



OSWALD WIRTH



Misterele Artei Regale

Ritualul adeptului

Cuvânt înainte:

VASILE ZECHERU

Traducere din limba franceză:

VLAD SAUCIUC

EDITURA  HERALD
București



CUPRINS

Cuvânt înainte 5

I. Preliminarii 5

II. Wirth și măiestria hiramică 7

III. Maestrul, potrivit tradiției 16

IV. Oswald Wirth și misterele Artei Regale 28

V. Câteva concluzii 33

Studiu despre ritualurile inițiatice ale fraților de zidari liberi 37

Introducere 37

Șarpele genezei 43

Inițierea 50

Practicile malefice 59

Inițierile meșteșugărești 63

Sacerdoțiul 66

Inițierea filosofică 72

Un document important 76

Hermetismul masonic 81

Începuturile masoneriei moderne 86

Bazele templului 92

Catolicismul 95

Revoluția 99

Întoarcerea la simbolism 104

Inițiabilul 111

I. Ucenicia

115

Metalele 115

Coborârea în infern 119

Sublimarea 124

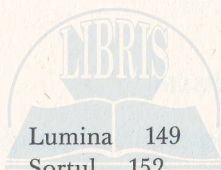
Botezul inițiat 130

Proba focului 133

Cupa amărăciunii 137

Binefacerea 141

Jurământul 145



Lumina	149
Șortul	152
Mănușile	157
Secretele ucenicului	160
Restituirea metalelor	166
Loja	169
Ciocanul	173
Conștiință și memorie	179
Perfecțiunea numărului șapte	182
Ritualurile de deschidere și închidere a lucrărilor	187
Calea purificării	194
Impresiile masonice	197

II. Companionajul **200**

Dalta și ciocanul	200
Rigla și compasul	203
Pârghia	207
Echerul	211
Libertatea	214
Iluminarea inițiatcă	217
Steaua înflăcărată	221
Numărul Cinci	224
Litera G	228
Geometria filosofică	232
Salariul companionului	235

III. Măiestria **239**

Întoarcerea la punctul de plecare	239
Camera de mijloc	242
Maestrul maeștrilor	245
Ucigașii lui Hiram	248
Tradiția cadavrului	251
Mormântul lui Hiram	254
Măiestria	257
Superiorii necunoscuți	260
Învierea morților	264
Concluzie	267



STUDIU DESPRE RITUALURILE INIȚIATICE ALE FRĂȚIILOR DE ZIDARI LIBERI

INTRODUCERE

Strămoșii francmasonilor din zilele noastre, așa-numiții *free-masons* englezi din secolul al XVII-lea, pretindeau că se află în posesia unor secrete de o extraordinară importanță. După spusele lor, înțeleptul rege Solomon încredinșase constructorilor Templului din Ierusalim unele *mistere*, pe care cioplitorii în piatră le-au transmis, după aceea, din generație în generație, sub pecetea unei discreții totale. Așa au luat naștere inițierile meșteșugărești care, din câte se știe, cuprindeau și altceva în afara tehnicilor de arhitectură propriu-zise.

De fapt, secretele cu pricina erau mult mai vechi, fiind contemporane perioadei în care a apărut arta constructorilor și, deci, mult anterioare epocii regelui Solomon. Pe atunci, singura posibilitate a omului de a ridica o clădire consta în colaborarea sa misterioasă cu puterile invizibile. Însă, întrucât ele îl ajutau în taină, totul era învăluit în tăcere. Între aceste puteri și constructori exista un legământ, care era rupt la cea mai mică

indiscreție, iar zeii îl pedepseau cu asprime pe muritorul care nu-și pusese frâu limbii.

Așadar, la început, constructorii își transmiteau unii altora un secret religios, care a fost considerat o erezie din clipa în care creștinismul triumfător nu a mai tolerat nimic altceva în afara dogmelor proprii. Prudenți, constructorii s-au adăpostit la umbra regelui Solomon, pentru ca anticele tradiții arhitecturale folosite la ridicarea catedralelor să nu mai fie privite cu suspiciune. Acestea au alcătuit, mai târziu, *Arta Regală*, nume dat în amintirea fiului lui David și devenit, în secolul al XVIII-lea, sinonim cu Francmasoneria. Francmasonii moderni pretindeau că se limitează la o construcție pur spirituală. Făcând referire la legendara înțelepciune a regelui biblic, ei se ambiționau să ridice Templul virtual al Omenirii viitoare, instruită pe plan intelectual și înțeleaptă în marea ei majoritate.

