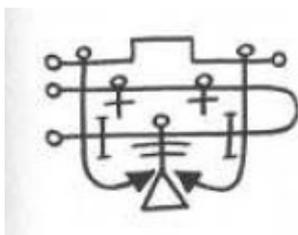
61. **ZAGAN** concede juízo e transforma vinho em água, sangue em vinho, água em vinho e metais em moedas. Ele também faz tolos sábios. Inicialmente, ele aparece como um boi com asas de grifo, então aparece na forma humana. Ele é rei e presidente e governa cerca de 33 legiões.



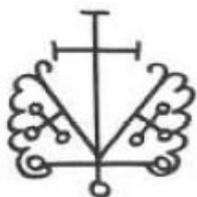
62. **VALAC** revela tesouros escondidos e as localizações de cobras. Ele aparece como uma criança com asas de anjo montando um dragão de duas cabeças.



63. A tarefa de **ANDRAS** é semear dissensão. Se o mago não for cauteloso, Andras matará ele e seus acompanhantes. Andras aparece como um anjo com cabeça de corvo. Ele tem uma espada afiada e monta num lobo negro forte. Ele é um marquês e rege 30 legiões.



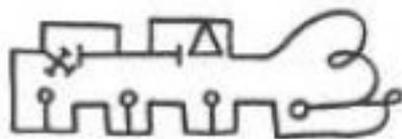
64. **FLAUROS** ou **HAURES** dá respostas verdadeiras sobre o passado, o presente e o futuro. Entretanto, se ele não for ordenado pra dentro do círculo, ele mentirá e trairá o mago. Eventualmente, ele irá querer falar sobre a criação do munda e da Queda dos anjos. Ele pode destruir e incinerar os inimigos do mago e não vai permitir a ele ser tentado por outros espíritos. Ele inicialmente aparece como um leopardo terrível e poderoso, mas então toma uma forma humana com um olhar fixo flamejante e uma expressão facial aterradora. Ele é um duque e governa 36 legiões.



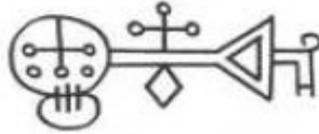
65. **ANDREALPHUS** ensina geometria perfeita e tudo em relação à medidas. Ele também fornece instrução em astronômias e pode fazer homens parecerem pássaros. Inicialmente, ele aparece como um grande pavão fazendo grande barulho, mas então toma uma forma humana. Ele é um marquês e governa cerca de 36 legiões.



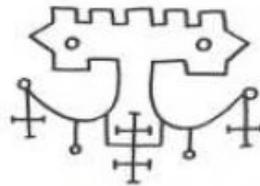
66. **CIMEIES** ou **KIMARIS** dá instrução em gramática, lógica e retórica. Adicionalmente, ele revela tesouros e objetos escondidos. Ele governa sobre os espíritos da África. Ele aparece como um bravo guerreiro em um cavalo preto e é um marquês governando 30 legiões.



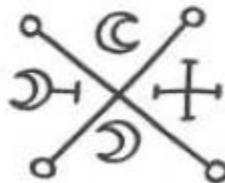
67. **AMDUSCIAS** faz árvores curvarem-se e caírem. Ele inicialmente aparece como um unicórnio, mas em requisição do mago, ele toma uma forma humana e faz trombetas e todos os tipos de instrumentos serem ouvidos. Ele é um duque e governa cerca de 29 legiões.



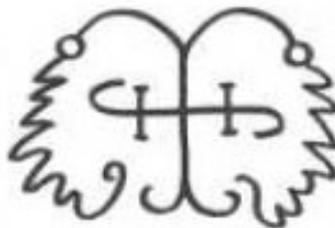
68. **BELIAL** concede títulos e gera apreciação de amigos e inimigos. Ele fornece *familiarii* benéfico. Belial aparece na forma de dois lindos anjos sentando-se numa carruagem de fogo. Ele fala com uma voz magnífica e declara que ele foi um dos anjos que caiu primeiro. Ele foi criado pouco depois de Lúcifer. O mago deve oferecer a ele sacrifícios ou presentes, ou ele não dará respostas verdadeiras. Ele é um rei e governa cerca de 80 legiões.



69. **DECARABIA** ensina o uso de ervas (em alguns manuscritos, pássaros) e pedras preciosas. Ele faz todos os tipos de pássaros aparecerem diante do mago e faz eles cantarem e beberem como pássaros reais. Ele aparece como um pentagrama, mas toma uma forma humana. Ele é um marquês e rege cerca de 30 legiões.

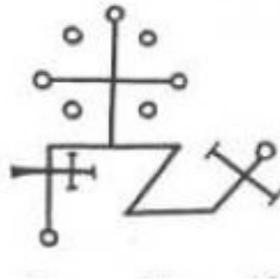


70. **SEERE** pode mover as coisas e pode viajar em volta do mundo num piscar de olhos. Ele expõe ladrões, objetos e tesouros escondidos. Ele irá fazer qualquer coisa que o mago peça. Ele aparece como um lindo homem, ou um cavalo alado. SEERE é um príncipe poderoso que é governado por AMAYMON, o rei do leste. Seere rege 26 legiões.

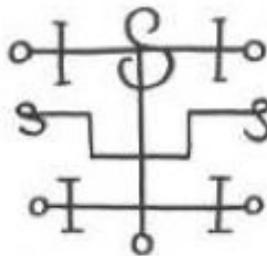


71. **DANTALION** tem, como tarefa, ensinar todas as artes e ciências e revelar segredos. Já que ele conhece os pensamentos de todos os homens e mulheres, ele também pode mudá-los. Ele pode incendiar amor e pode criar a

aparência de qualquer pessoa. Ele mostra-se como um homem com grande número de expressões faciais, de homens e mulheres. Ele segura um livro em sua mão direita. Dantalion é um duque e governa 36 legiões.



72. ANDROMALUS retorna propriedade roubada, revela atos astutos e significados, bem como captura ladrões e pessoas iníquas. Ele também revela tesouros escondidos. Ele aparece como um homem com uma grande serpente em suas mãos. Ele é um conde e governa 36 legiões.



