

# A NATUREZA DO ENIGMA



Foto de um par de sapatos femininos abandonado nas ruas de Qingdao, China, em março de 2019. Foto do autor. Mistério...

“Abrirei em parábolas a minha boca; proclamarei coisas ocultas desde a fundação do mundo”.

Salmo 78:2

Wellington Corporation

“O que é, o que é? Que corre deitado, mas cai de pé...”

Antes de iniciar essa apostila, creio ser importante falar sobre o termo **maravilha**.

O **assombroso** está presente em todas as culturas do mundo, desde os tempos imemoriais até os dias modernos. Nas artes, na literatura, nas superstições, no religioso e no imaginário dos povos vemos as diversas mitificações e tentativas de explicar os fatos misteriosos, os fatos de origem desconhecidas, ao fantástico e a coisas não usuais. O desconhecido sempre assombrou o ser humano, seja a fronteira do pós-vida, as dimensões espirituais, a dimensão do sobrenatural. O racionalismo científico refutou a toda sobrenaturalidade, ou supranaturalidade, como uma invenção do ser humano para explicar fenômenos naturais. Porém a ciência não é ainda capaz de explicar diversos fenômenos que estão além das fronteiras acadêmicas. O universo possui **seu encantamento**, os seus tremendos mistérios ainda indecifráveis. Dentro desse contexto, o assombroso do mundo moderno ganha contornos ou dimensões onde **o mágico recebe vestes que lhe dão uma aparência de teoria**, uma verossimilhança com declarações científicas. A ciência possui, mesmo ela, **sua área espectral, seus símbolos, seus dogmas assombrosos**. Não faltam espaços para os buracos-negros, os buracos de minhoca, as singularidades quânticas, as teorias sobre o espaço-tempo, as tentativas de replicar o genótipo humano, em busca da cura de todas as enfermidades, a criogenia em busca da imortalidade futura e restauração dos congelados.

**O corpo humano é assombroso, tão assombroso que se assemelha a um pequeno universo biológico**, um biocosmos, esse, que foi meditado em O Homem esse Desconhecido clássico do Dr. Alexis Carrel que nos idos de 1950 a luz do conhecimento existente reuniu

de modo brilhante a complexidade reinante no interior do ser humano.

Deus atua em todas as dimensões do espaço e do tempo, nele vivemos e nos movemos, como já percebiam filósofos gregos, porém, ao nascermos envoltos num universo tão paradoxal, tão grandioso e fantástico na essência, na atuação de leis de matemática insondáveis, imersos em patamares de leis quânticas, físicas, químicas, gravitacionais, em campos de energia que se movem e interagem fundindo-se na dimensão do tempo e do espaço, **nós nos acostumamos com o mágico.**

A maior parte da vida vivemos sem nos assombrar com quase nada, **acostumados com as maravilhas da natureza, como se sempre tivéssemos pertencido a este universo assombroso.** Nos acostumamos a viver sem parar para pensar nas leis que sustentam a vida. Perdemos aos poucos, diante do sofrimento imposto pela existência, a alegria infantil **da descoberta, a expectativa com o fato novo,** o estado de ânimo que antecede a grande descoberta, a capacidade de maravilhar-nos. **E o maravilhamento, o coração em suspenso, a agitação do espírito e a excitação diante do novo são uma parte essencial de nossa natureza humana.** Nós temos, todos nós humanos, um profundo apreço pelo mistério.

Maravilha ou maravilhoso. A palavra “maravilhoso” deriva do latim mirabilis, que está ligada aos antigos mitos e lendas do paganismo nórdico, como as histórias de dragões. Nas Escrituras traduz o termo פִּלִּי, Pili!. Extraordinário. Assombroso. פֶּלֶא, Pala!, difícil de compreender, incompreensível, inimaginável. O termo grego que traduz maravilha ou maravilhoso em grego é **thaumásios**. Que deriva de thauma. Basicamente, refere-se ao sentimento de testemunhar um acontecimento assombroso causa no ser humano. É a expressão de assombro, Ooooooh! diante da jogada fantástica, da cena deslumbrante, do arremesso impossível, da ultrapassagem fantástica. O “paaaalaaaaa!!!” em hebraico é um grito, como “Daebak” (deêbâââ!!!) expressão coreana de assombro. Ou o OMG, Oh My

God!, Wow! Retrata o “fascinating” do Spok... (Na série de ficção científica Star Trek os vulcanos controlavam de modo quase total suas emoções, logo uma expressão de fascínio era um exagero)



Ou seja, o termo MARAVILHA contém na verdade, um susto, uma expressão de assombro. O termo maravilhoso também classifica um tipo de literatura, o conto maravilhoso, que abraça ao significado de “cheio de mistérios”.

Logo, maravilhoso é um termo que envolve um sentimento de assombro. Representaria **uma figura de linguagem inexistente, ao menos**, na língua portuguesa. Parente da sinestesia, quando usamos um sentido em lugar de outro, gosto de vitória, tocar a vida etc. e da metonímia, quando usamos um termo no lugar de outro, tipo, eu leio Machado de Assis, trocando a obra pelo seu autor.

O maravilhoso nos conduz ao DESLUMBRAMENTO, basicamente aquela sensação de ‘perder o chão’, de euforia ou de ENCANTAMENTO diante de algo extraordinário.

**Veja que maravilha, maravilhoso, deslumbramento e assombroso se misturam, se complementam para entendermos o conceito.**

**Dai completamos com o termo EPHIFANIA.**

Epifania significa aparição, manifestação e vem do grego “epiphanéia.” Epifania também pode ser conceituada no sentido filosófico, significando uma sensação profunda de realização no sentido de compreender a essência das coisas, tudo que pode estar no âmago das coisas ou das pessoas, isto é, poder considerar que a partir de agora sente como solucionado, completado, aquilo que estava tão difícil de conseguir.

Epifania pode ser um pensamento iluminado, uma inspiração que parece ser coisa de Deus, como que somente ele seria capaz de pensar tal coisa. Os ingleses costumam utilizar muito este termo dizendo: “I just had an epiphany” como eu tive um pensamento indescritível, único.

Desde a antiguidade os homens buscam iluminação. Alguma coisa que lhes conceda uma percepção maior, um conhecimento oculto ou a compreensão de fatos, alguns obscuros. A compreensão dos problemas, a resposta a questões éticas, sociais, médicas, matemáticas. Que possa conceder vantagens na guerra. Um general Romano ou grego não ousaria entrar num campo de batalha sem que tivesse a sua disposição a palavra de um oráculo onde buscava uma epifania.

**A essência do ENIGMA é nos guiar ao MARAVILHOSO.** Ou seja, o enigma é o cofre, onde se guarda ou se tranca um tesouro oculto, e a chave para alcançar tal tesouro, que pode ser jóias, bens, sabedoria, honra, reconhecimento, conhecimento, deslumbramento ou o coração de quem se ama, é DECIFRAR o ENIGMA. Que muitas vezes significa encontrar a SOLUÇÃO para o problema proposto, a resposta para pergunta difícil, a peça que falta se encaixar para podermos visualizar o quadro completo.

Então somaremos a esses conceitos, um de suma importância.

## O LUDICO

Não posso compreender a natureza do enigma sem ponderar sobre o significado do Ludico.

*Johan Huizinga* afirma: “Existe uma terceira função, que se verifica tanto na vida humana como na vida animal, e é tão importante como o raciocínio e o fabrico de objetos: **o jogo**. *Johan Huizinga* cria que, depois de *Homo faber* e talvez ao mesmo nível de *Homo sapiens*, a expressão *Homo ludens* merece um lugar em nossa nomenclatura. A antropologia e as ciências a ela ligadas têm, até hoje, prestado muito pouca atenção ao conceito **de jogo** e à importância fundamental do fator lúdico para a civilização.”

**Propõe que o jogo é fato mais antigo que a cultura**, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. **Os animais brincam tal como os homens**. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. Existem outras formas muito mais complexas, verdadeiras competições, belas representações destinadas a um público. Desde já encontramos aqui um aspecto muito importante: **mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico**. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É **uma função *significante***, isto é, encerra um determinado sentido.

No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe "espírito" ou "vontade" seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, **o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.**

Por que razão o bebê grita de prazer? Por que motivo o jogador se deixa absorver inteiramente por sua paixão? Por que uma multidão imensa pode ser levada até ao delírio por um jogo de futebol?

## O FASCINIO

A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. **E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo.** O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. **Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo.** Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade.

## O NÃO DETERMINISMO

**A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo.**



*Johan Huizinga* “A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. **É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo.**”

## A NATUREZA DO LUDICO

A própria existência do jogo é uma confirmação permanente da natureza supralógica da situação humana. **Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional. Só se torna possível, pensável e compreensível quando a presença do espírito destrói o determinismo absoluto do cosmos** Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa "imaginação" da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa "imaginação". Observaremos a ação destas no próprio jogo, procurando assim compreendê-lo como fator cultural da vida.

## A ABRANGÊNCIA DO LUDICO

**As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo lúdico. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza.** Em todas as caprichosas invenções da mitologia, há um espírito fantasista que joga no extremo limite



entre a brincadeira e a seriedade. Se, finalmente, observarmos o fenômeno do culto, verificaremos que as sociedades **celebram seus ritos sagrados, seus sacrifícios, consagrações e mistérios, destinados a assegurarem a tranquilidade do mundo, dentro de um espírito de puro lúdico**, tomando-se aqui o verdadeiro sentido da palavra. **Ora, é no mito e no culto que têm origem as grandes forças instintivas da vida civilizada: o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas têm suas raízes no solo primevo do lúdico.**

## AS DIMENSÕES DO JOGO

O jogo não é compreendido pela antítese entre sabedoria e loucura, ou pelas que opõem a verdade e a falsidade, ou o bem e o mal. Embora seja uma atividade não material, não desempenha uma função moral, sendo impossível aplicar-lhe as noções de vício e virtude.

## VOLUNTARIEDADE

**Antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntária.** Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada. **Basta esta característica de liberdade para afastá-lo definitivamente do curso da evolução natural.** Chegamos, assim, à **primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade.**

## ESFERA TEMPORAL

Uma **segunda característica**, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida "corrente" nem vida "real". Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida "real" **para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.** Toda criança sabe perfeitamente quando está "só fazendo de conta" ou quando está "só brincando". É possível ao jogo alcançar extremos de beleza e de perfeição que ultrapassam em muito a seriedade. É pelo menos assim que, em primeira instância, o ele se nos apresenta: como **um intervalo em nossa vida** cotidiana.

Todavia, em sua qualidade de distensão regularmente verificada, ele se torna um acompanhamento, um complemento e, em última análise, uma parte integrante da vida em geral. Ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida toma-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural.

## O ISOLAMENTO

O jogo distingue-se da vida "comum" tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É **esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação.** É "jogado até ao fim" **dentro de certos limites de tempo e de espaço.** Possui um caminho e um sentido próprios.



## REPETIÇÃO E MISTÉRIO

É transmitido, toma-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, quer seja "jogo infantil" ou jogo de xadrez, ou em períodos determinados, **como um mistério.** Uma de suas qualidades fundamentais reside nesta capacidade de repetição, que não se aplica

apenas ao jogo em geral, mas também à sua estrutura interna. Em quase todas as formas mais elevadas de jogo, os elementos de repetição e de alternância (como no *refrain*) constituem como que o fio e a tessitura do objeto. A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo.

## DOMÍNIO

**Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea.** Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o "lugar sagrado" **não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo.** A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos que o jogo igualmente representa, **isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras.** Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.



## ORDEM INTERNA

Reina dentro do domínio do jogo **uma ordem específica e absoluta**. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: **ele cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada**, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta "estraga o jogo", privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. É, talvez, devido a esta afinidade profunda entre a ordem e o jogo que este, como assinalamos de passagem, parece estar em **tão larga medida ligado ao domínio da estética. Há nele uma tendência para ser belo**. Talvez este fator estético seja idêntico aquele impulso de criar formas ordenadas que penetra o jogo em todos os seus aspectos. As palavras que empregamos para designar seus elementos pertencem quase todas à estética. São as mesmas palavras com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião.



## FASCINIO

**O jogo *lança* sobre nós um feitiço: é "fascinante", "cativante". Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia. O elemento de **tensão**, a que acabamos de nos referir, desempenha no jogo um papel especialmente importante.**





## O ELEMENTO DE TENSÃO

**Tensão significa incerteza, acaso. Há um esforço para levar o jogo até ao desenlace,** o jogador quer que alguma coisa "vá" ou "saia", pretende "ganhar" à custa de seu próprio esforço. Uma criança estendendo a mão para um brinquedo, um gatinho brincando com um novelo, uma garotinha jogando bola, todos eles procuram conseguir alguma coisa difícil, ganhar, acabar com uma tensão.



O jogo é "tenso", como se costuma dizer. É este elemento de tensão e solução que domina em todos os jogos solitários de destreza e aplicação, como os quebra-cabeças, as charadas, os jogos de armar, as paciências, o tiro ao alvo, **e quanto mais estiver presente o elemento competitivo mais apaixonante se torna o jogo.**

## QUALIFICAÇÃO

Esta tensão chega ao extremo nos jogos de azar e nas competições esportivas. Embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, **o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua "lealdade".** Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às **regras do jogo.** Por sua vez, estas regras são um fator muito importante para o conceito de jogo.

