

# Companheiro - Grau 2º

Rizzardo do Caminho

O Aprendizado Maçônico equivale à infância, vez que, o Iniciado é nova criatura que fatalmente progride no seu crescimento, obviamente simbólico, atingindo a virilidade em busca da maturidade.

Três são as imposições da jornada em direção ao Companheirismo: trabalho, ciência e virtude.

O Trabalho significa o esforço pessoal que abrange uma série de fatores, como a perseverança, o ideal, o entusiasmo, enfim, a disposição de prosseguir na jornada encetada.

A ciência diz respeito à instrução não basta o trabalho "operativo", representado pela freqüência às sessões e desempenho dos encargos; é preciso o interesse em direção à cultura.

Tem-se discutido, muito, se um profano analfabeto pode ser submetido a iniciação.

A Maçonaria não exige uma elite intelectual, mas o interesse em evoluir; se o Iniciado for analfabeto, ele terá a obrigação de instruir-se, vez que a educação lhe é facilitada com uma multiplicidade de cursos para adultos existentes no País e até programados através de correspondência ou programas televisivos.

Nunca é tarde para a instrução.

Percorrido o caminho do Aprendizado, surge a oportunidade de encontrar a instrução. Essa é necessária para desenvolver o intelecto e abrir caminhos para a compreensão filosófica.

Cinco são as etapas a transpor e cada uma, simboliza uma parte da Ciência, a saber: Gramática, Retórica, Lógica, Aritmética e Geometria.

Esse agrupamento, diante do progresso intelectual de nossos dias, nos parece tímido; contudo são aspectos científicos tradicionais que resumem uma maior gama de conhecimentos, como veremos mais tarde.

Comparando a alegoria do sistema, solar, o Companheirismo equivale ao posicionamento entre os equinócios da primavera e do outono, vez que, a Terra fecundada das chuvas primaveris, desenvolve todos os frutos que garantem a continuidade das espécies.

A Loja do 2º Grau difere da Loja de Iº Grau, destacando-se seis pontos diferenciais, a saber: no Pavimento Mosaico é colocado o Quadro da Loja; cinco pontos luminosos; a Estrela Flamejante, brilha no centro de Loja, vem colocado o "Ara do Trabalho", sobre o qual são colocados, uma Régua, um Malhete, um Cinzel, uma Colher de Pedreiro e um Esquadro.

Colocados sobre estantes, vêm-se quatro cartazes: no Iº, colocado ao Oeste, vêm-se o nome dos cinco sentidos; no 2º, colocado ao Sul, o nome das quatro ordens arquitetônicas; no 3º, colocado no Oriente, o nome das sete artes literais; no 4º, colocado ao Norte, o nome dos filósofos, Sólon, Sócrates, Licurgo e Pitágoras.

O traje é igual ao do Aprendiz, sendo que a Abeta do Avental será abaixada.

O Companheiro estará à ordem, mudando a postura, erguendo o braço esquerdo, pousando o direito sobre o coração na forma convencional.

Possui Palavra de Passe que lembra uma espiga de trigo.

A Palavra Sagrada é a mesma inserida na Coluna "J".

O Sinal é o convencional, bem como o Toque.

A Marcha é a do Aprendiz acrescida de dois passos oblíquos.

A Bateria consta de cinco golpes; a Aclamação é a do Aprendiz; o seu Salário é a passarem de uma Coluna para outra, da perpendicular ao Nível.

Os trabalhos iniciam-se ao Meio-Dia e encerram-se à Meia-Noite.

A Lenda do Grau revela a maturidade do homem.

O Trolhamento difere do do Aprendiz e possui cinco perguntas; a idade do Companheiro é de Cinco Anos.

O Ritual Iniciático difere do Ritual do Iº Grau; cinco são as viagens probatórias; há o trabalho sobre a Pedra Bruta e o Juramento é o convencional.

\*\*\*

## OS SENTIDOS

**A VISÃO:** O olho humano é o órgão da visão; é um órgão duplo a comandar a visão cruzada da esquerda e da direita, o olho é o mais perfeito do corpo humano; a visão pode ser considerada a geratriz da imaginação; em um diminuto espaço de alguns milímetros, o Olho recolhe o Universo inteiro, distingue as cores e suas nuances e transmite ao cérebro todas as sensações da Natureza; ela define a Beleza e fecunda a imaginação. Paralelamente, transforma o "panorama" em visão espiritual, adentrando no infinito dos corpos ingressando num mundo esotérico e celestial.

Na Iniciação ao 1º Grau, a visão do Recipendário é tolhida através de uma venda; na Iniciação ao Grau 2º, o Iniciando já não sendo "cego", participa com os olhos desvendados.

Para a meditação, os olhos devem ter as pálpebras cerradas para provocar "visões", dentro de um campo experimental esotérico.

**A AUDIÇÃO:** O ouvido é o conduto harmonioso dos sons materiais e espirituais; socialmente, representa a comunicação; espiritualmente, conduz a Voz da Consciência.

A Natureza alia a visão com a audição e assim o ser humano contempla toda beleza e mistérios notando que dela faz parte e parte relevante, de domínio e observação.