CORRESPONDÊNCIAS OCULTAS

O trabalho prático com magia e ritual goéticos usa correspondências que podem ser encontradas nos velhos livros das artes negras. As correspondências seguintes deverão fornecer ao mago com um amplo arsenal de ferramentas e atributos que irão capacitar um trabalho prático bem sucedido com as forças goéticas. A fonte destes atributos está em diferentes grimórios tais como a *Goetia*, o *Grimório de Honorius*, *Albertus Magnus* e *As Chaves de Salomão*, bem como as tabelas em *The Magus*, de Francis Berrett e manuscritos da ordem da Dragon Rouge. Entre as correspondências abaixo, pode-se encontrar os símbolos astrológicos dos demônios planetários, as runas que Johannes Bureus attachou aos dias da semana na Qabalah gótica e círculos com selos dos demônios para os demônios dos dias da semana do *Grimório de Honorius*. Estes demônios deverão ser conjurados, com auxílio dos círculos, sobre seu dia correspondente, durante a hora que é escrito.

Albertus Magnus sugere que o mago deva seguir horas planetárias, não a hora comum. A hora planetária é baseada nas horas da luz do dia vigente (ou seja, as horas entre o nascer do sol e o pôr do sol). Se é quinze horas entre o nascer do sol e o pôr do sol, isso será 900 minutos. Divida isto por doze, e se terá então alcançado doze horas 'planetárias', cada um dos setenta e cinco minutos durante o dia. O mago não precisa necessariamente seguir estas ou qualquer outras

instruções escravistas, mas deve em primeiro caso confiar em sua própria intuição e criatividade.

As correspondências podem ser vistas como uma paleta com as quais o mago pinta seu ritual. O mago deverá desenvolver sua habilidade criativa para encontrar novos meios de unir correspondências ocultas diferentes e é aconselhado a acrescentar novas. Durante sonhos e estudos ocultos, correspondências adicionais serão encontradas.

Planet: Sun 

Day of the week: Sunday

Qlipha: Thagirion

Demon of the Sun:
Sorath



Demon of Sunday:
Surgat
(conjured between
11 pm and 1 am)

Kings of the Goetia: Paimon, Beleth, Asmoday, Bael, Belial, Balaam, Vine, Zagan, Purson

Color: Yellow, Gold Metal: Gold Stone: Diamond, Topaz Incense: Frankincense (*Boswellia carterii*)

Animal: Lion Bird: Hawk Sign of the Zodiac: Leo Rune of the Gothic Qabalah: Sol 

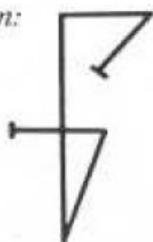
Favors: Daemon workings and communication with the higher self. Power, success, honour, longevity and wisdom.

Planet: Moon 

Day of the week: Monday

Qlipha: Gamaliel

Demon of the Moon:
Hasmodai



Demon of Sunday:
Lucifer
(conjured at night
between 11 pm and
midnight, or between
5 am and 4 am)

Marquises of the Goetia: Gamigin, Amon, Leraikhe, Naberius, Ronove, Furneus, Marchosias, Phenex, Sabnock, Shax, Oriax, Andras, Andrealphus, Kimaris.

Color: Silver Metal: Silver Stone: Pearl, Crystal, Rose Quartz Incense: Jasmine (*Jasminum grandiflorum*)

Animal: Dog, Crab Bird: Owl Sign of the Zodiac: Cancer Rune of the Gothic Qabalah: Man 

Favors: Dreams, fantasy, astral journeys, giving birth, eroticism, paranormal abilities, witchcraft.

Planet: Mars ♂

Day of the week: Tuesday

Qlipha: Golachab

Demon of Mars:
Barzabel



Demon of Tuesday: Frimost
(also called Nambroth;
conjured between
9 and 10 pm)

Counts of the Goetia: Botis, Marax, Ipos, Glasya-Labolas, Ronove, Furfur, Halphas, Raum, Vine, Bifrous, Murmur, Andromalus.

Color:
Red

Metal:
Iron

Stone:
Ruby, Jaspis

Incense:
Pine (*Pinus silvestris*)

Animal: Ram
Bird: Falcon

Signs of the Zodiac:
Aries and Scorpio

Rune of the Gothic Qabalah:
Tidher

1

Favors: Courage, conflict, war, defence, energy, power.

Planet: Mercury ♿

Day of the week: Wednesday

Qlipha: Samael

Demon of Mercury:
Taphthartharath



Demon of Wednesday:
Astaroth
(conjured between
10 and 11 pm)

Presidents of the Goetia: Marbas, Buer, Botism Marax, Glaya-Labolas, Foras, Gaap, Malphas, Haagenti, Caim, Oso, Avnas, Zagan, Volac.

Color:
Orange, yellow

Metal:
Mercury, Metallic mixture
of silver and gold

Stone:
Amethyst,
Turquoise, Opal

Incense:
Sandalwood
(*Santalum album*)

Animal: Monkey

Bird: Magpie

Signs of the Zodiac:
Gemini and Virgo

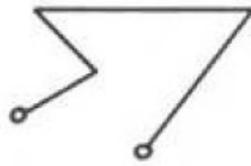
Rune of the Gothic Qabalah:
Odhen

h

Favors: Travel, intelligence, communication, writing, education, medicine, travelling between the worlds, altered states of consciousness.

Planet: Jupiter ♃ Day of the week: Thursday Qlipha: Gha'agsheblah

Demon of Jupiter:
Hismael



Demon of Thursday:
Sirchade
(conjured between
3 and 4 am)

Princes of the Goetia: Vassago, Sitri, Ipos, Gaap, Stolas, Orobas, Seere.

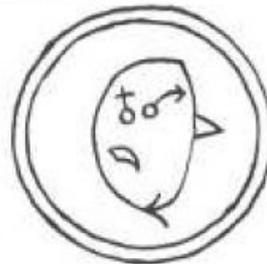
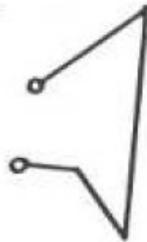
Color: Blue Metal: Tin (pewter) Stone: Sapphire, Lapis Lazuli Incense: Cedarwood (*Cedrus atlantica*)

Animal: Elephant Bird: Eagle Signs of the Zodiac: Sagittarius and Pisces Rune of the Gothic Qabalah: Thors **ᚚ**

Favors: Luck, success, social status, honour, money, riches, political power.

Planet: Venus ♀ Day of the week: Friday Qlipha: A'arab Zaraq

Demon of Venus:
Kedemel



Demon of Friday:
Bechard
(conjured between
11 pm and midnight)

Dukes of the Goetia: Agares, Valefor, Barbatos, Gusion, Eligos, Zepar, Bathin, Sallos, Aim, Bim, Astaroth, Folcalor, Vepar, Uval, Decarabia, Crocell, Alloces, Murmur, Gamori, Naphula, Havres, Amdukias, Dantalion.