## LEIS

**Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que "vale" dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras**



de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão. Uma vez, de passagem, Paul Valéry exprimiu uma ideia das mais importantes: "No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável". E não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. O jogo acaba: O apito do árbitro quebra o feitiço e a vida "real" recomeça. O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um "desmancha-prazeres".

## O DESMANCHA-PRAZERES

Este, porém, difere do jogador desonesto, do batoteiro, já que o último finge jogar seriamente o jogo e aparenta reconhecer o círculo mágico. É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que com o desmancha-prazeres; o que se deve ao fato de este último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. Priva o jogo da *ilusão* — palavra cheia de sentido que significa literalmente "em jogo" (de *inclusio*, *illudere* ou *includere*). Torna-se, portanto, necessário expulsá-lo, pois ele ameaça a existência da comunidade dos jogadores.

A figura do desmancha-prazeres desenha-se com mais nitidez nos jogos infantis. A pequena comunidade não procura averiguar se o desmancha-prazeres abandona o jogo por incapacidade ou por imposição alheia, ou melhor, não reconhece sua incapacidade e acusa-o de falta de audácia. Para ela, o problema da obediência e da consciência é reduzido ao do medo ao castigo. O desmancha-prazeres destrói o mundo mágico, portanto, é um covarde e precisa ser expulso. Mesmo no universo da seriedade, os hipócritas e os batoteiros sempre tiveram mais sorte do que os desmancha-prazeres: os apóstatas, os hereges, os reformadores, os profetas e os objetores de consciência. Todavia, frequentemente acontece que, por sua vez, os desmancha-prazeres fundam uma nova comunidade, dotada de regras próprias. Os fora da lei, os revolucionários, os membros das sociedades secretas, os hereges de todos os tipos têm tendências

fortemente associativas, se não sociáveis, e todas as suas ações são marcadas por um certo elemento lúdico.



#### SEU CARÁTER EXCEPCIONAL

**O caráter especial e excepcional do jogo é ilustrado de maneira flagrante pelo ar de mistério** em que frequentemente se envolve. Desde a mais tenra infância, o encanto do jogo é reforçado por se fazer dele um segredo.

Representar significa mostrar, e isto pode consistir simplesmente na exibição, perante um público, de uma característica natural.



O pavão e o peru limitam-se a mostrar às fêmeas o esplendor de sua plumagem, mas aqui o aspecto essencial é a exibição de um fenômeno invulgar destinado a provocar admiração. Se a ave acompanha essa exibição com alguns passos de dança passamos a ter um espetáculo, **uma passagem da realidade vulgar para um plano mais elevado.** Nada sabemos daquilo que o animal sente durante esses atos, mas sabemos que as exibições das crianças mostram, desde a mais tenra infância, um alto grau de imaginação.



A criança representa alguma coisa diferente, ou mais bela, ou mais nobre, ou mais perigosa do que habitualmente é. Finge ser um príncipe, um papai, uma bruxa malvada ou um tigre. A criança fica literalmente "transportada" de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem contudo perder inteiramente o sentido da "realidade habitual". Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é "imaginação", no sentido original do termo.



## A REPRESENTAÇÃO SAGRADA

Se passarmos agora das brincadeiras infantis para as representações sagradas das civilizações primitivas, veremos que nestas se encontra "em jogo" um elemento espiritual diferente, que é muito difícil de definir. A representação sagrada é mais do que a simples realização de uma aparência é até mais do que uma realização simbólica: é uma realização mística. Algo de invisível e inefável adquire nela uma forma bela, real e sagrada. Os participantes do ritual estão certos de que o ato concretiza e efetua uma certa beatificação, faz surgir uma ordem de coisas mais elevada do que aquela em que habitualmente vivem. Mas tudo isto não impede que essa "realização pela representação" conserve, sob todos os aspectos, as características formais do jogo. É executada no interior de um espaço circunscrito sob a forma de festa, isto é, dentro de um espírito de alegria e liberdade. Em sua intenção é delimitado um universo próprio de valor temporário. Mas seus efeitos não cessam depois de acabado o jogo; seu esplendor continua sendo projetado sobre o mundo de todos os dias, influência benéfica que garante a segurança, a ordem e

a prosperidade de todo o grupo até à próxima época dos rituais sagrados.

## O LUDICO E O SAGRADO

Segundo uma velha crença chinesa, a música e a dança têm a finalidade de manter o mundo em seu devido curso e obrigar a natureza a proteger o homem. A prosperidade de cada ano depende da fiel execução de competições sagradas na época das festas. Caso essas reuniões não se realizem, as colheitas não poderão amadurecer.

## O ATO RITUAL

O ritual é um *dromenon*, isto é, uma coisa que é feita, uma ação. A matéria desta ação é um *drama*, isto é, uma vez mais, um ato, uma ação representada num palco. Esta ação pode revestir a forma de um espetáculo ou de uma competição. O rito, ou "ato ritual", representa um acontecimento cósmico, um evento dentro do processo natural. Contudo, a palavra "representa" não exprime o sentido exato da ação, pelo menos na conotação mais vaga que atualmente predomina; porque aqui "representação" é realmente *identificação*, a repetição mística ou a *representação* do acontecimento. **O ritual produz um efeito que, mais do que figurativamente mostrado, é realmente reproduzido na ação.** Portanto, a função do rito está longe de ser simplesmente imitativa, leva a **uma verdadeira participação no próprio ato sagrado.**

*Johan Huizinga: "É um fator helping the action out. A psicologia poderá tentar arrumar a questão definindo o ritual como identificação compensadora, uma espécie de substituto, "um ato representativo devido à impossibilidade de levar a cabo uma ação real e intencional". O que é importante para a ciência da cultura é procurar compreender o significado dessas figurações no espírito dos povos que as praticam e nelas crêem."*

Tocamos aqui no próprio âmago da religião comparada: **a natureza e a essência do ritual e do mistério.**

Todos os antigos sacrifícios rituais dos Vedas baseiam-se na ideia de que a cerimônia — seja ela sacrifício, competição ou representação, — representando um certo acontecimento cósmico que se deseja, **obriga os deuses a provocar sua realização efetiva**. Há, portanto, um *jogo*, no sentido pleno do termo. Deixaremos agora de lado os aspectos especificamente religiosos, concentrando-nos na análise dos elementos lúdicos nos rituais primitivos.

**O culto é, portanto, um espetáculo, uma representação dramática, uma figuração imaginária de uma realidade desejada.**

Na época das grandes festas, o grupo social celebra os acontecimentos principais da vida da natureza levando a efeito representações sagradas, que representam a mudança das estações, o surgimento e o declínio dos astros, o crescimento e o amadurecimento das colheitas, a vida e a morte dos homens e dos animais.

*Johan Huizinga* - Como escreve Leo Frobenius, a humanidade "joga", representa a ordem da natureza tal como ela está impressa em sua consciência. Num passado remoto, segundo Frobenius, os homens começaram por tomar consciência dos fenômenos do mundo vegetal e animal só depois, adquirindo as ideias de tempo e espaço, dos meses e das estações, do percurso do sol e da lua. Passaram depois a representar esta grande ordem da existência em cerimônias sagradas, nas quais e através das quais realizavam de novo, ou "recriavam", os acontecimentos representados, contribuindo assim para a preservação da ordem cósmica. E há mais. As formas desse jogo litúrgico deram origem à ordem da própria comunidade, às instituições políticas primitivas. O rei é o sol, e seu reinado é a imagem do curso do sol.

Durante toda sua vida o rei desempenha o papel do sol, e no final sofre o mesmo destino que o sol: deve ser morto, de forma ritual, por seu próprio povo.

*Johan Huizinga* - A concepção deste processo espiritual defendida por Frobenius é mais ou menos a seguinte: a experiência, ainda inexpressa da natureza e da vida, manifesta-se no homem primitivo sob a forma de "arrebatamento". **"A capacidade criadora, tanto nos**



**povos quanto nas crianças ou em qualquer indivíduo criador, deriva desse estado de arrebatamento.** "Os homens são arrebatados pela revelação do destino". "A realidade do ritmo natural da gênese e da extinção arrebatam sua consciência e este fato leva-o a representar sua emoção em um ato, inevitável e como que reflexo".

Esse "arrebatamento" criativo possui uma outra nomenclatura, é denominada de EPIFANIA.

Assim, segundo ele, trata-se aqui de um processo espiritual de transformação que é absolutamente necessário. A emoção, o arrebatamento perante os fenômenos da vida e da natureza é condensado pela ação reflexa e elevado à expressão poética e à arte. É esta a maneira mais aproximada para dar conta do processo de imaginação criadora, mas está longe de poder ser considerada uma verdadeira explicação. Continua tão obscuro como antes o caminho que leva da percepção estética ou mística, ou pelo menos metalógica, da ordem cósmica até aos rituais sagrados.

Diríamos, então, que, na sociedade primitiva, verifica-se a presença do jogo, tal como nas crianças e nos animais, e que, desde a origem, nele se verificam todas as características lúdicas: **ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo.**

Só em fase mais tardia da sociedade o jogo se encontra associado à expressão de alguma coisa, nomeadamente aquilo a que podemos chamar "vida" ou "natureza". O que era jogo desprovido de expressão verbal adquire agora uma forma poética. Na forma e na função do jogo, que em si mesmo é uma entidade independente desprovida de sentido e de racionalidade, a consciência que o homem tem de estar integrado numa ordem cósmica encontra sua expressão primeira, mais alta e mais sagrada. Pouco a pouco, o jogo vai adquirindo a significação de ato sagrado. O culto vem-se juntar ao jogo; foi este, contudo, o fato inicial. Encontramo-nos aqui em regiões difíceis de penetrar, tanto pela psicologia quanto pela filosofia. São questões que tocam no que há de mais profundo em nossa consciência. **O culto é a forma mais alta e mais sagrada da seriedade. Como pode ele, apesar disso, ser jogo? Começamos por dizer que todo jogo, tanto das**

**crianças como dos adultos, pode efetuar-se dentro do mais completo espírito de seriedade.**

Para evitar a “implicância” ou a contaminação filosófica do termo “jogo” essa realidade é tratada como LUDICA nesse estudo.

Ditas essas coisas, já podemos abordar a natureza LUDICA do ENIGMA. Porque TODO ENIGMA TAMBÉM É UM JOGO. Ou seja todo enigma possui uma natureza LUDICA.

## SOBRE A NATUREZA DO ENIGMA

"A imaginação é mais importante do que o conhecimento. A imaginação é infinita, o conhecimento não." - Albert Einstein

Nascemos num universo carregado de mistérios. A vida, e suas dimensões biofísicas é de tal complexidade que transcende não somente a capacidade de racionalização humana. Ela transcende a sua capacidade de imaginação. As leis que regem o cosmos se estabelecem em harmonia inequívoca e transcendente, sendo reconhecidas, como que, através de uma tela com um pequeno furo que nos concede uma limitada visão de toda sua inteligentíssima amarração ou integração.

Vivemos numa urdidura (aquele trabalho de entrelaçar linhas na vertical em tapeçaria) de gigantescas dimensões. Envoltos numa cosmologia que declara permanentemente nossa transitoriedade. E a nossa *incompetência em decifrar ao mistério do universo*. A ciência, ao menos a verdadeira ciência, declara sua estupefação diante dessa realidade. Todo grande homem da ciência confessou sua admiração pelo mistério que envolve a compreensão das leis que perceberam.

*Plenitude de conhecimento sempre significa alguma compreensão das profundezas de nossa ignorância; e isso sempre conduz à humildade e reverência.*

- Robert Andrews Millikan

*Foi para mim um grande prazer falar sobre os mistérios com os quais a física nos confronta. Como ser humano, a pessoa foi dotada de inteligência suficiente para ser capaz de ver claramente como essa inteligência é totalmente inadequada quando confrontada com o que existe. Se tal humildade pudesse ser transmitida a todos, o mundo das atividades humanas seria mais atraente.*

- *Albert Einstein*

*A ciência moderna tem sido uma viagem ao desconhecido, com uma lição de humildade esperando em cada parada. Muitos passageiros prefeririam ter ficado em casa.*

- *Carl Sagan*

Sem o **maravilhamento**, a ciência é morta. Sequer existiria. Porque é o deslumbramento o poder maior que move a alma do pesquisador. Esse é o sentimento diante da novidade, da descoberta que pode abrir novos horizontes para a compreensão de fenômenos, seja na física, na astrofísica, na optoeletrônica, na nanotecnologia, bioquímica ou medicina.

Assim como para os magos da antiguidade, obter conhecimento, a arte de desvendar processos, abre portas para o domínio, para a transformação e até para a cura. E o funcionamento das coisas, do átomo ao macrocosmo da célula, representam **Enigmas** a serem desvendados. O universo intelectual humano cresce, aperfeiçoa-se, transforma-se **resolvendo quebra-cabeças**. Solucionando **mistérios**.

## IMPORTANTE

O enigma se associa aos termos, mistério, oculto, segredo, e questões.

A resolução do enigma se associa aos termos deslumbramento, maravilhamento, resposta, descoberta, desvendamento, revelação e a interpretação.

O enigma ESCONDE algo que deve ser TRAZIDO a luz através de uma resposta. Muitas vezes VER o que está debaixo do véu, ou entender o que o enigma representa, já é o bastante para que sejamos ILUMINADOS.