O astfel de lucrare depășește cu mult tehnicile de arhitectură obișnuite. Ea cuprinde *mistere* de ordin religios, care sunt cele ale adevăratei *Arte Regale*. Creând *Inițiați*, această Artă formează *Regi*, adică oameni situați mai presus de orice constrângere, deci liberi, stăpâni suverani asupra propriei persoane. Pentru a se ridica la un nivel inițiativ atât de înalt, respectivii trebuiau să învețe a gândi în mod independent, fără a fi sclavii prejudecăților dominante și fără a se lăsa influențați de ideile altora.

Pe de altă parte, aceștia trebuiau să rupă lanțul pasiunilor și să aibă, în orice împrejurare, un comportament *regal*, precum un suveran conștient de răspunderea ce apasă pe umerii săi.

Toate Înaltele Inițieri iau parte la educarea regilor. *Chimia Regală* îi învață transmutarea plumbului firii omenești în aur inițiativ, realizând perfecțiunea compatibilă cu caracterul fiecărui individ în parte. Constructorii ilustrează această perfecțiune prin imaginea unei pietre, care s-a cioplit *singură* în chip perfect,

pentru a putea fi încorporată în marele edificiu omenesc, Templu ideal, obiectiv suprem al Artei Regale. Indiferent dacă simbolurile își au originea în metalurgia antică sau în arta construcțiilor, ezoterismul lor rămâne același, din el fiind dezvoltat un program identic, cel al inițierii pure.

De ce a rămas acest program un mister? Pentru că el nu îi interesează decât pe aceia chemați să îl urmeze: *Inițiabili*. Lucrurile sfinte nu trebuie profanate. Ele își trag seva din modul în care sunt înțelese de către inițiați, de unde și disciplina secretului, care a fost întotdeauna respectată.

Însă deși Inițiații au datoria de a tăcea în fața profanilor care nu îi înțeleg, ei nu pot refuza să îi învețe pe cei ce sunt deschiși față de noțiunile inițiatice. Așa au luat naștere textele încărcate de metafore, care fac aluzii la anumite subiecte secrete.

Aceste abordări discrete ale misterelor nu le-au dezvăluit niciodată în totalitate, căci nici un mister adevărat nu poate fi pătruns în întregime, deoarece, făcând apel la limitele gândirii, el trece dincolo de orice formă exprimabilă. Adevărul se ascunde în adâncurile pământului. Dacă săpăm tot mai mult, ajungem să îl percepem în goliciunea sa castă; dar nu vom vedea încă *misterul*, căci pentru aceasta zeul trebuie jupuit de piele, descărnat, nemaexistând nici măcar sub forma unui schelet. Un punct matematic fără dimensiuni rămâne singurul sprijin al gândirii noastre.

În aceste condiții, inițiabilul nu poate fi instruit în mod direct. Îi sunt arătate o serie de imagini, în timp ce el își joacă rolul care i-a fost încredințat în cadrul punerii în scenă a fazelor succesive ale Inițierii. Cuvintele rostite sunt enigmatice, căci ele au legătură cu misterul. Profanul le aude, dar urechile sale nu le înțeleg, așa după cum ochii nu pricep ceea ce văd. Nu ceremoniile sunt cele care au puterea de a-l iniția. Dimpotrivă,

ele îl copleșesc pe Inițiabil, care se lasă sedus de atracția pentru mister. Ceea ce a văzut și a auzit îi va pune spiritul la lucru. Ajutat de ceilalți Inițiați, va ghici sensul simbolurilor și înțelesul ritualurilor, inițiindu-se treptat de unul singur.