Color: Green Metal: Copper Stone: Emerald, Carbuncle Incense: Rosewood (*Aniba rosaedora*)

Animal: Cat Bird: Dove (Ravens on A'arab Zaraq) Signs of the Zodiac: Libra and Taurus Rune of the Gothic Qabalah: Frey **ᚖ**

Favors: Love, sex, eroticism, pleasure, marriage (also magical marriage), battle and struggle when related to sex or love, perversion, sexual magic.

Planet: Saturn



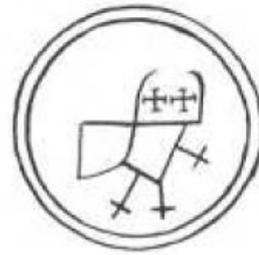
Day of the week: Saturday

Qlipha: Satariel

(can also be related to Daath)

Demon of Saturn:

Zazel



Demon of Saturday:

Guland

Knights of the Goetia: Furcas.

Color:

Black

Metal:

Lead

Stone:

Garnet

Incense:

Myrrh (*Commiphora myrrha*)

Animal:

Ibex,

Tortoise

Bird:

Raven,

Vulture

Signs of the Zodiac:

Capricorn and Aquarius

Rune of the Gothic Qabalah:

Lagher



Favors: Karma, punishment, old age, wisdom, death, inheritance, property, alchemy, *elixir vitae*, transmutation of metals, rebirth, black and dark magic, necromancy.

MAGIA GOÉTICA PRÁTICA

Rituais não são o único meio de se contatar demônios. As meditações goéticas são um método efetivo de conjurar estas forças. Tal meditação deve incluir uma vela e incenso correspondente ao planeta do demônio. Se, por exemplo, o mago deseja trabalhar com magia sexual, um demônio como Sallos (número dezenove) poderia ser escolhido. Sallos é um duque, e dessa forma pertence ao planeta Vênus. Uma vela verde escura é acesa junto com o incenso de pau-rosa. O sigilo de Sallos é colocado em frente da vela. O sigilo é desenhado no papel verde escuro, ou numa cor verde em papel preto. Um mago mais ambicioso deve gravar o sigilo num pedaço de cobre, o metal correspondente à Vênus. O nome do demônio é usado como um mantra, e o mago pode inicialmente meditar, concentrar-se na vela acesa e, depois de fechar seus olhos por um momento, visualizar o sigilo. A meditação é encerrada com o acender de uma vela branca seguida por uma curta meditação de conclusão.

Outro método poderoso de meditação é visualizar até que ele seja queimado na retina, e então fechar os olhos e olhar fixamente sob a versão interna do símbolo. O mago traça o sigilo num pedaço de papel branco grande com tinta de uma cor oposta. Para Sallos, esse será vermelho, pois irá aparecer como verde quando queimado na retina. Uma forte fonte de luz é direcionada para o sigilo, e o mago deverá olhar nela até que o símbolo pareça estar incandescente com sua cor real. Quando o mago fecha seus olhos, o sigilo aparecerá como uma imagem interna. De uma maneira similar ao descrito acima, o mago pode usar o nome do demônio como um mantra.

Exercícios de visualização são também um bom método de se usar para contatar a força representada pelo demônio. A descrição do demônio na *Goetia* deve servir como uma base para a visualização. Asmoday é visualizado como uma figura com três cabeças, das quais a primeira se assemelha àquela de um boi, a segunda àquela de um homem e a terceira àquela de um carneiro, enquanto a figura tem a cauda de uma serpente. O mago visualiza como Asmoday vomita chamas de fogo e como seus pés são interligados como aqueles de um ganso. Asmoday carrega uma lança e uma bandeira e monta em cima de um dragão infernal. O mago visualiza a imagem, mas também o som e o fedor que são associados com ele. As chamas provavelmente evaporam enxofre, e o dragão deve fazer uma grande quantidade de barulho, berrando e arfando. A visualização também pode ser estabelecida num meio ambiente convenientemente associado com o demônio. Talvez o mago visualize Asmoday e seu dragão ascendendo de um Abismo em um deserto escaldante.

Para fazer uma operação de sonho com uma força demoníaca pode-se colocar o sigilo embaixo do travesseiro. Ele pode ser feito no metal correspondente ou ser desenhado num papel com a cor de tinta correspondente. O quarto pode ser preenchido com o incenso correspondente, e uma pedra correspondendo ao demônio pode ser atachada à testa usando fita adesiva. A pedra servirá para lembrar o mago durante o sono a se tornar consciente no sonho e contatar o espírito.

Um método clássico para contatar forças goéticas é criar amuletos do selo demoníaco específico. Se se desejar melhorar o conhecimento de ciência ou aumentar o intelecto, Marax deve ser uma força conveniente para se contatar. Marax é um presidente correspondente a Mercúrio. O amuleto pode ser construído numa mistura de ouro e prata que é iniciado sendo colocado na fumaça de sândalo. O

amuleto é mais apropriadamente feito numa Quarta-feira, pois este dia corresponde a Mercúrio. O mago também pode fazer um amuleto na cor correspondente. O mago pode carregar o amuleto e usá-lo como uma fonte de inspiração e energia.

EXPERIÊNCIAS GOÉTICAS

O impacto da *Goetia* e dos livros clássicos das artes negras na tradição mágica sinistra pode dificilmente ser subestimado. Incontáveis magos e bruxas têm trabalhado com a tradição goética através dos anos, mas essa têm sido uma área da magia que têm sido vista com medo e suspeita. Experiências de magia goética podem ser assustadoras e perigosas para uma pessoa que não é apropriadamente treinada ou que esteja psiquicamente instável. Eu tenho tido a satisfação de conduzir muitos experimentos baseados na tradição goética, sozinho e junto com outros magos. Eu tenho tido a oportunidade de guiar e instruir pessoas que tinham o desejo de aprender magia goética e qliphótica em teoria e prática. Através deste trabalho, eu tive a chance de ouvir numerosas descrições de experiências goéticas, e algumas destas estão incluídas aqui. Talvez um livro futuro irá cobrir mais inteiramente estas experiências passadas. O primeiro exemplo vem de um homem em seus vinte e poucos anos que foi designado a ir na floresta evocar Caim.