O enigma está presente na mensagem codificada e de guerra e no desenvolvimento e uso da criptografia. E logo na bitcoin. Está presente no dribble e na partida de Xadrez. Nos confrontos gigantescos.

Há o mistério oculto no espírito humano, o de sua verdadeira intenção. Há em cada poesia um sentimento que dança atrás de um véu. **Por isso a arca do Concerto também estava sempre oculta, escondida.**

Ele é a essência dos provérbios e se encontra na poesia. Na ficção e na fantasia. E na mecânica. O enigma está onipresente no jogo. E logicamente, na adivinhação.

O enredo de centenas de filme e dramas dependem do enigma e de sua resolução. Ainda que não sejam enredos de mistério. Porque do assalto de banco elaborado, o ardiloso plano de fuga ou o golpe da arte marcial que sobrepuja ao conhecimento técnico do adversário, todos esses elementos agem como respostas a enigmas. Adivinhar o movimento do oponente e usar a posição ou combinação de golpes que pode evitar o dano e ganhar a luta corporal, aponta-nos o lúdico da luta, onde o enigma proposto é qual o tempo, a velocidade, a combinação de golpes que dentro de certa categoria pode anular o ataque adversário? Nem sempre um “enigma” se declara com palavras ou com questões. A natureza do enigma transcende a linguística. **Por sua natureza lúdica ele está onipresente na esfera do universo.**

Os jogos de azar, o poker, a loteria esportiva e talvez TODOS eles, guardam a imagem lúdica do mistério, e logo **do enigma**

**A solução do enigma é sinônimo de recompensa.**

O enigma representa o mistério e a possibilidade de sua solução. De um modo geral todo o conhecimento acadêmico é uma ciência de interpretação. Todas as cadeiras científicas simbolizam **ao trabalho**

**humano necessário para obter o conhecimento, em busca de chaves, senhas, postulados, respostas.** A revelação, fruto da PONDERAÇÃO intelectual, natural é o equivalente a resposta do enigma, a declaração do seu segredo – que é o problema a ser solucionado ou equacionado.

Na esfera das coisas espirituais, os mistérios estão além do alcance do INTELECTO, da razão, da lógica ou do raciocínio. Porque o homem não tem acesso as coisas invisíveis, não pode percebê-las por meio de seus sentidos ou sondá-las com o uso de seus instrumentos. Para que as conheça é necessária uma ponte que não pode ser construída com recursos psicológicos. Daí a CHAVE que destranca o invisível é a revelação, a profecia, e a comunicação divina.

Os ofícios da antiguidade guardavam como tesouros **seus saberes** assim como as atuais empresas de tecnologia e farmacêuticas. Porque guardar esses enigmas significava a CHAVE para a sobrevivência, para a preservação de um meio de vida. Para a manutenção de um status social ou religioso.

### Metalurgia

O forno, o fole, a bigorna, o martelo e a técnica de fusão e tratamento do ferro revolucionaram o uso dos metais, possibilitando o surgimento da metalurgia, com a qual o homem passou a produzir a própria matéria de que serão feitas ferramentas. **O ferreiro passou a ser o mestre e o fabricante de ferramentas e armas, adquirindo, em todos os povos que dominam a metalurgia, um papel de destaque.** Com seus segredos, rituais e tecnologia, os ferreiros passam a influenciar a representação dos deuses de vários povos, além de criarem uma série de novos Tabus. **Surgem os deuses ferreiros** ou os deuses que usam o martelo, a bigorna ou mesmo o fogo, na forma de raio, para simbolizar o poder e a força. Surgem os tabus que afastam as oficinas das aldeias impedindo o acesso de pessoas estranhas à atividade metalúrgica e, principalmente, a presença de mulheres.

Acreditava-se, em alguns povos, que se a mulher olhasse o trabalho do ferreiro, uma grande maldição ou praga cairia sobre ele. O poder do ferro, e conseqüentemente, do fole, do martelo e da bigorna, é tão grande que estas ferramentas **passam a ser vistas como mágicas, atuando por conta própria.**

### Serpentário

A adoração da serpente não é exclusividade africana. Sem entrar nas questões religiosas, que dariam um estudo sobre religião da antiguidade e a influência maligna, o simbolismo do reino das trevas e a macabra manifestação do tipo de forças ocultas de origem nos “principados, potestades, poderes e soberanias” citados por Paulo, temos a que imaginar que cuidar de serpentes não era uma coisa banal. Elas tinham que ser alimentadas, cuidadas, presas em lugares especiais e manuseadas por grupos de sacerdotes que se preparavam para isso com bastante antecedência. Um sacerdote novato cuidando de serpentes, agindo descuidadamente morreria no início de seu ministério. Em determinados templos haviam milhares delas. Os sacerdotes deveriam caminhar entre as cobras e andar com cuidado redobrado, para não serem picados, uma queda poderia ser fatal. Os primeiros “encantadores” de serpentes certamente vieram de famílias sacerdotais que tinham contato com esses animais desde muito cedo. Havia uma certa familiarização com uma veterinária de ofídios, um conhecimento veterinário excepcional para guarda, alimentação, medidas de segurança e controle do grupo de animais. Além da prática religiosa, havia um segundo uso dos animais, para o entretenimento através de especialistas, artistas e músicos, mágicos de toda a sorte, que faziam números ou apresentações onde os animais eram utilizados como fonte de entretenimento das populações locais. O fascínio e medo de lidar com animais de tamanha insalubridade atiçava a imaginação do público que podia ver um ato que beirava ao suicídio, ou a magia sagrada, o controle dos ariscos e perigosíssimos animais. O encantamento de cobras vem de uma época em que não se conhecia o soro antiofídico, ou recursos que pudessem combater



com eficácia a mordedura de uma cobra venenosa. A mortandade por mordidas de cobras era uma constante em centenas de lugares do mundo da antiguidade, sendo comparável a estatística de mortes por bestas selvagens. Leões não seriam tão temidos como cobras peçonhentas porque elas se escondiam com facilidade em locais de difícil acesso, se camuflavam perfeitamente, perdendo-se entre diversos ambientes e viviam na proximidade das aldeias, escondendo-se nas casas. Os encantadores de cobras gozavam de uma determinada consideração, eram vistos como homens ou mulheres de tremenda coragem. E como homens sagrados. Porque somente a proteção divina poderia explicar a sua sobrevivência após dezenas de anos lidando com seres tão perigosos. **A arte do encantamento** não era como a palavra deixa transparecer algo que mudasse permanentemente o comportamento das cobras. Na verdade, cobras venenosas não podem ser adestradas. Elas necessitavam ser controladas. Continuamente controladas. O encantamento, ou o efeito de encantamento significava uma sucessão de gestos e movimentos especiais, toques determinados em partes específicas da cobra, o ângulo exato de aproximação do animal. O encantador jamais poderia tirar seus olhos do animal, não poderia se aproximar sem um rito de gestos, de sons instrumentais que apesar de não serem “ouvidos” pelo animal sem tímpanos ou órgãos auditivos, poderia sentir as vibrações emitidas. O “encantamento” significava, antes de mais nada, a aproximação com gestos desorientava a serpente, fazendo-a agir de modo controlado. Se o ritual de gestos, toques, ruídos, controle, olhar e postura fosse incorreto, a atitude do animal seria de imediata reação ao perigo imaginado, com um bote mortal. A cobra não possui o temperamento de um animal de estimação, ela não é DOMESTICÁVEL, ela não se torna dócil com o passar dos anos. Ela responde exatamente a série de estímulos que lhe são feitos, no instante em que são realizados. A cobra poderia morder após estar sobre controle do exímio encantador, mas este saberia onde seu bote a conduziria, e estaria com uma PROTEÇÃO adequada para a mordida, porque na verdade se

provocasse o animal já o estaria induzindo em determinada direção. Por isso podia APROXIMAR-SE perigosamente (pescoço, olhos, cabeça, partes sensíveis) do animal, sabendo de antemão o trajeto que ela tomaria de acordo com a posição de sua cabeça e o modo como seu corpo estivesse enrolado. As serpentes possuem movimentos razoavelmente limitados, elas necessitam posicionar-se para poder atacar, elas “giram” o corpo ou reposicionam-se continuamente para poder dar o bote, porque cada espécie possui um ângulo de “tiro” e uma distância de acerto para precisão da mordida.



O início da “dança” entre o encantador e a serpente eram essenciais, pois ela estaria “estudando” seu adversário para lhe atacar e o encantador estaria “estudando” a cobra e a conduzindo a um estado de perplexidade, de confusão, que faria que ela “dançasse” ou parecesse mover-se ao som e aos movimentos do encantador.

Possuirmos produtos de beleza de formulação secreta. A fórmula da coca cola por exemplo, foi segredo industrial guardado por cerca de 100 anos. A culinária mundial guarda o mistério da **contextualização** das receitas. Como um prato típico é criado, e mantido como tradição cultural por gerações?

A paixão humana, por exemplo é um dos maiores enigmas da humanidade. Não só por dar início a relações que unirão casais de um modo tão completo que ensejará até o nascimento de gerações futuras, mas até pelo modo como ela é despertada ou manifesta. Quando ela inicia e como se torna “o fogo que as muitas águas não podem apagar”? Qual o gesto, ato palavra, ou olhar que dará início a um processo que fará com que duas pessoas se tornem separadas, especiais entre si, de um modo único e distinto do restante de toda a comunidade?

O enigma é representado de modo mecânico, por incontáveis quebra-cabeças, de peças entrelaçadas, cuja soltura é a resolução do enigma.



Em Édipo, Rei de Sófocles, pergunta a todos que passam um dos quebra-cabeças mais famosos da história, conhecido como o "enigma

da esfinge", **decifra-me ou devoro-te**: Que criatura pela manhã tem quatro pés, ao meio-dia tem dois, e à tarde tem três? Ela estrangulava qualquer inábil a responder, daí alguns derivam a origem do nome esfinge (sphink), pois Sphink deriva do grego sphingheis, que significava "estrangular". A resposta era o homem, que engatinhava andando com os quatro membros quando criança, de pé na fase adulta e com ajuda de uma bengala, se apoiando como se tivesse três pernas na velhice.



A máquina ENIGMA foi criada pelo engenheiro alemão Arthur Scherbius no fim da Primeira Guerra Mundial para uso comercial. Só em meados dos anos 1920 que governos em diversos países passaram a fazer uso militar do invento.

Semelhante a uma máquina de escrever, o aparelho era portátil e pesava cerca de seis quilos. Os modelos alemães foram usados para encriptar mensagens militares que colocaram os nazistas em vantagem durante parte da guerra. Apesar de alguns matemáticos e equipes na França, Polônia e Alemanha terem tido sucesso em

quebrar o código da Enigma foi preciso de um processo que conseguisse decifrar o modo como ela funcionava.

A arte musical denota enigmas sonoros. A música é a combinação de ritmo, harmonia e melodia, de maneira agradável a alma humana. Ela possui o poder de nos fazer sonhar, meditar, emocionar e alegrar. Todos os sons vibram em certas frequências, que se tiverem uma relação matemática entre si, formam quando juntos, acordes. O fato de compreendermos acordes musicais e sentirmos quando eles se transformam, mudando os intervalos das notas que os compõem já é por si um grande mistério. No sentido amplo a música celebra a organização temporal de sons e silêncios (pausas), em vibrações crescentes ou decrescentes que formam uma escala, como dó-ré-mi-fá ou fá-mi-ré-dó. No sentido restrito, é a arte de coordenar e transmitir efeitos sonoros, harmoniosos e esteticamente válidos, podendo ser transmitida através da voz ou de instrumentos musicais.

A música é uma manifestação artística e cultural de um povo, em determinada época ou região. A composição musical e o encadeamento melódico desenvolvem o harmônico. Porém a sequência de notas podem formar infinitas melodias. E os acordes podem ir se transformando para formar arranjos clássicos, ou de música celta, brasileira, irlandesa, caracterizando o tango ou a valsa, o rock ou o samba-canção. Os acordes se encadeiam e se RESOLVEM em novas posições, e essa resolução, esse novo acorde, pode mudar toda uma composição. O tempo todo as notas 'dançam', como se movessem, formando caminhos harmônicos como as vozes de um coral, por exemplo, ou dos instrumentos de uma orquestra, e a soma desses sons, harmonias, melodias, geram um conjunto extraordinário. A música traduz o enigma em forma sonora, por excelência.

## ABRIREI MINHA BOCA EM ENIGMAS

O enigma é a solução em cada rito de interrogatório. Estatuto maior de cada identidade secreta. Presente na adoção de Moisés e no silêncio de Mirian. Está inquieto na boca de Pilates. Corrompido no coração de Caifás. Falsificado na tentação de Eva

“Abrirei em parábolas a minha boca; proclamarei coisas ocultas desde a fundação do mundo”.

Salmo 78:2

Essa expressão compreende o USO de uma lei onipresente.