**O TATO:** O tato dá ao homem a certeza da posse para, respeitar assim, o que é "meu" e o que "não é meu", para equilibrar o convívio social.

O tato revela o esforço físico para obter a informação completa; o tato é exercido através do maior órgão do organismo humano que é a pele e subsiste, mesmo sem a visão.

O tato é o condutor das vibrações; ele as obtém fisicamente, quando houver o "contato" e espiritualmente, quando essas vibrações forem elétricas; o tato espiritual é obtido através de práticas apropriadas.

**O OLFAUTO:** Os odores expelidos pela Natureza são absorvidos pelo órgão do olfato, o

nariz; os perfumes são agradáveis e os maus odores, desagradáveis, comprovando o equilíbrio existente; o olfato é sutil e penetrante. Os desejos são excitados pelos odores sexuais; os perfumes das flores atraem os insetos que, removendo o pólen e o transportando, fecundam outras espécies. Os sentidos que mais nos aproximam da Natureza, são a visão e o olfato; os perfumes e a beleza agradam à Vida e lhe dão sentido.

**O GOSTO:** O sentido do gosto simboliza a sensibilidade mais próxima do mundo físico; o alimento necessário ao ser humano é selecionado pelo gosto alterado pelo uso do "sal" que acentua os gosto, abrindo o apetite; para a alimentação são exigidos todos os cinco sentidos em conjunto.

E dito, ao refinamento do ser humano, que esse "possui bom gosto", demonstrando isso que esse sentido pode tornar-se mais sublime.

Na sociedade, ao erguer-se um brinde, são, simbolicamente, atraídos todos os cinco sentidos.

O da visão, ao contemplar o vinho no cálice; o do tato, ao segurar esse recipiente; o do olfato, aspirando o perfume da bebida, o do gosto, ao saboreá-la e finalmente, o de audição, no tilintar das taças batendo-as uma na outra.

Os sentidos estão, sempre, alertas; durante o repouso e no sono, ele suspendem a atividade, posto nos sonhos se possa usá-los, o que demonstra que eles atuam psiquicamente; os sentidos mais constantes são os da visão e do olfato, pois esse último tem ligação estreita com a respiração.

Os sentidos "espirituais" são os da visão e da audição; o da visão, através do "terceiro olho"; o da audição, captando a "música das esferas".

\*\*\*

## AS ARTES LIBERAIS

**A GRAMÁTICA:** Segundo o Aurélio é "o estudo ou tratado dos fatos da linguagem falada e escrita e das leis naturais que a regulam". E a arte de falar corretamente. O Aprendiz, como regra geral, pouco fala, mas o Companheiro para instruir-se deve manejá-lo corretamente, tanto no falar como no escrever. Sendo a maçonaria, também, uma Escola, essa parte que compreende a comunicação, deve ser fielmente observada; o Maçom deve ser humilde e aceitar as correções que possam lhes ser feitas. O discurso é a forma de o Maçom expressar-se aplicando o linguajar correto, buscando as belas palavras do vernáculo e fugindo da gíria; a perfeição é buscada também no uso da palavra. As regras vernaculares não podem ser deixadas para trás; a concordância os acentos e o belo discurso devem preocupar todo Maçom.

**A RETÓRICA:** Segundo o mesmo dicionarista, Retórica "é a arte de bem falar; conjunto de regras relativas à eloquência; livro que contém essas regras; ornatos empolados ou pomposos de um discurso".

É a arte que dá eloquência, força e graça ao discurso.

O discurso pode ser apresentado escrito ou de improviso; em ambos os casos, as palavras deverão ser "medidas", exteriorizadas com acerto e elegância, banindo-se os empolamentos supérfluos, os termos vulgares; sobretudo, ser comedido; diz o sábio: "Se queres agradar, fales pouco"; não é o discurso longo e cansativo, repetitivo e vazio que há de atrair as atenções dos ouvintes; cada palavra proferida deve ter o seu "peso" exato.

A eloquência surge do agrupamento de palavras corretas formadoras de frases exatas, obedecidas as regras gramaticais.

Esta arte, nos dias atuais, não vem sendo observada, mas ela não caiu em desuso; o falar do Maçom deve, sempre, agradar; a frase deve ter o conteúdo sábio; o ouvinte deve obter desse discurso, o alimento espiritual e científico.

**A LÓGICA:** Prossegue o Aurélio: "Ciência que estuda as leis do raciocínio; coerência; raciocínio".

Embora "ciência", não deixa de ser uma Arte; a arte do raciocínio metódico; o conduto do pensamento para que se torne comprehensível; a colocação exata do pensamento a ser transmitido, usando as premissas corretas.

A Palavra é um dom e quem o possuir não deve mantê-lo, apenas, para si, mas exteriorizá-lo. A Palavra consola, anima, excita e entusiasma.

**A ARITMÉTICA:** É a arte de calcular; é a ciência dos números; todo Maçom deve saber que é a chave de todas as ciências exatas. Ninguém prescinde da Aritmética no seu trato social.