O ritual foi conduzido uns poucos dias depois do solstício de verão às cinco da tarde. Eu tive de andar muito na floresta até um lugar onde eu não seria perturbado. Meu instrutor mágico tinha me designado para evocar o quinquagésimo demônio goético, Caim, pois eu tinha decidido me tornar um vegetariano e ter um interesse em debater questões dos direitos dos animais. Caim é apresentado como habilidoso em debate e ensina a habilidade de conhecer a linguagem dos animais. Numa pequena clareira, eu construí um tipo de círculo feito de ramos e galhos que eu tinha coletado. Eu sentei por um momento e meditei com os olhos abertos para ver se eu poderia encontrar qualquer portal mágico apropriado. Muito em breve, uma forquilha de ramos apareceu como um portal natural. Bem atrás do ramo forquilhado outro ramo horizontal acrescentou à forquilha para fazer um triângulo natural apontando para baixo. Na vegetação além do ramo forquilhado, era fácil visualizar um túnel ou algum tipo de caminho coberto. Para reforçar minha estrutura mágica, eu criei um triângulo de três ramos que eu coloquei na forquilha. Dessa forma, eu tinha agora dois triângulos mágicos: um que eu tinha criado e um natural. Na forquilha, eu coloquei um pedaço de papel no qual eu tinha desenhado o sigilo de Caim, mas não cobria a vegetação por trás da forquilha de qualquer maneira significativa. Eu tinha desenhado o sigilo em papel laranja porque esta cor corresponde a Caim, que é um presidente e pertence a Mercúrio. Pela mesma razão, eu escolhi conduzir o ritual numa Quarta-feira. Eu retornei para o meu círculo e acendi o incenso de olíbano e coloquei minha baqueta perante a mim, apontando para o selo. Eu me sentei com as pernas cruzadas e entoiei o nome de Caim repetidamente. Depois do que senti como uma hora, uma pesada fadiga veio sobre mim. Nada tinha ocorrido, e minhas pálpebras pareciam como chumbo. Eu cochilei sem querer por um curto momento, mas logo abri meus olhos de novo. Para minha surpresa, a clareira estava agora coberta pela escuridão. Não era noite e nem mesmo o crepúsculo, mas algo como uma sobra gigante cobrindo a clareira. Ainda assim, tudo estava muito mais claro, como se tudo estivesse brilhando com uma

fraca, mas intensa incandescência. Todos os sons eram igualmente muito distintos e claros. Era como se todos os pássaros da floresta estivessem cantando bem em meu ouvido ao mesmo tempo. Eu olhei para o triângulo, e ele pulsava com uma luz dourada. A vegetação por trás do triângulo se comportava estranhamente e rotacionava e voltava-se para frente e para trás criando padrões caleidoscópicos. Eu fui quase hipnotizado por olhar para o triângulo. Repentinamente, um pássaro pousou; eu creio que era um pássaro negro no centro da forquilha que olhava direto para mim, trinando silenciosamente e calmamente uma canção melódica e melancólica. A canção era muito linda, e eu me senti alegre e fascinado. O bico da ave estava brilhando com uma maravilhosa cor laranja, e os pássaros cantando ficavam mais fortes sobre a minha mente. A canção era quase dolorosamente linda, e eu descobri que lágrimas estavam escorrendo da minha face. O que aconteceu em seguida foi muito peculiar, já que eu me senti muito natural quando ocorreu: eu me descobri falando com o pássaro. Eu senti calafrio quando eu percebi que eu tinha tido uma longa conversa com o pássaro negro. Eu parecia entender tudo o que ele dizia. O cantarolar tinha se tornado em palavras significativas. Nós conversamos sobre assuntos cotidianos, tais como o tempo e comida, mas também sobre filosofia, amor, morte e a constituição da mente. Algumas vezes parecia como se palavras chave importantes faladas pelo pássaro negro poderiam também ser lidas no chão. Eu poderia ler palavras dos padrões que apareciam no chão. Eles apareciam como padrões incandescentes de fibras que se tornavam palavras, algumas vezes sem sentido, mas às vezes um significado que tinha uma urgência significativa para mim num nível pessoal. E tão repentinamente quando eu pisquei, a experiência tinha acabado. A sombra gigante tinha-se ido e novamente era uma tarde de verão quente. Som, cor e luz eram novamente normais, e o pássaro negro tinha partido. Eu fiquei na clareira um par de horas e refleti sobre a experiência e esperava que o pássaro retornaria. Finalmente, eu desisti e fui para casa. Foi difícil para mim, mas muito tentador acreditar que o pássaro tinha, de fato, sido Caim, que é descrito como um tordo.

Um método básico, mas ainda assim poderoso para trabalhar com magia goética, é usar um círculo de meditação. Os sigilos podem ser usados ao invés daqueles mandalas ou yantras que são comumente usados na yoga, e os nomes dos demônios pode ser usados como mantras. Trabalhar em um grupo muitas vezes eleva a concentração e o poder da operação. A única desvantagem é que o tempo que pode-se estabelecer para uma operação deve diferir entre participantes. Uma mulher descreveu a seguinte experiência.

Eram cerca de quinze de nós num círculo de meditação. A sala ficava num porão transformado num templo mágico. Nós tínhamos discutido sobre a *Goetia* e estávamos meditando sobre o espírito que tinha sido escolhido da *Goetia*. Eu tinha escolhido Purson, por acaso, mas também porque eu pensava que parecia fascinante que ele supostamente daria informação em relação à criação do mundo. Nós tínhamos desenhado o sigilo do espírito num pedaço de papel e meditado sobre o símbolo na luz fraca da única vela que foi colocada no centro do círculo de meditação. O guia nos disse para memorizar o sigilo e apagar a luz. Na completa escuridão, a meditação continuou, e nós visualizamos o sigilo e repetimos o nome do demônio silenciosamente em nossas mentes. Eu pratiquei em vários exercícios similares com vários resultados. Em alguns casos, nada, de forma alguma, aconteceu, mas ainda estava inspirando e relaxando. Nesta ocasião particular, o resultado seria mais tangível. Depois de somente um curto momento, eu me senti leve. Eu tinha a sensação de flutuar na completa escuridão. A única coisa que eu poderia ver era o sigilo em frente de mim reluzindo com um lustre branco-cinza. Nos contornos do sigilo, uma silhueta estava aparecendo. Era um homem nu e muscular com um rosto de leão e uma coroa de rei em sua cabeça. Ele segurava duas serpentes em suas mãos e uma