Poderia ser dessa maneira enunciada:

*O cosmos só pode ser interpretado através de uma sucessão harmônica de enigmas propostos por um ser inteligente de modo consciente.*

A psique humana se desenvolve resolvendo problemas e através da realização de perguntas. Há um momento na infância em que a mente da criança dará um gigantesco salto. Até certo instante a criança aceita o universo ao seu redor como se nele sempre tivesse existido. Ela é movida pela curiosidade, observando luzes, cores, padrões, sons. Quando atinge certo grau de controle de suas faculdades mentais, aprende a associar os sons e a se comunicar verbalmente. E em dado momento seu processo de aprendizado se iniciará com intermináveis QUESTIONAMENTOS. Inicia sua NECESSIDADE de compreender o que são as coisas que a rodeiam, como funcionam, e como é que elas existem. A alma humana somente é capaz de “despertar”, a criança só é capaz de crescer intelectualmente se TRABALHAR para DESVENDAR os enigmas que a envolvem. Porque a natureza do COSMOS é assim estruturada, a nível de PEDAGOGIA divina. E essa

centelha divina da CURIOSIDADE é dom latente, imanente e ferramenta humana essencial para seu desenvolvimento mental. É IMPOSSIVEL para o ser humano desenvolver seu intelecto sem TRABALHAR para DESVENDAR, para DECIFRAR os enigmas que o cercam. O processo de aprendizagem, das habilidades e competências, o desenvolvimento cognitivo através da ponderação, da assimilação, toda a PEDAGOGIA humana, da antiguidade até os dias modernos, se baseia nesse pilar.

As leis ou princípios da física ou da biologia são enunciados que procuram declarar como é que as coisas funcionam, ou porque os fenômenos possuem um certo comportamento que sempre se repete. Exemplo: Porque uma maçã cai no chão. Porque uma maçã sempre cai no chão se não houver algo que impeça isso. O enunciado sobre a gravidade procura um motivo e Newton foi o primeiro a entender que havia forças universais que agiam sobre os objetos. E deduziu a Lei para a Inércia e depois a da Gravidade. Einstein aperfeiçoou as teorias relacionadas a Gravidade.

O enunciado do Salmo 78 ocorreu a cerca de 3000 anos atrás. Ele foi declarado por inspiração divina, através de um CANTO SAGRADO. Ele significa uma revelação, quando o autor recebe uma instrução sobre algo que está além de sua capacidade de compreender. Logo simboliza um mistério, tanto para quem o enuncia, como para quem o escuta. Primeiro porque quem recebeu tal mensagem não é a pessoa para quem a mensagem é dirigida. Segundo porque esse mistério só se cumpriria 1000 anos após ser CANTADO pela primeira vez no mundo. Esse texto faz parte das profecias contidas nos Salmos da bíblia hebraica, e foi concedido a um cantor inspirado. E seu cumprimento se dará através da mensagem e do ensino de Jesus. Os apóstolos compreenderam, também por meio de inspiração divina, que através de Jesus esta PROFECIA estaria sendo CUMPRIDA. Essa



declaração é de uma abrangência inusitada. A compreensão das LEIS que REGEM o COSMOS, todo o conhecimento científico, toda a PEDAGOGIA humana, e mesmo o desenvolvimento da psique é dependente dessa LEI.

Ela em si já estabelece um mistério, do mesmo tipo buscado incessantemente pelos cientistas. Sobre as origens do universo. “proclamarei coisas ocultas desde a fundação do mundo”. Jesus declara que em forma de parábolas estará manifestando ao mundo conhecimento sobre coisas que o ser humano desconhece, e cuja origem se inicia antes da existência do ser humano. Possivelmente, SABERES anteriores ou tão antigos, como a própria formação do universo.

A natureza do universo é descrita em enigmas. A compreensão, a interpretação dos fenômenos do físico ao quântico, das dimensões a bioquímica, são dispostas, escritas, diferenciadas, apreendidas **através de uma narrativa cujo motivo se desenvolve a partir do enigma.** Se a compreensão de tudo é fornecida pela interpretação das coisas, e se o crescimento exponencial do conhecimento científico estabelecido é **impossível fugir dessa premissa** ou dessa dimensão, porque não há princípio intelectual na mente humana que se sustente **sem responder enigmas propostos**, sem cogitar, sem questionar, estamos diante de uma Singularidade. De um Doxo. De um Dogma incontornável. **O raciocínio e a razão se desenvolvem a partir do enigma.** A curiosidade nasce de uma **condição imanente da psique.** Porque o lúdico habita o homem. A curiosidade científica exige respostas. E são os enigmas que as invocam.

E então se descontrói a fábula do materialismo. Não existe um enigma sem que haja uma proposição inteligente. Todos os enigmas inteligíveis são por natureza, jogos de inteligência.

Um universo burro, inconsciente, não pode gerar enigmas que uma vez solucionados sejam base para solução de enigmas encadeados. A física, a matemática e qualquer ciência, assim como todas as leis



conhecidas declaram que a matéria e a energia não são conscientes. Não existe lei verificável que possa organizar de modo coerente e em camadas infinitas de complexidades...inimagináveis e de harmonia inquantificável, sequer a uma simples célula viva. E muito menos sustentar, essas tais leis burras, apesar de misteriosamente entrelaçadas, um cosmos que **permanenteemente declara se ou revela se completamente através do enigma.**

**O inteligível só se faz assim, por ordem inteligível anterior.** Porque é impossível a razão existir sem propor questões, sem tentar solucionar questões, de modo inteligente, sendo do mesmo modo impossível compreender ao universo sem respostas que se multiplicam em camadas de harmonia improvável. O racional é regido pela lógica. E a lógica é essencialmente dialética. E sem perguntas, questionamentos, ponderações, o universo intelectual, feito de raciocínio, razão, consenso e lógica, nesse batalha dialética, desmorona.

*Nesse ciclo sem fim, como já cantavam em Rei Leão.*

**E se esse fenômeno de desvendar o universo se repete em cada partícula eu só posso concluir que há uma voz gritando:**

**- Decifra-me ou te devoro! em toda a extensão do universo observável, perceptível e teorizável.**

**Propositalmente.**

Não perceber que há uma pedagogia transcendente no espectro das coisas observáveis, que se reflete das estrelas até a vastidão das coisas ocultas em nosso coração, **é o sinal da mais profunda ignorância que o ser humano é capaz de demonstrar.** O mais contundente destes sinais.

Por sua natureza didática e lúdica, os enigmas possuem respostas corretas. Ou não possuem respostas. A resposta errada conduz a lugar nenhum. É como a senha incorreta que jamais abrirá o cofre.

Daí a mentira é qualquer proposta ou resposta dada que não atenda as premissas do enigma. **Porque a única coisa do universo capaz de destrancar um enigma é a sua resposta.**

Por isso também Jesus significa a VERDADE, conforme a profecia de Salmos:

Encontraram-se a **graça e a verdade**, a justiça e a paz se beijaram.

Salmos 85:10

Porque ele além de possuir respostas para o enigma da vida humana, também é em si mesmo uma resposta para esse enigma.



A sabedoria da antiguidade era associada ao desvendamento de enigmas.

Os heróis e deuses enganadores eram admirados por suas travessuras, suas maquinações. E pela sua tremenda astúcia em realizar atos enigmáticos, em traçar planos cheio de segredos, quando não, em desvendar mistérios, encontrar objetos mágicos ou tesouros e mesmo a chave oculta da imortalidade.

Os deuses do passado guardam parentesco com os djins árabes cujos contos nos legaram o gênio da lâmpada, e com toda sorte de entidade ou poder que se cria DOMINAR através do conhecimento de seu nome secreto. O nome era parte do ser na antiguidade, por isso

amaldiçoar o nome de alguém, escrevê-lo numa maldição era equivalente a amaldiçoar a própria pessoa. Não é uma evocação, uma lembrança, era mais profundo que isso. Os magos da antiguidade a começar dos egípcios exerciam seu poder de invocar divindades e até mesmo subjugar-las através de seus nomes ocultos. Daí o exorcismo assírio, caldeu ou judaico da antiguidade que exigia saber de antemão o nome do demônio que afligia a pessoa para poder controlá-lo. Jesus não necessitava saber de antemão o nome de um demônio, mas certa feita ele faz exatamente como um exorcista judeu faria, quando um endemoninhado de Gardaréia se apresenta diante dele. “Qual é o teu nome? Pergunta Jesus para o demônio que habitava o gesareno, e a resposta é “Legião, porque somos muitos.” O ENIGMA da possessão demoníaca cuja resposta/ cuja solução na antiguidade se baseava em conhecer um nome, que só poderia ser conhecido mediante a revelação do próprio demônio.

**Ou seja, a resolução do enigma do nome escondido era a resposta para exercer o sacerdócio, a magia e mesmo o exorcismo em tempos antigos.**

### O enigma no Biocosmos

Diante da bioquímica o materialismo semântico morreu de morte súbita.

Lendo textos contemporâneos sobre biologia - em qualquer nível que seja - não se pode deixar de sentir que a própria noção de informação biológica serve para contornar dificuldades que de fato não estão resolvidas. Assim, somos informados, por exemplo, que no óvulo fertilizado de qualquer animal existe um "programa" que especifica como esse animal em particular deve ser formado. Essencialmente, essa explicação equivale a uma afirmação de que as formas reais dos organismos neste mundo podem ser explicadas por meio da funcionalidade dos "programas" genéticos carregados no DNA

desses organismos. À primeira vista, essa explicação pode parecer bastante sólida. Mas o problema contornado por meio desse tipo de raciocínio é o seguinte: Qual é a relação entre o DNA e o 'programa'? Como esse esquema leva em consideração a lógica eventual do próprio programa? E, acima de tudo, quem é o sujeito para quem este programa faz sentido?

Mas, a **informação biológica não é idêntica aos genes** ou ao DNA (não mais do que as palavras nesta página são idênticas à tinta da impressora visível aos olhos do leitor). **A informação, seja biológica ou cultural, não faz parte do mundo da substância.**

O conceito de organização – **não possuo um poder organizacional nas leis físicas.**) Eu também não possuo os atributos na matéria necessárias para **codificar, transmitir ou manter a informação complexa.** Que transformará entidades externas à substância.

O estudo dos sistemas vivos de um ponto de vista linguístico ou semiótico atraiu considerável atenção nos últimos anos.

. A informação pertence à esfera mental, não à esfera física da substância e ação.

Tente descrever uma folha ou, melhor ainda, tente descrever a diferença entre as folhas da mesma planta, ou entre o segundo e o terceiro apêndices ambulantes (a "perna") de um único caranguejo particular. Você descobrirá que o que você deve especificar está em toda parte na folha ou na perna do caranguejo. Será, de fato, impossível decidir sobre qualquer afirmação geral que será uma premissa para todos os detalhes, e totalmente impossível lidar com os detalhes um por um.

Ao tentar afastar o deslumbramento, o encanto e até a percepção de inteligência imanente a linguagem sóbria e fria perdeu sua capacidade de expressar a complexidade do universo bioquímico. Tão carregadas são as estruturas da vida biológica de perfeição

termodinâmica, mecânica e químicas que só se permite uma razoável compreensão do que são por meio de símiles, parábolas, comparações e com o uso de características que somente a tecnologia poderia se comparar. A linguagem humana não possui a complexidade da linguagem genômica.

Ele descreve a vida, mapeia e designa. A vida começa com uma mensagem, com um texto. Com uma declaração – da qual DEPENDE toda a vida da terra. Começa e se desenvolve a partir de um LOGOS.

Logo ecoaria na mente do leitor do Novo Testamento o texto: “No princípio era o VERBO e o VERBO estava com Deus e o VERBO era Deus.”

Impossível avançar no estudo da Biologia sem compreender a natureza linguística do DNA. Todo avanço notável genético dos últimos 30 anos depende dessa abordagem. Porque os mecanismos da física e bioquímica são ferramentas incompetentes para analisar sua complexidade ou mesmo descrever o comportamento celular. Não é a matemática que ajuda hoje aos cientistas a compreenderem ao mistério da vida, e sim a ciência da informação. O mistério da vida está ESCRITO. Ou descrito. Está a espera de INTERPRETAÇÃO. Está aguardando a TRANSLAÇÃO e o reconhecimento das PALAVRAS que constroem as proteínas, que se estruturam em regras similares a da gramática.

As vezes a ciência tem certa vergonha de suas origens. A astrofísica deriva da antiga astronomia egípcia, a medicina dos sacerdotes da antiguidade, a farmacêutica das tradições herbárias de pajés, e de magos de toda sorte. A química vem da antiga alquimia em especial a chinesa, e a matemática será aprendida dos gregos que a herdaram dos egípcios, recordando o fato mais uma vez. As enfermarias, que um dia darão origem aos hospitais, as maternidades, as unidades de medida, todas nascem na antiguidade. Incluindo o mundo acadêmico, que herda a forma administrativa dos caldeus, a pedagogia dos gregos, e a jurisprudência dos romanos. As ciências da

navegação se iniciam na Fenícia, e a literatura mundial, na forma de histórias, contos, aforismos, máximas e códigos, nas montanhas de Seir. A filosofia grega nasce tardia, da sabedoria do Oriente, que toma emprestado seus saberes de extintas civilizações.

No universo físico que conhecemos não existem leis físicas, químicas, matemáticas, biológicas ou mesmo quânticas, que possam traduzir, declarar, realizar, manifestar, impor a matéria, dominar ou controlar a energia seguindo um PROPÓSITO, descrevendo um PLANO, desenvolvendo ESCOLHAS CONSCIENTES, trabalhando para ORDENAR níveis de energia, para SELECIONAR atividades metabólicas, ou para UNIFICAR leis diversificadas, segundo uma sequência específica, única e extraordinariamente inteligente, para sustentação e manutenção da vida.