Difere da Matemática que é a ciência que tem por objetivo as medidas e as propriedades das grandezas.

**A GEOMETRIA:** É a arte de medir. O Companheiro inspirado na letra "G", que representa a imagem de inteligência universal, deve possuir o conhecimento sobre as medidas, medem-se todos os aspectos da Natureza exterior e interior; medem-se as palavras e as obras e para tanto, são usados instrumentos específicos. Na construção, ela é vital porque nada pode ser feito, sem uma medida adequada, desde o ponto, às linhas retas e curvas e todas as demais dimensões.

A construção principal a que deve dedicar-se o Maçom, é a do seu próprio Templo, símbolo de presença de Deus em si mesmo, no seu corpo físico, mental e espiritual.

Os instrumentos de medida são símbolos que devem ser usados com razão e equilíbrio.

**A ASTRONOMIA:** E a arte de conhecer os astros e os seus movimentos; não deve ser confundida com a Astrologia que é a "arte de e conhecer o futuro pelos astros".

Conhecer a lei que movimenta os astros, satélites, planetas é conhecer o Universo. A maioria dos símbolos maçônicos têm estreita ligação com a Astronomia.

Há o Universo exterior e o Universo "de dentro"; conhecê-los é o maior desafio do Maçom.

A Astronomia é simbolizada de forma genérica, na Abóboda Celeste dos templos maçônicos.

**A MUSICA:** É a arte dos sons e de suas alterações; em Maçonaria, os sons são considerados de importância relevante, a partir das "Baterias", de Aclamação, dos Tímpanos, dos fundos musicais, dos rumores iniciáticos.

Os sons sensibilizam todo ser humano e consequentemente, a Natureza; o som é produzido pela vibração das moléculas do ar e podem ser definidos em agudos e graves.

A percepção das nuances sonoras apura o ouvido e sensibiliza a Audição.

Toda cerimônia iniciática e mesmo todo trabalho em Loja, não dispensa o fundo musical,

tanto que é mantido um oficial como Mestre de Harmonia.

A educação do "ouvido", ou seja, o despertar da sensibilidade da audição, faz parte daquilo a que Platão se referia como "música das esferas celestiais", que eram os sons que podia absorver do Universo, através de um apurado ouvido espiritual.

Os sons propagam-se na atmosfera e são permanentes; os sons espirituais são como os de estratosfera: silenciosos, mas sempre, vibratórios.

A Música conduz o pensamento à meditação e das Artes Liberais, ela é a maior representação.

Essas vibrações, o Maçom as recebe através da Audição e do Tato; todo o organismo capta os sons, os detém, analisa e coloca no "depósito" que é a mente.

O cérebro absorve todos os sons, sem limites e os acumula qual poderoso computador.

## AS VIAGENS INICIÁTICAS

No 2º Grau, o do Companheiro, o Aprendiz enceta cinco viagens dentro de sua Iniciação.

A Iniciação segue a mesma alegoria da anterior, um pouco mais simples, vez que o Aprendiz não terá os olhos vendados.

Dessa primeira parte, o Aprendiz participa sentado em um banco, tendo nas mãos, segura, a Régua.

O Companheiro já não é tão ignorante como o Neófito, e o conhecimento é simbolizado pela permissão de poder observar o que se passa nas viagens; a ignorância era representada pela "cegueira" momentânea; o Neófito passara pela Iniciação completamente ignorante do que se passava.

As Iniciações não passam de uma demonstração alegórica e simbólica; nessa segunda Iniciação, o Iniciando já sabe "dialogar" com os símbolos e comprehende o seu significado; já possui certa intimidade com a alegoria de modo que passa a compreender com facilidade o simbolismo iniciático.

O Aprendiz é um ser que nasceu "de novo", simbolicamente, saindo do "ventre materno" que é a Câmara de Reflexão; tudo o que se passa dentro do "útero", ele não vê, apenas ouve e toma conhecimento de forma superficial; recebida a luz, o que contempla o faz pela primeira vez; tudo lhe é desconhecido, e por isso está numa fase experimental; tudo toca, acanhadamente, nada sabe mas retém o que lhe é ensinado; não fala, balbucia, apenas, algumas palavras.

Aos poucos, pacientemente, dá os primeiros passos, seu universo é ampliado, aprende a expressar-se até conseguir desbastar a Pedra Bruta".

No Aprendizado a Pedra deve perder as arestas e obter forma para, depois, no Companheirismo, planejar sobre ela o formato definitivo, com o devido burilamento.

Aprontar a Pedra Bruta significa burilar-se a si mesmo; em Maçonaria, o Aprendiz não é burilado por outrem; o esforço deve ser próprio dentro do rígido aprendizado.

Do Iniciando é retirada a Régua e entregue um "Malhete" e um "Cinzel", para incentivá-lo a trabalhar a Pedra que já não é disforme, mas, apenas, esquartejada; ele tem um cubo a ser transformado em pedra de alicerce de primeira ordem; alegoricamente, supõe-se que esse trabalho deverá ser, imediatamente iniciado.