grande serpente enroscando-se em seu corpo. A visão me lembrou de uma imagem que eu tinha visto uma vez num livro. A visão correspondia corretamente com como Purson era descrito na *Goetia*. A única coisa que estava faltando era o urso que ele supostamente montava. Mas, eu vi algumas estrelas ao fundo, e mais tarde eu vim a pensar que talvez elas fossem a Ursa Maior e que Purson tinha vindo de lá. Ele me pegou, e nós voamos pelo espaço. Ele apontou para baixo, e eu poderia ver que nós estávamos voando sobre um mar negro infinito. Uma tempestade estava se assolando. Um forte raio de luz começou a brilhar de cima de um certo ponto do mar. Do mar, neste ponto, uma ilha crescia e se tornava um continente inteiro. A ilha era inicialmente rochosa e enfadonha, mas subsequentemente se tornou verde e com vida. Purson me levou pra baixo, e nós sentamos num terreno florestal pré-histórico. Infelizmente, a experiência terminou quando o guia tocou um sino para concluir um exercício.

No mesmo encontro, um homem que estava participando sentiu que a experiência foi quase muito longa e algo dolorosa.

Eu escolhi Buer, pois pensava que ele poderia ser interessante, porque Crowley tinha conjurado ele. Eu também queria *familiarii* benéfico que poderia me auxiliar com coisas diferentes, não menos no trabalho mágico. Depois que a vela tinha sido extinguida, coisas começaram a ocorrer quase imediatamente. O sigilo de Buer começou a se mover como se alguém estivesse puxando forçosamente de diferentes direções. Eu detectei um cheiro de fumaça e não acreditei que era de nosso incenso, já que o sentia diferente e parecia vir de dentro de mim, ou da minha mente. Quando o selo foi finalmente quebrado, um som metálico agudo foi produzido. Do som eu poderia também detectar uma voz. Eu tive uma sensação de que me perguntava quem eu era e o que eu queria. Eu respondi e dei meu nome, declarando que eu desejava bom *familiarii*. Nesse exato momento, eu descobri bolas de luz minúsculas rotacionando em volta da minha cabeça. Elas se assemelhavam a pequenas figuras pulantes que estavam dançando em volta de mim. Eu vi elas se tornarem mais claras a cada minuto como se elas estivessem vindo até mim. Elas cantavam uma canção com altas vozes agudas contendo palavras maliciosas absurdas. Elas pareciam como pequenos anões dançando, e eles todos tinham grandes cabeças parecendo aquelas do famoso escritor sueco Jan Gillou. A experiência começou a me dar uma dor de cabeça, e eu comecei a banir Buer e seus espíritos familiares pulantes. Eu pedi para eles saírem, e eu parei de visualizar o sigilo. Neste estágio, eu estava esperando muito que o guia encerrasse o exercício. Somente no tocar do sino, a experiência me deixou completamente.

Para aqueles que têm atingido um estágio mais avançado de magia goética, há boas oportunidades de lograr experiências sincronizadas. Três magos mais avançados contribuíram com esta história:

Nós erámos três pessoas que tinham viajado para a área de Rauk na ilha de Gotland para conduzir uma cerimônia dedicada a Focalor, o quadragésimo-primeiro demônio da *Goetia* e Vepar, que é o quadragésimo-segundo. A hora era pouco antes da meia-noite, e o outono ainda era recente. O ar estava úmido e frio, e as ondas estavam altas no mar obscuro. As pedras Rauk apareciam como personagens gigantescos e sombrios que pareciam nos cercar. A luz de sete grandes velas faziam longas sombras que tremeluziam impacientemente no vento forte. Já que Focalor e Vepar são duques, nós conduzimos a cerimônia na noite de sexta-feira e acendemos o incenso de rosas nas quatro direções. Nós também tínhamos feito seus selos em fios de cobre e colocado estes na praia. Nós tínhamos também desenhado seus selos em dois papéis verdes que foram queimados no fogo da vela enquanto nós visualizávamos como os selos eram liberados no ar e

entoados os nomes dos dois demônios. Neste exato momento, nós ouvimos o som de duas asas pesadas e um alto esguicho na água adiante de nós. De acordo com os grifos, Focalor supostamente tem grandes asas de grifo, e Vepar aparece como uma sereia. Nós tínhamos escrito uma invocação na qual nós formulamos uma exclamação comum de nossa vontade, que nós esperávamos que estes dois espíritos goéticos poderiam nos ajudar a perceber. Um de nós lia o texto enquanto o outro tocava o sino ritmicamente produzindo um som lúgubre, enquanto o último irmão tocava uma flauta feita de osso. Nós ouvimos as asas e o esguichar novamente, como um barulho lamuriento distante, que nos fazia pensar em uma escassa voz da noite. Um de nós obteve a visão de algo distante no mar, e logo nós podíamos distinguir uma caravana de navios negros lentamente se movendo adiante, próximos do horizonte. Dos navios não vinha luz, e assim nós todos nos convencemos de que estes não eram meros vasos do mar fazendo seus negócios. Consequentemente, eles desapareceram de nossa vista, e nós começamos nossa jornada para casa. Nós andamos em silêncio, cada um trazendo a experiência dentro do sono que nos pegou, quando nós tínhamos atingido nossas casas e nossas camas quentes. Dois de nós sonhou sobre a localização do ritual e sobre a linda sereia. No sonho, a gigantesca forma negra de um homem também apareceu. O terceiro membro de nosso grupo teve um sonho com uma linda mulher de olhos verdes e cabelo vermelho que subia do mar para a localização da cerimônia. Em seu sonho, ela fez sexo com o homem alado na margem pedregosa. Durante a semana seguinte nosso objetivo foi percebido.