O construto da realidade possui leis físico-químicas que se harmonizam, completam e INTERAGEM gerando novas leis e consequências no espaço-tempo que contribuem para a manutenção da vida. A vida depende de leis que se harmonizam matematicamente com um formulário universal – onde foram divisados até agora pelo ser humano um pequeno número dessas constantes matemáticas. As várias camadas da realidade, seja no microcosmo das subpartículas atômicas, seja no desconhecido universo de ondas, partículas e energia abaixo da escala quântica, seja no mundo atômico, molecular e no cosmos da interação da vida microscópica, que ampara a vida macroscópica, que por sua vez é dependente da energia e das forças num nível planetário e cósmico, declaram uma unidade perceptível. A realidade da vida se baseia em milhões de eventos físico-químico e quânticos, onde matéria e energia literalmente dançam ao som de vetores, valores, frequências e constantes universais. Quando os campos de flores se toram campos de pouso e pistas sinalizadas para as abelhas que só podem ser enxergadas em infravermelho, ou quando dezenas de quilômetros são percorridos por infrassons emitidos por elefantes que parecem em transe, imóveis, numa frequência inaudível pelo ser humano, mas

forte o suficiente e carregando mensagens inteligíveis o suficiente para dirigir outro grupo de elefantes.

Tornou-se cada vez mais claro nos últimos anos, entretanto, que **o uso de metáforas está no centro do desenvolvimento científico**. Simplesmente, não há como escapar do fato de que as teorias científicas **são expressões linguísticas e, portanto, estão presas nas complexidades da linguagem**. Uma condenação geral do uso de metáforas teria um efeito paralisante no pensamento científico.

Certas moléculas biológicas são capazes de se mover de uma forma “quase mecânica” e podem **ser consideradas máquinas moleculares**. Estes são vistos em muitos processos naturais, e a partir deles, máquinas híbridas biológicas-sintéticas e moleculares totalmente sintéticas foram criadas. Isso começou no final dos anos 1960, quando uma máquina molecular chamada “roxatane” foi sintetizada.

Máquinas moleculares biológicas

Uma classe de máquinas moleculares biológicas são os motores biológicos; esta é uma molécula biológica capaz de converter energia química em movimento e pode ser importante para funções biológicas, como contração muscular, movimento de flagelos de bactérias e hidrólise de ATP. Esses motores podem produzir movimentos lineares (contração muscular, movimento dos flagelos) ou rotativos (hidrólise de ATP).

Exemplos de máquinas moleculares biológicas incluem miosina, cinesina, dineína e ribossomos.

A biocosmos é um notório exemplo da abrangência da pedagogia determinada pela palavra profética: *abrirei a minha boca em enigmas*.

O enigma de linguagens, que compartilham códigos e informações, que descrevem todas as funções dos organismos vivos, escritos por quatro aminoácidos, dentre os 20 que são comuns a todos os organismos. No código genético, cada trinca de nucleotídeos do DNA corresponde a um aminoácido na proteína. As quatro letras do DNA

(A, T, C e G), quando combinadas de três em três, formam 64 trincas diferentes. Mas, dessas 64 trincas possíveis, apenas 61 correspondem a aminoácidos na proteína; as demais são usadas na pontuação do código, isto é, são sinais de início e de parada da síntese de proteínas. Como existem apenas 20 tipos diferentes de aminoácidos nas proteínas dos seres vivos, alguns aminoácidos são codificados por mais de uma trinca. Todos os seres vivos são descritos em fitas que carregam as quatro letras em sequências que são como descrições. Cada ser vivo possui uma descrição diferente dos demais.

**Nós somos textos vivos.** Construídos por códigos que declaram ordens sobre o mundo químico inorgânico, o qual obedecendo tais ordens, descrições, instruções, informações, comandos e declarações, geram máquinas celulares sofisticadas, que a tecnologia humana é incapaz de reproduzir, capazes de ler, traduzir, interpretar e gerar novos textos, ou novos trechos de códigos, que ao serem criados, já dão início a construção de milhares de sistemas, produtos químicos complexos, estruturas e novas máquinas celulares que traduzirão da borboleta a baleia azul. Os tecidos e estruturas criadas possuem também inclusos em sua construção, meios de comunicação física (resumindo as disciplinas envolvidas), química, mecânica e bioquímica. Eu possuo uma língua mãe contida no DNA, que vai se subdividindo em dialetos, e gerando novos modos de comunicação intracelular. Até fotônicos. Proteínas se comunicam através de fótons.

O Espírito de Deus DECLAROU sua inteligência na construção do cosmos. E deixou as marcas de sua inteligência em toda a extensão das coisas por ele ponderadas, imaginadas e determinadas segundo sua elevadíssima ciência.

**O tempo não possui divindade implícita.** Cronos não é Deus.

Nenhum postulado Darwiniano se aplica as leis que regem a vida a luz do mundo biomolecular. Toda tentativa de aplicar seus pressupostos é vã.



As estruturas biomoleculares trabalham em meio a quase o CAOS das leis físicas atuando em nível atômico. Para navegarem no microcosmo e não serem destruídas pelas forças físicas presentes que nelas atuam de modo extraordinário dado a sua pequena dimensão, possuem MILHARES de características mecânicas, físicas, térmicas, magnéticas, eletrônicas, que lhes conferem coerência específica para sobreviverem, para resistirem neste universo poucos níveis acima do sub atômico. E todas elas têm que vir a existir num único instante para que assim pudessem FUNCIONAR. As biomoléculas não poderiam ir agregando com o passar dos anos um design termodinâmico, uma condição eletroacústica, uma característica eletrônica específica, sem um projeto consolidado, porque lhes seria IMPOSSIVEL existirem sem tais pré-condições.

O que um grupo de moléculas faz em um bilhão de anos deixadas na solidão? Elas conversam sobre o amanhã? Elas promovem estratégias sobre suas futuras funções bioquímicas complexas? Não há no presente e nem no passado do universo lei biofísica ou química que por algum tipo de interação promova a ordenação inteligente da matéria. Não há princípio regulador físico-químico e nem biológico que gere num microorganismo, por menor que seja um código novo que traduza um processo, um produto bioquímico ou uma nova máquina celular, por mais simples que seja. Sem o aporte de uma inteligência que elabore um novo pathway, ou uma nova relação metabólica qualquer, os átomos mantêm sua persistente dança. Milhares de mapas que agrupam por grupos determinadas organelas, vírus, estruturas celulares e mesmo células que após de bilhões de anos evoluíam para outras formas não passam de ilustrações vazias de qualquer conteúdo científico. Porque ainda que cadeias de RNA possam estabelecer vínculos de comunicação fotônica, não há nos compostos orgânicos inteligência in natura. Não há mentes ou processos de pensamento nos seres intracelulares. A vida neles se expressa de modo inteligentíssimo, sem que um universo inteligente os pudesse desse modo organizar. Porque não há lei além da física e da química, nem mesmo dentro do universo bioquímico, que suporte

desenvolvimento ou evolução diferente da pré-programada nos seres vivos. Um arranjo pré-concebido, de ciência ou conhecimento inatingível estabelece a vida biomolecular, porque o universo não possui poder, força, condição sistêmica, quântica, mecânica que pudesse PROMOVER as milhares de camadas absurdamente complexas e interconectadas que usando de premissas milhares de vezes além da capacidade de concepção humana, estabelecem a vida em toda sua extensão. Todos os mapas, folders e citações a evolução em trabalhos bioquímicos são decepcionantemente frutos de uma mentalidade arcaica, produtos de uma dominação pseudo-intelectual de origem ideológica arraigada na mentalidade do homem do século XXI.

O número de camadas inteligentes de engenharia ou processos de tecnologia biológica, na falta de termo mais completo, que se interagem para tecer o processo de um organismo e que atingem uma proporção de camadas que interagem numa relação químico-físico-biológico-molecular de modo integral num ser humano, para exemplificar, tende a infinito. A luz das descobertas dos últimas décadas é IMPOSSIVEL não visualizar inteligência, ciência, arquitetura racional, pré-concebida, abrangente, universal, imanente, onipresente e múltipla em todo o espectro da estrutura holística que dá suporte a vida.

A insanidade mental faz com que seus portadores possuam a capacidade reduzida de entendimento dos fatos. A loucura é um estado de pensamento anormal, que leva o indivíduo em alguns casos ao descontrole da razão. O sofisma é um argumento irracional ou mentiroso disfarçado de verdade, ou aparentando coerência lógica. O dogmatismo é o fechamento da capacidade de ponderar sobre um pensamento, **trancando no dogma a possibilidade de existir uma outra resposta que não aquelas estabelecidas pelo pensamento**, ideologia, filosofia ou **crença adotada**, aceitando como verdade absoluta ou finalística um argumento, uma proposição, uma

doutrina, por posicionamento mítico, mágico, religioso ou por aceitação incontinenti de uma tradição.

A filosofia declarada por muitas entidades científicas modernas não possuem vínculo com a ortodoxia científica a que diz pertencer. Há uma visão geral sobre o pensamento científico, sobre suas fontes, sobre suas metodologias, sobre seus critérios, que é denominado de epistemologia científica, que no interesse de manter determinadas teorias, ainda que falidas, ainda que jamais validadas, ainda que contradigam frontalmente descobertas recentes, ainda seja recitada de modo inconsciente nos prefácios, no corpo de inúmeras pesquisas, mesmo não acrescentando absolutamente nada ao valor da pesquisa realizada. O evolucionismo está morto, foi assim declarado como morto definitivamente por uma única foto tirada em 1953. Se fosse apresentada uma tecnologia de televisão a Led digital com resolução de 8k numa tela de 5 mm de espessura com 60 polegadas de diâmetro, se uma entidade científica negasse como uma tese infundada o advento da televisão, situasse como imaginário, como lendário a emissão de luz por componentes fotônicos, se publicasse trabalhos científicos negando a tecnologia de integração de cores e que a intensidade de uma corrente elétrica na qual cada cristal de LED recebe define a sua orientação., tal entidade científica seria ridicularizada. Se permanecessem mantendo uma posição dogmática negando a existência da TV a LED, seus posicionamentos seriam vistos como um ato de insanidade. A tecnologia, qualquer que seja ela, não importa no escopo teórico que a referencie, nos cálculos matemáticos e processos complexos que a determinem, não é negada, não é contradita, não é desmentida, **porque seus efeitos, suas realizações são visíveis, percebíveis, claramente entendidos como produto da inteligência humana.** O cosmo biomolecular, de biocomunicação, de biocodificação, de biogenoma, da maquinaria celular à manifestação da consciência, do inorgânico ao advento da pele, do cronos celular até a mecânica da audição, da bioquímica do olfato até a perfeição e integração de milhares de sistemas que permitem o ser humano ver, são IRREFUTAVELMENTE milhões de

vezes mais complexos, mais inteligentes e perfeitos que qualquer dispositivo criado pelo homem, que a soma de todas as disciplinas de saberes científicos humanos, somadas todas os gênios matemáticos e físicos de todas as gerações, poderiam conceber, planejar, arquitetar, ou fazer funcionar, baseadas em uma LINGUAGEM.

No microcosmo biológico as grandezas e fenômenos físicos são imperceptíveis, pela incapacidade que possuímos de realizar medições em valores tão pequenos. A percepção dos efeitos magnéticos, elétricos, eletrônicos, mecânicos, oscilatórios, sonoros, térmicos, da fluidez e viscosidade dos líquidos, diferenças de densidade, pressão e centenas de outras variáveis termodinâmicas, fisco-ondulatórias, químico-biológicas acontecem num mundo invisível, e até hoje oculto dos olhos e da mente humana. Mas, nesse microcosmo, porém, o inaudível, o imperceptível, os eventos físicos são como explosão de uma supernova, As variações de temperatura de micro graus, as nano correntes elétricas, as transferências de energia causadas pela quebra de uma ligação química refletem como uma tempestade, ecoam como trovões, tem efeitos de um cataclisma. As forças magnéticas imensuráveis, o efeito de microgravidade, traduzem forças desprezíveis para organismos de nossas dimensões, mas, que na escala molecular atuam de um modo gigantesco. O mundo biomolecular depende de forças não mensuráveis, desprezíveis no macrocosmo, atuando sobre um mundo físico-químico que desconhecemos. As proteínas e as maquinárias celulares trabalham em condições inexistentes na escala do ecossistema natural. É importante frisar isso, porque a evolução desconsidera a INTEGRALIDADE da vida, porque a existência trafega, transita em múltiplas camadas da física do universo, onde forças que atuam sobre a matéria se comportam de acordo com os graus de energia de cada subnível do universo. Não há como um mundo celular evoluir para o cosmos dos ecossistemas, porque simplesmente seria necessário que a natureza traduzisse poderes cósmicos fenomenais, como já dissera Aladim, mecânica newtoniana, a partir, de dentro de um microcosmo que se baseia no quântico.

Guardar o mistério, proteger o segredo muitas vezes é a diferença entre viver e morrer. Porque o mistério, o segredo pode ser um bem cuja segurança depende de permanecer oculto, porque sua proteção reside em permanecer oculto, a senha do cartão, do site, o local que abriga o soldado, a posição de um pelotão, de uma base de operações. O segredo da movimentação da tropa. É o local onde se escondem os mantimentos e a munição. É o segredo do cofre. Para que a mensagem pudesse permanecer oculta do inimigo, foi criada a criptografia e não é por acaso que as primeiras máquinas de codificação nazista eram chamadas de enigma. É o sigilo no qual é

guardado um processo. É o segredo do qual depende a vitória do herói.