O Iniciando levanta-se e seguindo o Esperto cumprirá a primeira viagem dirigindo-se ao Oeste diante do cartaz que tem a palavra correspondendo aos cinco sentidos.

Lê em voz alta os dizeres demonstrando, assim, que sabe ler e que se disporá a compreender o significado da leitura.

Nesse ato poderá tecer algumas considerações a respeito dos sentidos, auxiliado pelo Venerável Mestre, que completará a exposição.

A alegoria dos cinco sentidos é ampliada, podendo qualquer Obreiro presente tecer considerações a respeito.

A compreensão dos Sentidos conduz o Iniciando ao conhecimento de si mesmo, na autonomia de seu procedimento, quando Companheiro.

O Venerável aponta a Estrela Flamejante como novo emblema, novo símbolo, ainda desconhecido cujo brilho deverá acompanhar sua própria vida.

O Iniciando deposita o Malhete e o Cinzel sobre o Altar do trabalho e lhe são dados, em substituição, uma Régua e um Compasso.

De posse desses Instrumentos, enceta a segunda viagem em direção ao Sul, onde há um cartaz e nele escritas as ordens arquitetônicas: Toscana, Dórica, Jônica, Coríntia e Compósita. Procede à leitura em voz alta.

Esta segunda viagem corresponde à aplicação da arte na Sociedade, o embelezamento moral do indivíduo; o aperfeiçoamento através do sábio e prudente uso dos instrumentos de decoração do Templo.

A Régua nos ensina que devemos ser justos, corretos, equânimis no relacionamento humano; o Compasso é o símbolo da Sabedoria e da prudência.

A Arquitetura é a mais nobre das Artes manuais; é a ciência com a qual os antigos expressavam a beleza; as cidades por eles construídas, com seus colossais monumentos, desapareceram, mas permaneceram as notícias.

Caim construiu a cidade de Enoc: Noé, a Arca com que se salvou do dilúvio, Nemrot construiu a Torre de Babel e construiu os alicerces da Babilônia, Hiram Abif adornou o Grande Templo de Salomão; Piteu edificou o templo a Minerva na Ásia Menor; Dédalo construiu em Creta o famoso Labirinto e Vitrúvio foi o mais célebre arquiteto romano.

Ignoram-se os construtores de Mênfis e Tebas.

A Arquitetura teve seu berço no Egito, estendendo-se à Grécia; construíram as três ordens: Dórica, Jônica e Coríntia; para Roma foram levadas e mais, a Toscana, uma espécie de Dórica menos refinada; a ordem Compósita é um misto de todas as demais; cada região adotou um estilo. Assim, tínhamos o estilo egípcio com as Pirâmides, as Colunas e o Templo de Carnac; o estilo grego com o Partenon de Atenas; o estilo árabe com Alhambra em Granada; o estilo romano, com o Arco de Tito e o Coliseu; o estilo bizantino com Santa Sofia em Constantinopla e o gótico com Notre-Dame em Paris.

A mais antiga ordem é a Dórica; Doro, rei de Acaia fez construir em Argo, em um local sagrado, um Templo no estilo que tomou o seu nome.

A ordem Jônica, a mais elegante, deve o seu nome a Jon, filho de Creusi que levou à Ásia Menor, treze colunas gregas, fundando, ao mesmo tempo, treze cidades, entre as quais Efeso, que foi a mais célebre; nessas cidades foram erguidos templos a Apolo e Diana.

A ordem Coríntia é a mais rica das ordens arquitetônicas; essa coluna representa toda a graça feminina de uma donzela.

Em torno dessa ordem surgiu uma lenda: uma donzela adoeceu vindo a falecer; sobre o seu

túmulo foram colocadas uma cesta com flores cobertas por uma telha; a cesta repousava justamente, sobre uma raiz de acanto; na primavera a raiz brotou e as folhas cercaram a cesta; ao atingir a telha, encontraram resistência e então curvaram-se formando uma espiral. O escultor Calímano, observando a curiosa forma, entendeu criar uma coluna, surgindo, assim, o novo estilo Coríntio.

Os ornamentos dos capiteis dessas colunas representam a virtude dos Maçons encarregados da construção do Templo.

O Esperto entrega ao candidato uma Régua e uma Pá de Pedreiro que retira do Ara do Trabalho; munido desses instrumentos, o Candidato faz um giro em direção ao Oriente e lê os cartazes a respeito das Artes Liberais: Gramática, Retórica, Lógica, Aritmética, Geometria e Astronomia, e Música.

Após essa viagem, o Candidato deve compreender que nenhuma ciência deve ser desconhecida, porque cada uma dela poderá ser a vertente que oferece uma virtude.

Para encetar a quinta viagem, o Candidato recebe um Esquadro e uma Régua e é conduzido a Oeste onde lê os nomes inseridos nos cartazes: Sólon, Sócrates, Licurgo e Pitágoras.

Sólon foi um dos sete sábios da Grécia, poeta e grande orador; viveu 700 anos antes da Era Crista; deu a Atenas uma Constituição democrática; quando os seus concidadãos aceitaram o jogo de Pisistrato, recolheu-se a um exílio voluntário; a Sua divisa era: "Em tudo deve ser considerado o fim".