Aspectos eróticos não são incomuns nas experiências qliphóticas e goéticas. De fato, o lado sinistro têm sempre sido conectado à sexualidade e ao erotismo em tal grau que a força condutora do lado sinistro pode ser descrita como um ser erótico. Uma jovem mulher magista compartilhou uma experiência numa carta; por um período de tempo, ela esteve trabalhando com a Qlipha Gha'agsheblah. Uma noite, ela foi para a cama como de costume, ela não tinha feito nem mesmo qualquer operação mágica naquele dia. Mas, depois de um tempo, ela repentinamente encontrou-se desperta de novo. Ela estava flutuando sobre seu corpo adormecido em sua forma astral. Ela sentia uma forte corrente elétrica, que tocava ela como um raio, e ela estava novamente em seu corpo físico adormecido. Entretanto, ela ainda estava consciente. Inicialmente, ela teve pânico, já que ela tinha a experiência de estar presa dentro do corpo. Ela tentou despertar seu corpo adormecido sem sucesso. Já que ela tinha experienciado estados similares antes, ela poderia controlar o pânico. Ela estava de costas, que é comum na chegada deste estado. Ela notou que ela devia ter removido suas roupas dormindo, pois ela estava completamente nua. Embora seus olhos estivessem fechados, ela podia ver seu quarto vividamente, mas ele parecia mais orgânico e vivo do que o comum. Os contrastes entre luz e sombra eram mais fortes, e parecia como se as sombras estivessem se movendo. Se ela tivesse ficado acordada, provavelmente ela teria gritado e saído do quarto, já que uma forma de homem alado negro e gigante poderia ser vista no canto do quarto. Ao invés disso, ela sentiu-se muito calma e excitada. Ela olhou sobre sua face e viu que era aquela de um leopardo. Ele estava completamente parado e somente se moveu quando ela o saudou. Ela sentiu uma atração sexual muito forte pelo espírito, e uma excitação erótica a preencheu de uma maneira nova e revolucionária, muito além de tudo o que ela já tinha sentido em seu corpo físico. O espírito se moveu até ela, não andando, mas flutuando através do ar. Repentinamente, ele estava sobre ela. Seu corpo era gelado e etéreo, mas ainda elétrico, e parecia mais concreto do que um corpo físico. Ela podia sentir seu falo frio e não-físico penetrar ela, e ela pensou nas histórias sobre intercursos de bruxas com o Diabo no Sabbath. Ela se sentiu rolar pelo universo, como se

numa montanha russa. O sentimento foi doloroso, mas também preenchido com luxúria e excedeu quaisquer experiências físicas de luxúria que ela já tinha sentido. Ela se perguntou se o espírito poderia ter sido Astaroth, o mestre de Gha'agsheblah, mas a aparência alada correspondia a Sitri, o vigésimo demônio goético, associado com sexo e amor e à Qlipha Gha'agsheblah.

EPÍLOGO

A magia goética tem um papel óbvio na magia qliphótica. A Qabalah é baseada em antigas doutrinas em relação à fundação matemática-geométrica do universo. Foi desenvolvida dentro do misticismo judaico, mas pode ser traçada à ideias platônicas e pitagóricas, que por sua vez podem ser traçadas mesmo ainda mais atrás no tempo. Certas ideias apontam para a possibilidade de raízes babilônicas ou sumérias, outros afirmam que foi desenvolvida no Egito, e mesmo alguns de que suas raízes poderiam ser encontradas na mítica Atlântida. A Qabalah é uma linguagem mística e matemática para compreender processos espirituais, mas é uma forma de matemática que é similar à música, e as diferentes esferas qabalísticas chegam a ser associadas com os tons de uma oitava. Concepções qabalísticas tem surgido em muitos lugares do mundo. O sânscrito tem um papel no misticismo indiano que é remanescente do hebreu na Qabalah ou as runas na Qabalah gótica.

Embora a Qabalah advirta o adepto do lado sinistro, ela também descreve um caminho sinistro de iniciação para aqueles que são capazes de ler entre as linhas. Deus usa as forças sinistras para criar o homem e pode se tornar um deus, se auxiliado pela força do lado sinistro. A Qabalah explica que no início havia Ain, o estado eterno que pode somente ser explicado pelo que não é. Ain denota uma negação. Ain é o ilimitado e o infinito, sem núcleo ou circunferência, luz e escuridão em um, consciência e não-consciência ao mesmo tempo. Dentro de Ain, uma vontade de ser auto-ciente nasceu, mas nada existia fora de Ain, por isso, nada que Ain pudesse refletir de dentro. Um aspecto de Ain queria criar o mundo no qual ver a si mesmo. Esta forma de Ain é chamada de 'luz reflexiva', ou *she-yesh bo mahshavah*, e pertence ao 'lado direito'. O outro lado de Ain queria permanecer em si mesmo e se opôs ao plano para criar o mundo. Esta forma de Ain é chamada de 'luz irrefletida', ou *she-ein bo mahshavah*, e pertence ao 'lado escuro'. A luz direita separou-se da luz esquerda e abriu um vácuo nela mesma. Este processo é chamado de *Zimzum*, e neste vácuo a luz direita criou o universo através de um número de emanções, que são chamadas de 'emanções da direita'. A luz direita manifesta-se através de estruturas geométricas/matemáticas das Sephiroth que são a emanção do mundo criado. A luz direita é percebida como a única luz para aqueles criados pela luz direita, e eles a chamam de Deus.

Como uma sombra das emanções da luz direita, uma anti-Criação surge da luz esquerda. Estes anti-mundos são criados através de 'emanções da esquerda' e são chamados de Qliphoth e 'o outro lado': *Sitra Ahra*. Elas se opõem ao plano da luz direita trazendo individualidade e auto-ciência para os habitantes da Criação. Quando as partes da Criação ganham auto-ciência, a luz direita é impedida de ver somente a si mesma em sua Criação. O espelho é quebrado em vários pedaços. Desta forma, a Qabalah explica que a natureza do mal é a separação. Mas, ao mesmo tempo, o pré-requisito da Criação é a separação e a demarcação. A luz direita cria separando-se da luz esquerda e de sua Criação (este Deus não é um deus panteísta, mas um Deus monoteísta separado). Durante a Criação, Deus separa o Céu e a Terra, luz e escuridão (que é ilustrado no Gênesis da Bíblia). Quando as partes da Criação se tornam auto-cientes, elas podem separar-se do criador e começar atos individuais de criação. Isto impede o plano original de Deus. Quando as partes da criação atingem auto-ciência, elas são separadas de Deus e

tem a possibilidade de se tornarem deuses. Aqueles que são inconscientes chamam a luz esquerda de escuridão, e a associam com a serpente no Jardim do Éden ou o grande dragão vermelho do Apocalipse. Há duas árvores no Jardim do Éden. A Árvore da Vida pertence à luz direita e consiste-se de dez Sefiras, coletivamente conhecidas como as Sephiroth. Ela fica no leste. A árvore da luz esquerda é a Árvore do Conhecimento que consiste das dez Qliphas, coletivamente conhecidas como as Qliphoth. Ela fica no norte. A Qabalah descreve como a luz esquerda brilha do norte. A luz no norte é a luz de Lúcifer, e o homem toma parte dela comendo os frutos da Árvore do Conhecimento.