### jogos de inteligência

Um trickster (embusteiro, trapaceiro, pregador de peças; do inglês *trick*, derivado do francês antigo *triche* = trapaça, engano[1]) é, na mitologia, e no estudo do folclore e religião, um deus, deusa, espírito, homem, mulher, ou animal antropomórfico que prega peças ou fora isso desobedece regras normais e normas de comportamento. O trickster quebra as regras dos deuses ou da natureza, às vezes mal-intencionado (por exemplo, Loki), mas, normalmente, ainda que involuntariamente, em última análise, com efeitos positivos. Frequentemente, a quebra das regras toma a forma de um "truque" (daí o termo, "trickster"). O trickster pode ser astuto ou tolo, ou ambos. Frequentemente são engraçados e cômicos, mesmo quando considerados sagrados. Um exemplo é o Heyoka sagrado, cujo papel é lançar truques e jogos e, por isso, aumenta a consciência e atua como um equilibrador.

Em muitas culturas, (como podemos observar na grega, na norueguesa ou em contos eslavos) o trickster e o herói civilizador são frequentemente combinados. Como exemplo: Prometeu é um herói cultural pois roubou o fogo dos deuses e entregou ao homem, dando origem à civilização. No entanto, não é um herói trickster ou trapaceiro típico. Em muitas das mitologias dos povos nativos norte-americanos, as Primeiras Nações, o Coiote (Sudoeste dos Estados Unidos) ou Corvo (litoral noroeste do pacífico, Columbia Britânica, Alasca e extremo oriente russo) roubou o fogo dos deuses (estrelas, lua, e / ou sol) e são mais Malandros (tricksters) do que heroicos. Isto é principalmente devido a outras histórias que envolvem esses espíritos: Prometeu era um Titã, enquanto o Coiote e Corvo são geralmente vistos como palhaços e brincalhões. Exemplos de malandros (tricksters) nas mitologias do mundo:: Mercúrio na mitologia romana, Hermes na mitologia grega, Exu na Cosmologia iorubá e Wakdjunga na mitologia Winnebago. Mircea Eliade mostra

que o Malandro, por sua característica de burlar os limites, é frequentemente andrógino (masculino e feminino ao mesmo tempo - o que não se equivale a homossexualidade), como o Shiva indiano.

Frequentemente a figura do trickster pode mudar de gênero e de forma, alterando seu papel sexual. Nas mitologias dos Povos Nativos Americanos, ou Primeiras Nações, chega mesmo a engravidar, onde se diz ter uma dupla natureza espiritual. Para Jung, tal simbolismo se refere à harmonização psíquica de Animus e Anima (imagens internas da Psiquê para masculino e feminino), dinâmica importante no processo de individuação. Loki, o trickster nórdico, também troca de sexo. Curiosamente, ele compartilha a capacidade de alterar os sexos com Odin, o deus nórdico que preside ao panteão, que também possui muitas características tricksters (malandro). No caso da gravidez de Loki, ele foi obrigado pelos deuses a parir um gigante, ele resolveu o problema ao se transformar em uma égua e atrair o cavalo mágico do gigante para longe. Voltou algum tempo depois com uma criança que tinha dado à luz, o cavalo de oito patas Sleipnir, que serviu como montaria a Odin.

A capacidade de trapacear era benéfica para os heróis gregos, pois muitos precisavam do auxílio desse atributo – em si mesmos ou nas figuras que os auxiliavam – para chegarem às suas metas. Podemos ver essa questão com a figura de Ulisses/Odisseu. No conto o herói é a “própria personificação da manobra artilosa, auxiliado por um pouco de coragem e força”.

No prólogo da Teogonia, Hesíodo assina sua obra, o que se considera comumente como uma primeira definição do estatuto do poeta, mas faz isso num trecho com justiça famoso, em que o dado principal é a representação do discurso das próprias Musas:

Elas [as Musas] certa vez, a Hesíodo, ensinaram belo canto,

Apascentando Ovelhas sob o Hélicon divino.

E a mim, antes de tudo, as deusas estas palavras dirigiram,

As Musas olímpíades, filhas de Zeus que tem a égide:

Pastores agrestes, maus opróbios, ventres só,

**Sabemos muitas mentiras dizer semelhantes a coisas autênticas**

**E sabemos, quando queremos, verdades proclama**

## **Méthis**

A partir do trabalho “As astúcias da inteligência e o Mito de Aracne” de Maria Angélica Rodrigues de Souza:

Atena – que auxilia Ulisses durante a jornada – não só é a deusa da inteligência, mas, principalmente, do intelecto astuto e matreiro. **O nome “Métis” – mãe de Atena e deusa grega da sabedoria – na verdade significa “astúcia”, talento amplamente admirado na civilização grega.** Figura mitológica do hinduísmo, o trickster - embusteiro - é definido por Jung como um “ser de natureza divino-animal, por um lado, superior ao homem, graças à sua qualidade sobre-humana e, por outro, inferior a ele, devido à sua insensatez inconsciente.”

O Conceito de méthis formulado por Marcel Detienne e Jean-Pierre Vernant que se encontra na obra *Méthis – Astúcias da inteligência*. Os pesquisadores definem méthis como uma forma de inteligência – *a inteligência astuciosa*: “(...) a méthis seria um componente de certos saberes ou de alguns poderes detidos por um pequeno grupo de deuses, cujas atividades são funcionalmente orientadas para os domínios, onde prevalece esta forma de inteligência”

Além do conceito de méthis, Maria Rodrigues compreende que as atividades de tecelagem e bordados, exigem uma aprendizagem técnica, uma *techné*. E a partir desses conceitos, o Mito de Aracne e o Festival das Panathéneias, a tragédia *Medéia* de Eurípidés e a comédia *Lisístrata* de Aristófanes. “No Mito de Aracne de acordo com Brandão e Frontise-Ducroux, Athená mentora do Estado, é



condutora das artes e da vida especulativa. E é como deusa dessas atividades, com o título de Ergáne, “Obreira”, que ela coordena os trabalhos femininos de fiação, tecelagem e bordado. E foi precisamente a arte da tecelagem e do bordado que pôs a perder uma vaidosa rival de Athená. Filha de Ídmon, um rico tintureiro de Cólofon, Aracne era uma bela jovem da Lídia, onde o pai exercia sua profissão. Bordava e tecia com muita perfeição. A perícia de Aracne valeu-lhe a reputação de discípula de Athená, mas entre os dotes da fiandeira não se contava a modéstia, a ponto de desafiar a deusa para uma competição pública. Athená aceitou, mas apareceu-lhe sob a forma de uma anciã, aconselhando-a a que depusesse seu descomedimento, que fosse mais comedida, porque os deuses não admitiam competição por parte dos mortais.

A jovem, em resposta, insultou a anciã. Indignada, Athená se manifestou em toda a sua imponente de imortal e declarou aceitar o desafio. Depuseram-se as linhas e deu-se início ao magno concurso. Athená representou em lindos coloridos, sobre uma tapeçaria, os doze deuses do Olimpo em toda sua majestade. Aracne, maliciosamente, desenhou certas histórias pouco decorosas dos amores dos imortais, principalmente as aventuras de Zeus.

Athená examinou atentamente o trabalho da jovem da Lídia e verificou que não havia nenhum deslize, nenhuma irregularidade. Estava uma perfeição. Vendo-se vencida ou ao menos igualada em sua arte por uma simples mortal e irritada com as cenas criadas por Aracne, a deusa fez em pedaços o lidíssimo trabalho de sua competidora e ainda a feriu com a naveta. Insultada e humilhada, Aracne tentou enforcar-se, mas Athená não permitiu, sustentando-a no ar. Em seguida, transformou-a em aranha, para que tecesse pelo resto da vida”

Ciente de que entre um deus e um mortal, o combate é necessariamente desigual. Sabendo que sua adversária era dotada de vários poderes a rival de Athena terá **que fazer uso de sua**

**inteligência fina, aplicada em suas ações, para vencer Athena nos bordados.**

Desde a infância a menina grega vivenciava ritos diversos de passagem que integrariam sua formação. O festival das Panathéneias (Παναθήναια) fazia parte do calendário cívico de Atenas como Ergane (Εργάνη) , “Obreira”, Atena coordenava os trabalhos das mulheres na confecção de suas próprias vestes, pois ela própria dera o exemplo, tecendo sua túnica flexível e bordada (HOMERO. *Ilíada*). E na festa das Khalkeia (αλκία), festa dos “trabalhadores em metais”, duas ou quatro meninas, denominadas Arréforas, com o auxílio das “Obreiras” de Atenas , iniciavam a confecção do péplos sagrado, que, nove meses depois, nas Panathéneias, deveria cobrir a estátua da deusa, substituindo a vestimenta do ano anterior.

O uso de uma forma particular de inteligência e do liame se faz presente na ação de Aracne. Ela sabe ao mesmo tempo desafiar e meditar uma artimanha que lhe servirá para obter êxito no domínio do bordado. Lançando mão de sua astúcia de Mulher Aracne e de sua habilidade de apreender a ocasião, ela desafia Athená para uma competição pública. A deusa que de acordo com Hesíodo nasceu de Zeus “Ele da própria cabeça gerou a de olhos glaucos Atena terrível estrondante guerreira infatigável soberana a quem apraz fragor combate e batalha” (HESÍODO. *Teogonia*. vv. 924-929). Aracne iria apresentar o resultado de seu trabalho desafiador à comunidade.

Segundo Detienne e Vernant a **Métis** ocupa um lugar relevante no mundo divino. Não se teria a soberania “Sem o socorro da deusa, sem o apoio das armas da astúcia de que dispõe sua ciência mágica, o poder supremo não poderia nem se conquistar, nem se exercer, nem se conservar.” (DETIENNE & VERNANT). Podemos verificar que a *Teogonia* ratifica o poder da Métis:

Zeus rei dos deuses primeiro desposou Astúcia/ Mais sábia que os deuses e homens e os homens mortais./ Mas quando ia parir a Deusa de olhos glaucos, Atena,/ ele enganou suas entranhas (de Métis) com

ardil,/ com palavras sedutoras, e **engoliu-a ventre abaixo**,/ por conselhos da Terra e Céu constelado (HESÍODO. Teogonia.

Ao aprisionar Métis dentro de si Zeus **almeja deter o poder da sabedoria**. “Mas Zeus engoliu-a antes ventre abaixo para que a Deusa lhe indicasse o bem e o mal.” (HESÍODO. Teogonia. vv. 899-900). Assim partilhamos com estes pesquisadores que Zeus obtêm um alimento ímpar “Mas a Zeus, a Zeus só, este alimento divino que ele soube pela astúcia engolir e assimilar à sua própria substância: a deusa Métis, (...), de astúcia insuperáveis, verdadeiro *phármakom* de imutável soberania.”

## A DIMENSÃO BÍBLICA DO ENIGMA

19 Pois está escrito:

"Destruirei a sabedoria dos sábios e rejeitarei a inteligência dos inteligentes".

20 Onde está o sábio? Onde está o erudito? Onde está o questionador desta era? Acaso não tornou Deus louca a sabedoria deste mundo?

21 Visto que, na sabedoria de Deus, o mundo não o conheceu por meio da sabedoria humana, agradou a Deus salvar aqueles que creem por meio da loucura da pregação.

22 Os judeus pedem sinais milagrosos, e os gregos procuram sabedoria;

23 nós, porém, pregamos Cristo crucificado, o qual, de fato, é escândalo para os judeus e loucura para os gentios,

24 mas para os que foram chamados, tanto judeus como gregos, Cristo é o poder de Deus e a sabedoria de Deus.

A manifestação de Jesus é o *evento sinistro*. Em Jesus mais de 200 profecias do Antigo Testamento são cabalmente cumpridas. Ele certamente é o maior mistério da raça humana. Se somente 1/10 dos relatos das coisas que ele realizou fossem verdadeiras, ainda assim estaríamos diante do mais diferente e ainda, do mais importante de todos os seres humanos.