Sócrates, filósofo ateniense, nascido 470 anos antes de Cristo; ensinou a crença em Deus e a imortalidade da alma; criou a ciência da moral e do dever, a sua divisa era: "Conhece-te a ti mesmo".

Licurgo, nascido em Esparta dois séculos antes de Sólon, com as suas leis foi o artífice da grandeza "de Esparta".

Pitágoras, criador da escola filosófica italiana; a sua filosofia era baseada na "crença em Deus e a moral do dever".

O Candidato procede um giro na loja sem nada ter nas mãos.

Essa quinta viagem o Candidato a faz sem instrumentos mas portando o Avental, símbolo do trabalho; é o trabalho mental; a disposição para executar as tarefas em prol do bem-estar da Humanidade.

O símbolo dessa viagem é a liberdade; o ser humano deve ter momentos de meditação, introspecção; é o trabalho intelectual que prescinde de instrumentos.

O uso da Liberdade importa em sérios compromissos, sendo o primeiro o de não afetar os semelhantes; a Liberdade deve ser cultivada, como qualquer outra virtude.

O interesse e escopo da Maçonaria é a "civilização" da Sociedade, desenvolvendo e difundindo as ciências e o melhoramento da espécie humana, ensinando e praticando a moral que deriva da influência de cada uma das ciências.

A seguir, o Candidato é conduzido frente à Pedra Bruta para que execute o seu último trabalho como Aprendiz.

A Pedra Bruta, o aprendiz a esquadreja e retira as arestas, mas por melhor que execute o seu trabalho, que perdura longo tempo, sempre há de sobrar alguma aresta. Ninguém consegue burilar-se, sem antes eliminar as asperezas de seu viver; a Pedra Bruta simboliza o próprio Aprendiz e na Iniciação do Companheirismo, antes de mais nada, deve haver um exame consciente; se na realidade o Candidato está apto a iniciar o burilamento que exige delicadeza dos golpes do Malho, a fim de não ferir a Pedra e entregá-la apta para o embelezamento, trabalho mais intelectual que braçal.

Assim, o Candidato conclui as viagens iniciáticas.

## OS DEVERES DO COMPANHEIRO

### *Deveres para com o Grande Arquiteto do Universo*

O Grande Arquiteto do Universo, ou Deus, é o ser invisível e inciando, misterioso em sua forma e ação; existe sem ser percebido; atua sem interferência humana; criou e cria constantemente e forja a humanidade.

Pelo mistério insondável é respeitado e adorado; somente Ele tem o direito à adoração exclusiva; repartir essa adoração com algum ser criado, dentro da Natureza ou no Cosmos, não passa de idolatria, prática que a Maçonaria condena.

A Maçonaria não seleciona "uma espécie de religião"; as aceita todas, uma vez que Deus seja o ponto central e que não haja idolatria.

O homem tem a sua liberdade de escolha quanto à forma de adorar a Deus, de cultuá-lo e de manifestar a sua religiosidade que deve visar o grande respeito para com Deus e tolerância para com os seus semelhantes, amando-os com ternura e fraterna amizade.

Os deveres para com Deus abrangem a crença numa vida futura em um local que é denominado de Oriente Eterno, onde se supõe a presença visível de Deus e o desvendamento dos mistérios.

Os Maçons, quando reunidos em loja, elevam preces a Deus para demonstrar o seu respeito e a sua submissão, invocando as benesses de que necessita para usufruir uma vida digna no seio da Natureza e da Sociedade.

O Maçom crê em Deus como sendo o criador do Universo, conhecido e desconhecido, o que é atual e o que será amanhã.

Não há lugar nos trabalhos maçônicos cogitar da existência ou não de Deus; duvidar de sua existência significa falta de respeito. Deus existe e é o criador; o demais, será supérfluo e negativo.

Isso não significa uma crença cega, um dogma ou uma ilusão; constitui um princípio que deve ser aceito, caso contrário o profano não será iniciado.

O nome dado a Deus de grande Arquiteto do Universo designa o Ser construtor, ou seja, o Construtor do Universo.

Sabemos que existem múltiplos Universos; ninguém cogita em definir e separar esses Universos; ao Maçom basta saber que Deus é o criador do Universo onde habita.

O Cosmos é tão incomensurável que a inteligência humana, com raras exceções, não abrange; assim, Deus deve ser considerado o Construtor do homem e isso resulta em certeza de que essa construção foi divina.

Ao apelar-se à mercê de Deus para alguma de nossas humanas necessidades, o Maçom não deve esquecer que faz "parte desse Deus" e que assim, tem o direito de ser beneficiado pela vontade de um Deus amoroso, um Deus, Pai.

A adoração revela-se através de atos de respeito; é uma adoração mística que ocorre por ocasião da abertura do Livro Sagrado e das preces; contudo, a adoração deve ser em "Espírito"; a nossa mente deve encontrar o caminho da Comunhão, da aproximação, da vidência e do contato

direto com o Poder Maior.