A luz esquerda têm sido ativa pelo orgulho, sexualidade, e a ânsia por conhecimento. Estes fatores tem criado um desejo no homem para atingir independência em relação ao universo. Os contos sobre a Queda dos anjos e a Queda no Jardim do Éden ambos descrevem isso, bem como o personagem dos demônios que o mago, num espírito faustiano, conjura. Deus têm dado ao homem a 'lei' para mantê-lo dentro da estrutura da Criação.

A luz esquerda quebra a lei e dá ao homem a oportunidade para independentemente decidir o que é bom e o que é mal. A luz esquerda ensina o homem de uma maturidade existencial em relação a Deus, similar à criança em relação a seus parentes. Somente quando o homem comeu dos frutos do conhecimento, que ele recebe da serpente, é sua sexualidade despertada. A força sexual pode ser agora usada para reprodução, mas também para auto-deificação. A luz esquerda ensina ao homem a se tornar como Deus, e certos qabalistas afirmam que a luz esquerda desta maneira contribui para fazer Deus realmente auto-ciente.

Talvez por isso o próprio Deus irá estremecer no espelho diante do que será revelado. O conhecimento é uma espada de dois gumes, e a lâmina tem uma extremidade de vida e outra de morte. Se, como os velhos qabalistas, decidirmos falar sobre Deus, ou se nós escolhermos qualquer outra religião e chamar nosso Deus por outros nomes, ou se preferirmos falar sobre Vida e o Universo, isso não importa, a menos quando depararmos diante dos Mistérios Sinistros. Quando depararmos diante do espelho sinistro da Morte, nossas percepções externas desaparecerão, e nós poderemos tanto fechar nossos olhos com medo ou fitar na escuridão com curiosidade faustiana. A escuridão é um reflexo do que está escondido dentro de nós. Olhando fixamente no Abismo, nossa alma se revelará em sua nudez como algo que irá nos causar gritos e risadas. Quando as risadas e os gritos tiverem desaparecido, nós descobriremos que a iluminação mais radical e a luz mais forte podem ser encontradas nas profundezas mais escuras.

BIBLIOGRAFIA

- ACRIPPA, HENRY CORNELIUS: *Three Books of Occult Philosophy*.
Translated and commented by Donald Tyson. 1995.
– *Fourth Book of Occult Philosophy*.
The Bahir. Translated and commented by Aryeh Kaplan. 1989.
- BARRY, KIEREN: *The Greek Qabalah*. 1999.
- The Bible*. Översättningen gillad och stadfäst av Konungen. 1917.
- BUTLER, E. M.: *Ritual Magic*. 1980.
- CROWLEY, ALEISTER: *The Book of Thoth*. 1985.
– *Magick*. 1973.
– *777 and Other Qabalistic Writings*. 1987.
- DAN, JOSEPH: Samael, Lilit, and the Concept of Evil in Early Kabbalism,
in: *Essential Papers on Kabbalah*. Edited by Lawrence Fine. 1995.
- ELIADE, MIRCEA: *The Quest*. 1969.
- ELIOR, RACHEL: The Doctrine of Transmigration in Calya Raza, in:
Essential Papers on Kabbalah. Edited by Lawrence Fine. 1995.
- ERIKSSON, TOMMIE: *Mörk magi*. 2001.
- EVOLA, JULIUS: *The Yoga of Power*. 1992.
- FINE, LAWRENCE: Introduction to *Essential Papers on Kabbalah*. 1995.
- FLOWERS, STEPHEN: *Hermetic Magic*. 1995.
- FORTUNE, DION: *The Mystical Qabalah*. 1984.
- GINSBURG, ELLIOT K.: Kabbalistic Rituals of Sabbath Preparation, in:
Essential Papers on Kabbalah. Edited by Lawrence Fine. 1995.
- GRANT, KENNETH: *Cults of the Shadow*. 1975.
– *Nightside of Eden*. 1977.
- GREEN, ARTHUR: The Zohar: Jewish Mysticism in Medieval Spain, in:
Essential Papers on Kabbalah. Edited by Lawrence Fine. 1995.
- HALEVI, Z'EV BEN SHIMON: *Kabbala: Tradition of Hidden Knowledge*. 1991.
- KARLSSON, THOMAS: *Collected Works*. Unpublished.
– *Uthark: Nightside of the Runes*. 2002.
- LÉVI, ELIPHAS: *Transcendental Magic*. 1986.
– *The Mysteries of the Qabalah*. 1974.

MATHERS, S. L. MAC GREGOR, translator of the following classics:

- *The Book of the Sacred Magic of Abra-Melin the Mage*. 1986.
- *The Kabbalah Unveiled*. 1991.
- *The Key of Solomon the King*. 1990.
- *The Goetia: The Lesser Key of Solomon the King*. 1995.
- *The Grimoire of Armadel*. 1995.

PETERSON, JOSEPH H. (editor): *The Lesser Key of Solomon*. 2001.

REUCHLIN, JOHANN: *On the Art of the Kabbalah*. Translated by Martin and Sarah Goodman. 1993.

RINGREN/STRÖM: *Religionerna i historia och nutid*. 1974.

RUSSELL, BERTRAND: *Västerlandets filosofi*. 1985.

RUSSELL, JEFFREY BURTON: *The Devil: Perceptions of Evil from Antiquity to Primitive Christianity*. 1987.

– *Satan: The Early Christian Tradition*. 1987.

– *Lucifer: The Devil in the Middle Age*. 1984.

SCHOLEM, GERSHOM: *Major Trends in Jewish Mysticism*. 1992.

– Kabbalah, in: *Encyclopedia Judaica*. 1996.

– *On the Kabbalah and its Symbolism*. 1996.

– *On the Mystical Shape of the Godhead*. 1991.

– Shabbetai Levi, in: *Encyclopedia Judaica*. 1996.

– *The Messianic Idea in Judaism*. 1971.

SCHRECK, NIKOLAS AND ZEENA: *Demons of the Flesh: The Complete Guide to Left Hand Path Sex Magic*. 2002.

SHAH, IDRIES: *The Secret Lore of Magic*. 1972.

SVOBODA, ROBERT: *Aghora II: Kundalini*. 1996.

WAITE, ARTHUR EDWARD: *The Book of Black Magic and of Pacts*. 1984.