Há uma linguagem simbólica no inconsciente, os sonhos são a prova de que nós continuamente reinterpretemos a realidade, simplificando conceitos de modo simbólico. A alma humana possui uma esfera inalienável do lúdico, ela trata de muitos assuntos como se fosse uma atividade prazerosa, recreativa, é como a linguagem que associa coisas a sons e sinais gráficos que chamamos de letras, mas que podem ser representada por pictogramas como o antigo egípcio ou como a língua chinesa. A mágica também trabalha condensando conceitos invisíveis, tais como a paixão, reduzindo a atos simbólicos tais como a poção do amor, porque compartilha da mesma natureza simbólica da linguagem humana. A consciência mágica, ou a interpretação mágica do universo é um fenômeno universal porque faz parte da psique humana. A criança se extasia diante do universo, ela se maravilha com a água, com o fogo, com o ruído dos animais da floresta, com as estrelas da imensidão, com a beleza do luar ou se assusta com a própria voz. Essa capacidade de “encantamento” faz

parte do modo poético com que nossa alma percebe a vida, percebe a existência. O Espírito de Deus usará desta característica da alma humana, do desejo do fantástico, da necessidade de controlar o incontrolável (as forças da natureza) de enxergar o invisível (os poderes espirituais) e o desejo de mudar a própria sorte, dirigir o próprio destino para a felicidade (afastar a maldição, atrair a benção e a sorte), e todos os símbolos de realidade espiritual (transmutação, recriação, reconciliação, redenção, salvação, purificação, regeneração, renascimento) que são válidos e presentes no pensamento mágico - toda disciplina espiritual exercida na Igreja de Cristo - oração, intercessão, abstinência do pecado, pureza, santificação, comunhão, adoração, meditação, concentração, estudo, disciplina, memória, confiança, capacitação, exercício, repetição, controle - tem um análogo dentro do pensamento mágico. Um mago se sente em casa ao converte-se ao Evangelho, porque as práticas e disciplinas espirituais não estão distantes das coisas que estão sendo praticadas por milhares de sacerdotes e magos em milhares de religiões. Essa SIMILARIDADE não é coincidência. As práticas mágicas são, na maioria vãs, quando não prejudiciais aos praticantes. A maioria delas, senão todas, conduzem a espíritos malignos, associam-se a poderes espirituais, ligam o ser humano a invocação de forças ocultas que necessariamente manifestam o arcabouço de contrariedades, desgraças e coisas do gênero da estrutura invisível de Poderes, Potestades, Domínios e Soberanias. Porém a didática oculta nas coisas mágicas é ABUNDANTEMENTE utilizada nas Escrituras para falar ao coração do ser humano, esse sujeito ao mesmo tempo, religioso, lúdico e mágico. Todo o Velho Testamento BEBE até não se conter no imaginário mágico dos povos para que as sombras das realidades espirituais e os ensinamentos divinos contidos na Lei e nos Profetas encontre acesso aos corações dos povos. É tão envolvente a realidade mágica no ser humano que a CIENCIA hoje atua como se fosse ramo da mesma. A CIENCIA moderna odeia a DEUS ela anseia substituí-lo de modo absoluto, ela age no papel que a magia tinha nos velhos santuários, vindicar o papel humano e a vontade humana num

mundo maldito, independente da vontade dos deuses. São inúmeros os paralelos que poderíamos traçar entre a ortodoxia científica, a filosofia ou pensamento científico e o pensamento mágico. É nesse “mundo” de paralelos que o Espírito de Deus está interessado quando descreve atos proféticos nas Escrituras, e que fazem o Velho Testamento INTERESSANTÍSSIMO. O supremo pedagogo vai usar até a exaustão o pensamento mágico para ensinar ao mundo de outrora o significado e os paralelos das coisas espirituais verdadeiras, das coisas de real valor para a alma e a salvação humana, vai revelar a natureza escondida dos milagres, irá DESNUDAR a realidade, dura realidade, por detrás das cortinas espirituais, vai revelar os segredos das mágicas dos farsantes, em especial dos espíritos trambiqueiros, mentirosos, impostores, (dos que se diziam dono do mundo e senhores das gentes... só que não...)

## A CRUZ DO CALVÁRIO

Todos os significados mágicos do mundo da antiguidade estão melhor representados pela morte e ressurreição de Cristo do que pela cena de Nemi.

O mágico do mundo da antiguidade é talvez a maior prova da sublimidade, da originalidade e da sabedoria divina em Cristo manifesta. Todos os atos proféticos são tão maravilhosamente mágicos que iluminam todas as tradições mágicas de todas as nações do mundo. Ao ler este estudo você entenderá a história MÁGICA jamais contada sobre o miraculoso em Jesus e nas Escrituras. Essa frase enigmática criada especialmente para este estudo significa que o evangelho mágico do mundo pagão ou as histórias míticas que contem as realidades similares ao evangelho, tais como a ressurreição e a morte de um “deus salvador” são somente a ponta de um iceberg de revelação do caráter de Cristo similar ao que Don Richardson leu nas culturas do mundo no Seu livro o Fator Melquisedeque.

O pensamento mágico sempre remete a si mesmo à antiguidade. Parece-nos um abismo inalcançável, esse tal de passado, porque toda pesquisa etnográfica das práticas religiosas esbarra no que dela foi deixado escrito. E a tradição oral se estabelece por papiros-feito-de-gente e habita nas memórias de anciãos, que ao morrerem levam consigo as práticas e atos religiosos cuja razão eles também desconhecem, porque as receberam de antigos mestres que também já pereceram.

Então o passado sem registro é o quase-o-fim da antropologia histórica que se transforma em investigação policial tentando como exímia arqueóloga tentar construir sentido a partir dos rastros dispersos que encontra em expressões linguísticas, em pequenos gestos ou no verso de um cântico ancestral.

O mundo mágico, da antiguidade aos tempos moderno, distorce conceitos divinos, subverte significados sublimes, perverte o sentido mais profundo das coisas que que evoca, muitas das quais sequer compreende.

Foi o que Paulo compreendeu das práticas mágicas do mundo religioso quando no livro de Romanos declara:

...22 E, proclamando-se a si mesmos como sábios, perderam completamente o bom senso 23 e trocaram a glória do Deus imortal por imagens confeccionadas conforme a semelhança do ser humano mortal, bem como de pássaros, quadrúpedes e répteis. 24 Por esse motivo, Deus entregou tais pessoas à impureza sexual, segundo as vontades pecaminosas do seu coração, para degradação de seus próprios corpos entre si. ... Romanos

Transformaram a adoração de Deus na dos ídolos, mudaram ou metamorfosearam a glória de Deus na glória ou glorificação da Criatura. Pegaram a madeira de instrumentos musicais e transformaram em instrumentos de tortura. Tomaram ferramentas de

agricultor e mudaram e armas de guerra ao contrário da profecia de Isaías:

4 Ele julgará entre as nações e solverá as contendas de muitos povos; e estes converterão suas espadas em lâminas de arado, e as suas lanças, em foices; uma nação não mais levantará sua espada contra outra nação, nem será necessário que se preparem para batalhas

Contudo, o material espiritual, a essência inicial era de boa qualidade. Os povos possuíam uma visão do verdadeiro, visão imperfeita, doada por misericórdia, que rejeitaram através de fábulas! Distorcendo antigas revelações, originaram a magia. “Mataram meus profetas”. E roubaram suas profecias. Todos os conceitos teológicos e princípios doutrinários extraídos das paginas do Novo Testamento estão presentes no mundo mágico da antiguidade. Redenção, Substituição, Remissão, Dívida, Pecado, Regeneração, Transformação, Renascimento, Intercessão, Salvação até mesmo Graça, Favor, Maldição, Bênção, profecia,

Autoridade espiritual e até mesmo a operação milagrosa ou maravilha.

Aqui se descortina um dos mistérios da pessoa de Cristo. As religiões de mistérios da antiguidade possuem cada uma delas poucos princípios bíblicos presentes. Mas, a soma de todas as religiões do mundo de eras e povos diferentes abrangem princípios que Convergem numa Única Pessoa. Que é incomparável. E impossível de ser imaginada, concebida humanamente ou conceituada. Jesus é impossível de ser inventado porque sua doutrina está esboçada em todo o mundo magico da antiguidade e é necessário todo ele, absolutamente todo este mundo mágico, para expressar o que ele É.



Para eu compor um personagem que representasse com tamanha propriedade os mais profundos conceitos religiosos, míticos e mágicos presentes em todo o mundo em todas as eras eu teria que ser um escritor onipresente e onisciente. O termo religião de mistério significa que só tem acesso aos segredos dos ritos pessoas escolhidas e separadas para isso, algumas num processo que dura toda sua vida, de onde vem o conceito do sagrado, coisa a que poucos possuem acesso e que menos ainda compreendem o que esta acontecendo, segredos guardado por sacerdotes e por famílias com base em hereditariedade com a obrigatoriedade de guardar os segredos dos ritos enquanto viverem e o dever de transmitir tais mistérios somente a indivíduos especiais que darão continuidade ao ministério mágico enquanto viverem. É impossível ao estranho o acesso a tais segredos. Tudo que conhecemos sobre tais religiões é a representação visível dos motivos ocultos através de elaborados cerimoniais. Através dos atos mágicos, dos ritos, cerimônias, liturgias, danças, cânticos, dramatizações etc.

Como então, poderíamos compor um personagem tão profundo, tão cheio de significados, que expressasse com tamanha intensidade os anseios mais relevantes das religiões de mistério, espalhadas em dezenas de milhares de locais sagrados ao redor da terra, representadas em dezenas de milhares de gestos, cerimoniais e dramatizações em milhares de culturas, tradições e línguas, que perpetuam ritos hereditários e inacessíveis, atemporais? Como existir uma figura que pudesse reproduzir em seus milagres ritos e cerimoniais que estão em continua mutação, transformação e adaptação, no decorrer da história?

O mais fabuloso antropólogo do universo não teria poder de raciocínio que bastasse para ...construção de um sujeito como Cristo.

Jesus é SABEDORIA de Deus, o ser humano que abraça em sua vida, em seu comportamento, o caráter RITUAL, no qual a maior parte do que DISSER e o que FIZER, na ESFERA de seu MINISTÉRIO terá um propósito espiritual específico, traduzirá um SEGREDO, revelará a

essência de alguma tradição profética, irá de encontro a algum conhecimento arcano, espelhará rituais, significados, símbolos com o intuito de ILUMINAR o coração humano. Por isso o evangelho é um colosso de profundidade e de abrangência. Nenhum código internacional humano alcança a profundidade espiritual do evangelho. “Amarás a teu Próximo como a ti mesmo” suplantado por uma máxima ainda mais radical “Amai uns aos outros, assim como EU VOS AMEI”. Jesus retratará nos seus atos o ENIGMA de uma SABEDORIA que é a ENCARNAÇÃO da MÉTIS que os gregos sonhavam ou imaginavam.

A MÉTIS dos heróis e deuses gregos serviam a eles mesmos. A MÉTIS que Jesus manifesta servirá a TODA A HUMANIDADE. Pra DIFERENCIAR entre a SABEDORIA DO ALTO, aquela que vem de DEUS e a SABEDORIA DO MUNDO, aquela que vem debaixo.

Mesmo quando Jesus usa a sabedoria divina em seu próprio favor, há uma significativa diferença.

A DIFERENÇA é a tremenda NOBREZA de alguém que a seu próprio favor também usará de “astúcia” de uma sabedoria acima da humana, para que pudesse ser PRESERVADO da prisão ou desterro, com a finalidade de MORRER NUMA CRUZ. O que era o ato de maior loucura que um ser humano poderia realizar diante dos olhos de um grego. Os gregos ABOMINAVAM mais que os JUDEUS a morte pela crucificação. E Jesus usará sua SABEDORIA para manter-se em direção ao calvário, RESOLUTAMENTE!!!!

Jesus é a solução do enigma da morte humana.

**Disse-lhe Jesus: Eu sou a ressurreição e a vida; quem crê em mim, ainda que esteja morto, viverá; E todo aquele que vive, e crê em mim, nunca morrerá. Crês tu isto? (Jo 11:25).**

Jesus é a resposta para o DESTINO da humanidade.

15 Para que **todo aquele que nele crê não pereça**, mas tenha a vida eterna. 16 Porque Deus amou o mundo de tal maneira, que deu o seu

Filho Unigênito, **para que todo aquele que nele crê não pereça**, mas tenha a vida eterna.<sup>17</sup> Porque Deus enviou o seu Filho ao mundo, não para que condenasse o mundo, **mas para que o mundo fosse salvo por ele.** (Jo 3:15-17)

Jesus é a solução para o FUTURO do universo.

21 E vi um novo céu e uma nova terra. **Porque já o primeiro céu e a primeira terra passaram, e o mar já não existe.** 2 E eu, João, vi a Santa Cidade, a nova Jerusalém, que de Deus descia do céu, adereçada como uma esposa ataviada para o seu marido. 3 *E ouvi uma grande voz do céu, que dizia: Eis aqui o tabernáculo de Deus com os homens, pois com eles habitará, e eles serão o seu povo, e o mesmo Deus estará com eles e será o seu Deus.* 4 E Deus limpará de seus olhos toda lágrima, **e não haverá mais morte, nem pranto, nem clamor, nem dor, porque já as primeiras coisas são passadas.**

E se ele é tudo isso, se representa verdadeiramente a tudo que sobre ele foi escrito, JESUS é o maior mistério do universo. Ao mesmo tempo é também a MELHOR resposta para ele. Perceba que ele é a SENHA. Que ele encarna em sua pessoa a CHAVE que DECIFRA a existência.

E como as Escrituras são um livro de mistérios, suas expressões relacionadas com o tema enigma, têm muito a nos esclarecer.

Boca a boca falo com ele, **claramente e não por enigmas**; pois ele vê a forma do SENHOR; como, pois, não temestes falar contra o meu servo, contra Moisés? Números 12:8

Em certo momento Arão e Mirian desejam dividir o 'governo' ou ao menos a posição de autoridade que Moisés possuíam, usando o

argumento de que assim como Moisés, eles também eram profetas, também recebiam revelações divinas. Deus os convoca a tenda da Congregação e lá eles vivenciam o novo. Uma experiência que ainda não tinham, onde Deus não usava meios como sonhos, visões ou revelações para falar ao ser humano. Moisés tinha um privilégio de conversar com Deus de um modo ÚNICO, ao menos, até essa época da humanidade. O Espírito já declarava que sua PEDAGOGIA com seus profetas se dará através de parábolas, metáforas ou enigmas.