A veneração deve ser permanente e não, apenas durante os trabalhos em Loja; o Iniciado é Maçom permanente e sua ligação com a Divindade é trabalho constante; da Pedra Bruta que o homem é, uma vez burilada, compreenderá muito melhor, a influência de Deus em sua vida, inspirador do amor fraterno, da Paz e da Amizade.

### *Deveres do homem para consigo mesmo*

Porque o homem é criatura de Deus, ele é um todo "santificado", assim, deve tratar à sua mente e ao seu corpo, com respeito.

A parte física não poderá ser bombardeada com a ingestão de alimentos inapropriados e de substâncias químicas nocivas.

O excesso em tudo, é prejudicial, mesmo que seja, simplesmente, na ingestão de água; o que dizer então das demais bebidas, em especial, as alcoólicas que leva à decadência e ao vício?

Certas religiões não permitem a ingestão de certos alimentos; os hebreus e os orientais desprezam a carne de suínos; os ocidentais lutam para afastar de sua mesa, as carnes vermelhas; há os vegetarianos que só se alimentam com vegetais grãos e frutos; os maometanos não ingerem bebidas alcoólicas.

O ar respirado há de ser puro portanto, o uso de cigarros e assemelhados, é nocivo à saúde; os tóxicos químicos levam à degradação e à morte; assim, os que se entregam aos vícios, estão usando mal o seu corpo físico com as conseqüências funestas de todos conhecidas.

### *Deveres para com o próximo*

Duas são as máximas a serem observadas: Não fazer aos outros o que não desejarias que te fizessem; faze aos outros o que desejarias que os outros te fizessem.

Há uma compensação nessas duas máximas; uma, negativa, que traduz o bem-estar, a paz e a tranquilidade; a outra, positiva, que traz satisfação, segurança e felicidade.

A comunidade é formada por cidadãos com deveres iguais, mas a cumprir; a omissão é uma grande falha da sociedade.

O "Ama o próximo como a ti mesmo", revela um espírito de igualdade; esse amor é amplo e sem barreiras.

O próximo sempre é o "outro", não importando se membro da mesma família, se concidadão, se Maçom.

O Maçom crê na existência de Deus como Pai criador; logo, todos os por Ele criado, são irmãos.

A Maçonaria destaca os deveres para como o próximo num sentido lato, pois, todos são esse "próximo".

Há Maçons que entendem que esse amor é devido, exclusivamente, aos demais Maçons.

Os deveres para com os Maçons, são outros; derivam de uma Iniciação que une os seres humanos como se essa união fosse de sangue, ou seja, de parentesco.

Observando uma família, entre pais e filhos e irmãos, nota-se um comportamento natural de

afeto.

O que distingue o próximo do familiar é justamente esse afeto.

Entre Irmãos Maçons, além do relacionamento como se fossem o "próximo", há um liame iniciático que conduz a um afeto, às vezes maior que o familiar.

A fragilidade que se observa na sociedade é essa ausência de afeto; a família já não possui o amor que deveria registrar todos os atos da vida e por essa ausência é que a sociedade fracassa; o ponto central da sociedade é a família.

O Maçom, antes de tudo, deve ser um chefe de família ideal.

Os proponentes de candidatos, nem sempre se preocupam em observar o ambiente familiar do proposto.

Existindo falhas na "célula mater", essas refletirão na vida profissional, social e religiosa.

Religião aqui considerada como agrupamento de louvor a Deus; a Maçonaria não sendo uma religião, todavia possui um vivência religiosa na expressão lata do vocábulo: "religare" (religio); unir Deus à criatura.

O Maçom deve prever os acontecimentos que envolvem o próximo e levar a esse a sua colaboração; não se deve esperar que seja feito o pedido de auxílio; esse deve ser espontâneo.

O grande "pecado" é o "deixar de fazer"; em tese, quando cruza o nosso caminho, alguém necessitado, o cidadão deve prestar-lhe assistência espontânea.

Fazer a Caridade não é dar esmolas, mas dar assistência. A primeira máxima revela a disposição de respeito; valorizar o próximo tendo por base a própria vivência; ser justo na análise fria que se faça a alguém; nem sequer, um olhar desprezível é aconselhável, pois se esse olhar for dirigido a nós, sentiremos o seu efeito; no mínimo um mal-estar.

O ideal será a observância das duas máximas ao mesmo tempo.

O fazer aquilo que gostaríamos que nos fizessem parte do pensamento; a força do pensamento atrai o semelhante.

Para o necessitado, sendo nós, também, um necessitado, pouco poderemos realizar, mas não possuindo "nem ouro nem prata para dar", demos a nossa simpatia, a nossa solidariedade pois, dois infelizes poderão suportar o infortúnio, melhor que se agissem isoladamente.

A filantropia é uma das bases da solidariedade humana; o Maçom tem o dever de dar; é "melhor dar que receber", máxima evangélica.

Para receber é preciso um ato de atração; parte do pensamento positivo; tornar-se receptivo é abrir caminho para o recebimento de qualquer benesse.

Mas para ser receptivo é preciso ser dadivoso.

São Francisco, em sua célebre oração, resumiu: "E dando que se recebe".