WANG, ROBERT: *Qabalistic Tarot*. 1987.

YATES, FRANCES: *The Occult*. 1999.

APÊNDICE

CORRESPONDÊNCIAS QLIPHÓTICAS E MITOLÓGICAS

<i>Qliphoth</i>	<i>Demon Ruler</i>	<i>Mother Habur's/Tiamat's Child according to the Enuma Elish</i>
-----------------	--------------------	---

Thaumiel	Satan and Moloch	Giant serpents with poisonous blood/dragons clad in hoods
Ghagiel	Beelzebub	Horned serpent
Satariel	Lucifuge	Mushussu dragon
Cha'agsheblah	Astaroth	Lahmu hero
Colachab	Asmodeus	Ugallu demon
Thagirion	Belphegor	Raging dog
Narab Zaraq	Baal	Scorpion man
Samael	Adramelech	Umu demon
Gamaliel	Lilith	Fish man
Lilith	Naamah	Ox man

Rivers in Niflhel

Regiments of Hell

according to the Tale of Dr. Faust, 1587

Svöll, Gunnrá	Lacus Mortis—Sea of Death
Fjörm	Stagnum Ignis—Pool of Fire
Fimbultul	Terra Tenebrosa—Land of Darkness
Slid	Tartarus
Hrid	Terra Oblivionis—Land of Oblivion
Sylg	Gehenna
Ylg	Herebus—The Underworld
Vid	Barathum—The Abyss
Leipter	Styx
Cjöll	Acheron

SOBRE O AUTOR

Thomas Karlsson estudou e praticou as ciências ocultas por mais de vinte anos e é fundador da ordem esotérica Dragon Rouge. Ele é um candidato doutoral em História da Religião e possui um MA em História das Ideias. Thomas Karlsson foi o autor do livro *Uthark—Nightside of The Runes* (Ourobos Production, 2002) e dá seminários e conferências numa base regular. O autor pode ser contatado através do editor.

AGRADECIMENTOS

Este livro foi concebido depois de muitos anos com Qabalah, Qliphoth e magia goética, ou seja, os temas que são encontrados no título deste livro. Eu gostaria de agradecer a todos aqueles que, de maneiras diferentes, capacitaram a realização deste livro. Minha mais sincera gratidão vai para meu editor, Tyler, e meu editor sueco Stefan, a Timo e Tilmann, que foram responsáveis pelas ilustrações e tipografia, Kosta, que contribuiu com opiniões valiosas e para minha musa Malin. Agradecimentos são também devidos aos meus Irmãos e Irmãs na Ordo Draconis et Atri Adamantis e mestres de loga na Dragon Rouge por uma cooperação próxima e frutífera e por praticamente explorar a filosofia esotérica descrita neste livro. Eu agradeço Saibot com seu conhecimento sobre as linguagens semíticas, Tobias L., que carregou a lanterna nos labirintos de Mammon e Åsa, que é responsável pelo círculo feminino na Dragon Rouge. Eu gostaria de agradecer a David, meus amigos e minha família. Por último, mas mais importante, eu gostaria de agradecer a Christofer Johnsson e Tommie Eriksson, com quem eu tive uma intensa e profunda cooperação por durante muitos anos; um trabalho que tem apenas começado e que contribuiu para a criação deste livro. *Qabalah, Qliphoth e Magia Goética* é dedicado a todos aqueles que se focam em explorar os túneis obscuros das Qliphoth com a tocha do conhecimento draconiano.

Do mesmo autor:

UTHARK—NIGHTSIDE OF THE RUNES

Uthark—Nightside of The Runes é uma introdução à runosofia e magia runa gótica. É baseado sobre a controversa teoria de Uthark advogada pelo professor sueco Sigurd Agrell nos anos 1930. A Uthark é a ideia de que é a versão secreta e obscura da fileira de runas, conhecida somente pelos mestres rúnicos iniciados. Neste livro, a teoria de Uthark é aplicada à magia prática nórdica. O livro contém um capítulo sobre o místico de runas sueco Johannes Bureus, que expôs um sistema da Qabalah rúnica gótica no início do século 17. A dimensão sinistra das runas e a iniciação ao submundo de Odin são os principais temas deste livro. *Uthark—Nightside of The Runes* apresenta as runas como um Helwegr—uma estrada para Hel—que conduz à iluminação e auto-deificação.

ISBN 91-974102-7. Capa-dura, 150 páginas. Pode ser comprado de Ourobos Produktion, Friluftvägen 5 A, 172 40 Stockholm, Suécia, ou de www.OurobosProduktion.net.

ADULRUNA E A QABALAH GÓTICA

Johannes Bureus (1569-1652) foi um pioneiro em runosofia e pesquisa histórica. Ele considerava seus estudos de misticismo serem os mais importantes. Bureus uniu as runas e os mitos do norte com a Qabalah, astrologia, magia e hermetismo num sistema único que ele chamou de Adulruna, ou Kabbalah gótica. *Adulruna* é o livro mais compreensivo sobre o sistema esotérico de Johannes Bureus.



DRAGON ROUGE

Ordo Draconis et Atri Adamantis

A Dragon Rouge é uma Ordem internacional enraizada que estuda magia, ocultismo e goticismo em teoria e prática. O sistema mágico da Dragon Rouge é baseado em tradições tais como a Qabalah gótica, Runologia odínica, Tantrismo e Alquimia, algo que a Ordem reflete na fórmula G.O.T.A. Os membros da Dragon Rouge também estudam bruxaria tradicional, projeção astral, parapsicologia e sonhos lúcidos. A Ordem é ancorada na tradição draconiana e no Caminho da Mão Esquerda e é expoente de um ocultismo empírico.

O objetivo da Dragon Rouge é explorar e integrar a Sombra na alma do homem. Explorando e não negando a Sombra, ela pode ser transformada de um princípio negativo para um princípio criativo. Além do trabalho iniciatório prático, a Dragon Rouge é também interessada em arte, literatura e filosofia e conduz jornadas e festividades juntas. A Dragon Rouge mantém conferências e seminários, e membros podem solicitar cursos de correspondência em magia e ocultismo. A Dragon Rouge tem lojas em Stocolmo, Malmö, Alemanha, Itália e Polônia. A Dragon Rouge emite a publicação dos membros *Dracontias* quatro vezes por ano.

Dragon Rouge

Box 777

114 79 Stokholm

Sweden

www.dragonrouge.net | mail@dragonrouge.net