Invităm cititorul paginilor care urmează să lucreze în mod inițiatic. Materialele pe care i le oferim provin din șantierul Inițierii occidentale, în care există blocuri de piatră sculptate acum mai bine de cinci mii de ani, pe malurile râului Eufrat. Geniul grec a lăsat, de asemenea, modele nepieritoare, iar atât de puțin cunoscutul nostru Ev Mediu se dezvăluie aici în întreaga lui splendoare. Cu toate acestea, Inițiabilul se inițiază singur, căci așa cere adevărata lege a Artei Regale.





ȘARPELE GENEZEI

Atunci când copiii ascultă povești, ei nu se lasă păcăliți de faptul că povestitorul pune felurite animale să vorbească pe limba oamenilor. Din întreaga istorisire, aceștia nu vor reține ca fiind adevărată decât morala ce rezultă din ea. De ce am fi deci noi mai naivi decât cei mici, atunci când analizăm mitul căderii în păcat a primilor noștri strămoși?

Acest episod este fundamental pentru doctrina creștină, pentru că drama provocată de șarpele biblic a făcut necesară intervenția Mântuitorului. Totul este foarte veridic pentru cine sesizează aluziile la care fac trimitere textele sfinte.

Să interpretăm mai întâi simbolurile, inspirându-ne din ceea ce sugerează ele în mod spontan. Privit din acest punct de vedere, cuplul adamic este personificarea omenirii primitive, aflată încă în stadiul animalic, întrucât nu cunoștea folosirea focului și nu dorea nici să se îmbrace, nici să își construiască un adăpost. Cei doi se hrăneau cu fructe pe care nu se osteneau să le cultive și, chiar dacă nu erau maimuțe, trăiau asemenea acestora. Inteligența lor nu era încă dezvoltată: erau impulsivi și ascultau doar de instinctele care îi călăuzeau în îndeplinirea funcțiilor fiziologice. Fără a avea idee că le-ar putea lipsi ceva, trăiau mulțumiți de soarta lor, fericiți și relativ atâteștiutori, întrucât instinctul infailibil îi determina să fie lucizi în satisfacerea nevoilor proprii.

Aceasta este starea paradisiacă de care se bucură orice animal docil, care se supune legilor speciei sale. Providența îl apără, dar îi interzice să aspire la dobândirea discernământului, căci a alege este un act de autonomie intelectuală, bazat pe o altă lumină decât cea a instinctului. A nu te mai lăsa călăuzit în mod pasiv de instinct echivalează cu o nesupunere care te învinovățește în ochii geniului protector al animalelor, deci cu un păcat comis față de zeii rustici precum *Pan*¹ din vechea Eladă sau babilonianul *Enkidu*².

Este important să insistăm asupra acestui lucru căci biblia monoteistă se află uneori în contradicție cu ea însăși, pentru că tradițiile pe care le-a adunat provin adesea din mitologii străvechi. Dumnezeu antropomorf din paradis, care se plimbă liniștit seara, în adierea vântului, nu este decât un bătrân Manitou³, confundat cu Ființa supremă. Doar așa poate fi explicată atitudinea sa, căci un Creator având o înțelepciune infinită nu poate asista la desfășurarea unor evenimente care nu au fost gândite sau prevăzute de El. Cum am putea concepe că el a sădit pomul cunoașterii și i-a dat apoi Șarpelui puterea de seducție, fără a ști că va urma păcatul originar? Numai mitologia comparată dă

¹ Pan, zeu din mitologia greacă veche, era fiul lui Hermes și al Dryopei, socotit drept protector al turmelor și al păstorilor. Își avea reședința în Arcadia și arăta ciudat, fiind jumătate om și jumătate animal; avea coarne, barbă și copite de țap, iar trupul îi era acoperit de păr. (N. tr.)

² Enkidu este personajul principal din poemul mesopotamian antic Epopeea lui Ghilgameș. El a fost creat din argilă și din saliva lui Aruru. Enkidu era însoțitorul lui Ghilgameș, regele din Uruk. Este descris ca un gigant păros și sălbatic, care trăia departe de așezările umane. (N. tr.)

³ Manitu sau Manitou este zeul suprem din mitologia amerindi-enilor (N. tr.)