Nas sessões maçônicas, em especial, através da Cadeia de União, o Maçom permuta benesses.

O desequilíbrio social torna uma Nação frágil; cada um de nós, cidadão deve, tentar, pelo menos equilibrar o meio ambiente onde atua.

Para conseguir a primeira máxima, deve ser cumprida a segunda; elas subsistem em harmonia plena.

A ação derivada do cumprimento dos deveres do Maçom, resulta na prática de uma virtude.

O Maçom virtuoso é o Maçom completo, o Maçom iniciado.

## INSTRUÇÕES DO 2º GRAU

Inicialmente, o Companheiro deve conhecer o significado da letra "G" aplicada às seguintes palavras: Generante, Geração, Gênio, Gnose, Geometria que assim se definem:

*Generante*, ou seja, aquele que gera, portanto, Deus o grande Geômetra. Em algumas línguas, como o inglês e o alemão, Deus é conhecido como "God" e "Gott".

No vernáculo, Deus, no 2º Grau, é representado pela letra G"; essa letra está inserida na Estrela Flamígera; a outra expressão divina está no *Iod* hebreu, inserido no Triângulo Sagrado.

Grande Geômetra porque a Geometria, como a ciência das linhas, simboliza a criação do Universo; o Ser supremo; a Força Maior, enfim, a Potência é uma só; o homem simplificou essa imagem dando-lhe a designação de "Deus".

Nas Sagradas Escrituras Jeová (Deus hebraico) intitulou-se: "Eu Sou", demonstrando a necessidade de uma identificação.

O Maçom o identifica como Grande Arquiteto do Universo.

A finalidade da Maçonaria não é a conquista do mundo, mas difundir, pacificamente, as conquistas da inteligência para divulgar a filantropia.

A Geometria aponta a moderação dos pensamentos, das palavras e das ações equilibrada pela razão e pela justiça.

O companheiro é recebido passando da Coluna "B" para a Coluna "J", ou seja, do conhecimento do 1º Grau ao do 2º Grau representados pelas letras "B" e "J", iniciais das palavras sagradas.

A primeira dessas palavras significa "perseverança no bem", a segunda, "minha força está em Deus"; essas Colunas representam as duas Pedras fundamentais da Maçonaria, ou seja, "a imortalidade da alma" e a "União com Deus".

O Companheiro é recebido fazendo-o subir os cinco degraus do Trono, ou seja, "iluminando o seu espírito e fortalecendo o seu coração" com as ciências e as virtudes que constituem os primeiros cinco degraus da escada científica e moral que ele deve subir para tornar-se Companheiro.

O primeiro degrau é a "pequenez", estado no qual todos vêm ao mundo, cuja lembrança deve sugerir humildade.

O sentido intelectual é a "Gramática", ou seja, a arte de falar e escrever corretamente; arte indispensável aos homens para transmitir os próprios pensamentos, proporcionando o aprendizado de comparação das leis, os costumes, os hábitos dos diversos povos, unindo assim a sabedoria dos povos através dos séculos.

Na ausência de uma Gramática universal, a Maçonaria dotou uma linguagem simbólica que é igual para todos os maçons e representa, moralmente, a "Fé Maçônica" ou seja, a crença em Deus único e universal.

O segundo degrau, aparentemente, é a "Fraqueza", estado de quem nasce e que evolui até a maturidade; num sentido intelectual, é a Retórica, ou seja a arte de bem falar.

A verdade não penetra facilmente em todas as mentes uma vez que haja paixão e emoção; para vencer as dificuldades é necessária a Retórica que apresenta simbologia brilhante e figuras

literárias ofuscantes; no sentido moral, o segundo degrau é a "Esperança Maçônica", ou seja, a convicção na imortalidade da alma.

O terceiro degrau é a "Grandeza" que envolve os homens de certa vaidade; no sentido intelectual representa a "Lógica", ou seja, a arte de discernir o verdadeiro do falso. Os sofismas devem ser destruídos e os erros corrigidos para que a verdade surja gloriosa. O terceiro degrau é a "Caridade", ou seja a filantropia universal que impulsiona os homens a tratarem-se como irmãos.

O quarto degrau, no sentido físico, é a "Força", à qual a cada dia dá-se menos importância mas que ataca o débil; a Maçonaria deseja igualdade entre os homens e os fortes protegendo os fracos; no sentido intelectual isso constitui a "Aritmética", ou a ciência dos números, base essencial de todas as ciências exatas; essa dá à razão uma retidão ímpar e uma precisão matemática. A ciência dos números preserva os números, sagrados das antigas Iniciações.

O sentido moral do quarto degrau é a "Vigilância Maçônica", ou seja, o ardor e o entusiasmo com os quais cada Maçom deve trabalhar a própria perfeição e pela felicidade dos seus semelhantes.

O quinto degrau é no sentido físico, a "Saúde", o mais precioso de todos os bens físicos, cujo valor só é reconhecido quando dela somos privados.

No sentido intelectual, representa a "Geometria", ou a ciência das medidas; indispensável aos arquitetos nos seus projetos e construções.