Disse-lhes, pois, Sansão: Dar-vos-ei um enigma a decifrar; se, nos sete dias das bodas, mo declarardes e descobirdes, dar-vos-ei trinta camisas e trinta vestes festivas; Juízes 14:12

Então, lhes disse: **Do comedor saiu comida, e do forte saiu doçura.** E, em três dias, não puderam decifrar o enigma. Juízes 14:14

A mulher de Sansão chorou diante dele e disse: Tão-somente me aborreces e não me amas; pois deste aos meus patrícios um enigma a decifrar e ainda não mo declaraste a mim. E ele lhe disse: Nem a meu pai nem a minha mãe o declarei e to declararia a ti? Juízes 14:16

Ela chorava diante dele os sete dias em que celebravam as bodas; ao sétimo dia, lhe declarou, porquanto o importunava; então, ela declarou o enigma aos seus patrícios. Juízes 14:17

Disseram, pois, a Sansão os homens daquela cidade, ao sétimo dia, antes de se pôr o sol: Que coisa há mais doce do que o mel e mais forte do que o leão? E ele lhes citou o provérbio: Se vós não lavrásseis com a minha novilha, nunca teríeis descoberto o meu enigma. Juízes 14:18

Então, o Espírito do SENHOR de tal maneira se apossou dele, que desceu aos asquelonitas, matou deles trinta homens, despojou-os e as suas vestes festivas deu aos que declararam o enigma; porém acendeu-se a sua ira, e ele subiu à casa de seu pai. Juízes 14:19

A história de Sansão demonstra, de modo deslumbrante diria eu, que a sabedoria dos povos derivava em parte do conceito de MÉTIS. Todos os povos da antiguidade possuíam histórias fantásticas nas quais ensinavam lições para suas crianças. As tradições de sabedoria

possuíam, para cada cultura, seus próprios heróis. Alguns destes eram semideuses ou tricksters, embusteiros, que alcançaram benefícios através da astúcia. Logo os enigmas, quaisquer que fossem, eram jogos de inteligência utilizados em muitas áreas do conhecimento e da pedagogia, fosse no treinamento militar ou de nobres. O modo como os soberanos asiáticos, comumente na China, Japão, Tailândia, ou Coréia da antiguidade, seriam capacitados, passaria sempre pela mão de tutores versados em poesia e que também proporião jogos de associações de idéias, palavras e ensinamentos derivados de interpretação ou aplicação correta de enigmas. Assim também com os povos semitas.

**Todos os conceitos relativos ao enigma** estão presentes fantástica narrativa. A se iniciar no mistério de seu nascimento.

Manóá, pai de Sansão recebe a visita de um anjo misterioso, que anuncia o futuro nome da criança, regras exclusivas para sua vida, que já nasce consagrado a Deus segundo um voto, aparentemente eterno, de nazireado, que poderia ser exercido por homem ou por mulher. Não poderia beber bebida forte, nem vinho ou misturas alcóolicas, não poderia cortar seus cabelos, não poderia se aproximar ou tocar cadáveres de animais. E nem de pessoas, mesmo que fossem corpos de parentes próximos. Ainda que uma pessoa morresse repentinamente perto dele, e acidentalmente o tocasse enquanto estivesse morrendo, seu nazireado seria tornado nulo, teria que reiniciar seu voto através de um sacrifício de uma pomba ou pardal. em beber ou provar alimentos embebidos em vinagre. Ao iniciar o mistério de sua vocação, ainda não gerado, tem regras estabelecidas para um futuro desconhecido. O anjo que lhe anuncia, sem detalhar o que ele se tornará, não revela seu nome pessoal, antes sua qualidade ou sua essência: Maravilhoso. E até o nome que a criança deverá possuir é previamente anunciado: Sansão - שמֶשׁוֹן, em hebraico: Shimshon, "filho do sol" ou pequeno sol. A criança nasce e cresce segundo a orientação divina, cumprindo seus votos até a maioridade. Então se revela nele o resultado da promessa, força incomparável. O mistério de proezas que um dia irão inspirar os gregos a criarem a figura de Heracles ou Hércules. Sansão possui o mistério de uma

sabedoria incomum. Declarada pelo Espírito de Deus de modo encoberto, oculto na sua capacidade de COMPOR um enigma, a partir de eventos incomuns de sua vida. O célebre “do comedor saiu comida e do forte saiu doçura” concebido a partir da luta com um leão, sua morte e de uma colméia que se aloja nele dias depois. Nessa história de mistério, vitórias impossíveis alcançadas por um homem que DEIXOU DE CUMPRIR SEUS VOTOS assim que alcança a maioria. Que viveu uma vida contrariando tudo que para ele fora determinado. Se apaixona duas vezes pelas mulheres erradas, manipuladoras e voluntariosas. Nas duas vezes enigmas serão declarados, numa festa de casamento e depois a uma espiã filisteia, Dalila. E nas duas vezes os segredos são revelados, sendo que na última ele significa a derrota do herói, até ao menos a reviravolta maravilhosa. Em muitos sentidos. O último ato de Sansão é o enigma final de sua vida, discutido pela teologia até os dias atuais. Como Deus pode conceder poderes a um homem que ao serem manifestos o conduzirão até a morte? Um guerreiro cego, talvez envelhecido, sendo possivelmente oferecido como uma prenda, uma oferta a Dagon, que em meio a tremenda humilhação, realiza o maior feito de força realizado por um ser humano. Que por si só, já representa um dos maiores enigmas da humanidade. E o maior de todos os enigmas manifestos na intercessão de Sansão. O da ACEITAÇÃO, o do FAVOR, da resposta concedida a um homem que violou a todos os votos que foram ordenados para que cumprisse, antes mesmo que nascesse. O sinal final de sua vida é, aos olhos dos magos e sacerdotes filisteus, um ATO IMPOSSIVEL. Porque acreditavam firmemente que o Deus de Sansão o havia ABANDONADO por sacrilégio, por desobediência, para todo o sempre. Criam que uma vez cortado o último laço que o prendia ao nazireado, jamais seria aceito novamente. Por isso, jamais poderia receber a força sobrenatural outra vez. Por errarem em tal avaliação, morreram todos. O maravilhoso acompanha toda a narrativa, do nascimento até a morte, do mesmo modo o mistério.

Inclinarei os ouvidos a uma parábola, decifrarei o meu enigma ao som da harpa. Salmos 49:4

A inspiração era a essência do enigma, que necessitava ser ouvido atentamente, o salmista sabe que ouvirá mistérios em forma de parábolas, metáforas, que lhe serão contadas em revelações, sonhos ou inspirado como odes espirituais, ou do mesmo modo que os músicos improvisam suas melodias e os poetas sua poesia. O salmista compreende que o modo como ele entenderá o segredo compartilhado pelo Espírito é através do dom da música, com ajuda do som dos instrumentos, nos dando a noção do processo com que os profetas recebiam em muitos momentos palavras e até visões.

Abrirei os lábios em parábolas e publicarei enigmas dos tempos antigos. Salmos 78:2

Logo o salmista recebe a instrução mais notável a respeito dos enigmas, sua natureza, sua abrangência profética, e a FORMA com que Deus compartilhará sua SABEDORIA.

para entender provérbios e parábolas, as palavras e enigmas dos sábios.

Provérbios 1:6ci

Salomão recebeu um colosso de sabedoria espiritual. Então recebeu de Deus uma cartilha, uma instrução para capacitar os fiéis de toda terra a compreenderem palavras de sabedoria, conceitos, princípios e o método mais importante de interpretar ditos que contenham sabedoria. Que seria através da MEDITAÇÃO e do ESTUDO.

porquanto espírito excelente, conhecimento e inteligência, interpretação de sonhos, declaração de enigmas e solução de casos difíceis se acharam neste Daniel, a quem o rei pusera o nome de Beltessazar; chame-se, pois, a Daniel, e ele dará a interpretação.

Daniel 5:12

E infelizmente não tive oportunidade de comentar os textos em anexo. (Ou trabalhar melhor os anteriores.... kkkkk) Mas, creio que até os tópicos essenciais já tenham sido abordados.

Paz, Welington, 20/11/2021

Verdadeiramente, tu és Deus misterioso, ó Deus de Israel, ó Salvador.

Isaías 45:15

que mora entre as sepulturas e passa as noites em lugares misteriosos; come carne de porco e tem no seu prato ensopado de carne abominável;

Isaías 65:4

Então, foi revelado o mistério a Daniel numa visão de noite; Daniel bendisse o Deus do céu.

Daniel 2:19

mas há um Deus no céu, o qual revela os mistérios, pois fez saber ao rei Nabucodonosor o que há de ser nos últimos dias. O teu sonho e as visões da tua cabeça, quando estavas no teu leito, são estas:

Daniel 2:28

Respondeu Daniel na presença do rei e disse: O mistério que o rei exige, nem encantadores, nem magos nem astrólogos o podem revelar ao rei;

Daniel 2:27

E a mim me foi revelado este mistério, não porque haja em mim mais sabedoria do que em todos os viventes, mas para que a interpretação se fizesse saber ao rei, e para que entendesses as cogitações da tua mente.

Daniel 2:30



Beltessazar, chefe dos magos, eu sei que há em ti o espírito dos deuses santos, e nenhum mistério te é difícil; eis as visões do sonho que eu tive; dize-me a sua interpretação.

Daniel 4:9

Ao que respondeu: Porque a vós outros é dado conhecer os mistérios do reino dos céus, mas àqueles não lhes é isso concedido.

Mateus 13:11

Respondeu-lhes Jesus: A vós outros é dado conhecer os mistérios do reino de Deus; aos demais, fala-se por parábolas, para que, vendo, não vejam; e, ouvindo, não entendam.

Lucas 8:10

Ora, àquele que é poderoso para vos confirmar segundo o meu evangelho e a pregação de Jesus Cristo, conforme a revelação do mistério guardado em silêncio nos tempos eternos,

Romanos 16:25

Estando tu, ó rei, no teu leito, surgiram-te pensamentos a respeito do que há de ser depois disto. Aquele, pois, que revela mistérios te revelou o que há de ser.

Daniel 2:29

Disse o rei a Daniel: Certamente, o vosso Deus é o Deus dos deuses, e o Senhor dos reis, e o revelador de mistérios, pois pudeste revelar este mistério.

Daniel 2:47

Ao que respondeu: Porque a vós outros é dado conhecer os mistérios do reino dos céus, mas àqueles não lhes é isso concedido.

Mateus 13:11

Assim, pois, importa que os homens nos considerem como ministros de Cristo e despenseiros dos mistérios de Deus.

1 Coríntios 4:1

Ainda que eu tenha o dom de profetizar e conheça todos os mistérios e toda a ciência; ainda que eu tenha tamanha fé, a ponto de transportar montes, se não tiver amor, nada serei.

1 Coríntios 13:2

Pois quem fala em outra língua não fala a homens, senão a Deus, visto que ninguém o entende, e em espírito fala mistérios.

1 Coríntios 14:2

mas falamos a sabedoria de Deus em mistério, outrora oculta, a qual Deus preordenou desde a eternidade para a nossa glória;

1 Coríntios 2:7

Pois quem fala em outra língua não fala a homens, senão a Deus, visto que ninguém o entende, e em espírito fala mistérios.

1 Coríntios 14:2

desvendando-nos o mistério da sua vontade, segundo o seu beneplácito que propusera em Cristo,  
Efésios 1:9

e manifestar qual seja a dispensação do mistério, desde os séculos, oculto em Deus, que criou todas as coisas,  
Efésios 3:9

e também por mim; para que me seja dada, no abrir da minha boca, a palavra, para, com intrepidez, fazer conhecido o mistério do evangelho,  
Efésios 6:19

para que o coração deles seja confortado e vinculado juntamente em amor, e eles tenham toda a riqueza da forte convicção do entendimento, para compreenderem plenamente o mistério de Deus, Cristo,  
Colossenses 2:2

Com efeito, o mistério da iniquidade já opera e aguarda somente que seja afastado aquele que agora o detém;  
2 Tessalonicenses 2:7

Evidentemente, grande é o mistério da piedade: Aquele que foi manifestado na carne foi justificado em espírito, contemplado por anjos, pregado entre os gentios, crido no mundo, recebido na glória.

1 Timóteo 3:16

mas, nos dias da voz do sétimo anjo, quando ele estiver para tocar a trombeta, cumprir-se-á, então, o mistério de Deus, segundo ele anunciou aos seus servos, os profetas.

Apocalipse 10:7

Na sua frente, achava-se escrito um nome, um mistério: BABILÔNIA, A GRANDE, A MÃE DAS MERETRIZES E DAS ABOMINAÇÕES DA TERRA.

Apocalipse 17:5

O anjo, porém, me disse: Por que te admiraste? Dir-te-ei o mistério da mulher e da besta que tem as sete cabeças e os dez chifres e que leva a mulher:

Apocalipse 17:7

37 x nas Escrituras

Salmos

78

1Um poema da família de Asafe. Escuta meu ensino, ó povo meu, presta atenção às palavras da minha 2 Em parábolas abrirei a minha boca, proferirei enigmas do passado. 3 O que ouvimos e aprendemos, o que os pais nos contaram,...

Mateus 13

34 Todas essas coisas falou Jesus à multidão por meio de parábolas e nada lhes dizia sem usar palavras enigmáticas. 35 E assim cumpriu-se o que fora dito por meio do profeta: “Abrirei em parábolas a minha boca; proclamarei coisas ocultas desde a fundação do mundo”. Jesus explica a parábola do joio