A Geometria serve para corrigir os erros provocados por nossas ilusões dos nossos sentidos; ela fornece à Maçonaria os emblemas da construção que simbolizam o labor maçônico; no sentido moral, representa a "devoção Maçônica" ou seja, o amor ao dever dando à Maçonaria a força necessária para triunfar sobre os obstáculos que o homem virtuoso sempre encontra na sua jornada.

O Companheiro sobe os cinco degraus pela porta do Ocidente; isso indica o progresso intelectual que surgiu durante o aprendizado; como Neófito ele ocupava a Coluna do Norte; agora, como Companheiro, sua Coluna é a do Sul.

O Companheiro vislumbra as duas grandes Colunas de bronze, "B" e "J"; o material com que foram construídas representa a eternidade e a imutabilidade, os dois princípios que essas Colunas representam.

A altura dessas Colunas é de 18 côvados; a circunferência de 12 e a espessura de 4 dedos significando que nenhum homem, por maior que seja, pode alcançar com sua mão o topo delas; abraçar a circunferência e medir a espessura com os dedos.

Simbolicamente significa que essas Colunas não temem o assalto de qualquer potência humana.

Essas Colunas protegem o tesouro destinado ao pagamento dos operários Aprendizes e Companheiros, ou seja, significa que as Colunas representam para os Maçons seu verdadeiro tesouro.

Ainda, elas representam a Deus e a Humanidade; em tal caso, "J" significa "Jeová" e a "B", "Beneficência", virtude característica do Maçom.

As dimensões da primeira Coluna, aplicadas a Deus, indicam que a divindade supera qualquer proporção; as dimensões da segunda Coluna, aplicadas ao homem indicam que a Humanidade sai de sua esfera puramente física e ergue-se moralmente sobre si mesma através de suas boas obras.

A Loja apresenta três ornamentos: o Pavimento Mosaico, a Estrela Flamejante e a Corda dos 81 nós.

O Pavimento Mosaico indica que entre todos os Maçons deve reinar uma igualdade perfeita sem distinção de raça ou condição social.

A Estrela Flamejante que ilumina a Loja representa o Sol que clareia o mundo físico, a ciência que resplandece sobre o mundo intelectual e a Filosofia Maçônica que ilumina o mundo moral.

A Corda dos 81 nós simboliza a união de todos os Maçons; a Corda circunscrevendo o Templo indica que tal união estende-se a toda a Terra.

A Loja possui três jóias móveis: o Esquadro, o Nível e o Prumo. Como o Esquadro serve para esquadrejar os materiais de construção, assim o sentido da Justiça guia as ações dos Maçons que constituem o material do edifício moral e espiritual.

E como o Nível de forma simétrica iguala as pedras colocadas na obra, assim a igualdade fraterna apaga entre os Maçons as vaidades e distinções do mundo profano que freqüentemente perturbam a harmonia fraterna.

E se o Prumo dá às construções o prumo em suas bases, a filosofia Maçônica assegura aos adeptos uma retidão inalterável.

A Loja possui três jóias imóveis: a Pedra Bruta, a Pedra Cúbica e a Prancheta.

A Pedra Bruta, servindo aos Aprendizes para exercitarem-se, representa que a Maçonaria é chamada a trabalhar no sentido moral e material, eis que essa Pedra é trabalhada pelo construtor.

A Pedra Cúbica serve ao Companheiro para afiar os próprios utensílios, simboliza o trabalho necessário para afinar a própria inteligência e afastar do próprio espírito os erros e os preconceitos mundanos.

A Prancheta serve aos Mestres para traçar os seus planos.

O Sinal Vocal consiste nas Palavras Sagradas e de passo.

O Sinal Gutural é particular ao Aprendiz.

O Sinal Peitoral é particular ao Grau de Companheiro.

O sinal Manual consiste no "tocamento" relativo a cada um dos três graus.

O Sinal Pedestre é representado pela marcha particular de cada grau.

Esses cinco sinais reunidos indicam que cada Maçom deve dedicar-se de coração à Maçonaria, usando da palavra e da ação para a difusão da Doutrina visando a prosperidade.

O Companheiro trabalha com seu Mestre com alegria, fervor e liberdade.

O Maçom, tendo por Mestre Supremo a Deus, afirma sua alegria em servi-lo; coloca nisso todo o seu fervor no cumprimento de seus deveres e usa sua liberdade para afastar-se do fanatismo e da superstição.

A Palavra de Passe do Companheiro significa "numerosos como as espigas de trigo".

A idade do Companheiro é de 5 anos. Essa idade vem sugerida pelo fato de que na escola pitagórica, o Companheiro permanecia 5 anos nos estudos.

No sentido simbólico, o número cinco tem valor alegórico; 5 são as viagens; 5 os degraus que sobe; 5 anos, sua idade; 5 as pontas da Estrela Flamejante; 5 os passos da marcha e 5 os golpes da Bateria.

O Toque e a Bateria de 5 golpes simbolizam o zelo e a perseverança no bem.

Tomado del libro: "RITO ESCOCÊS ANTIGO E ACEITO, LOJA DE PERFEIÇÃO"