

Fotamecus Completo

por **Fenwick Rysen**
traduzido e adaptado pelo **rev. Beraldo**

4º dia do Caos de 3175 YOLD

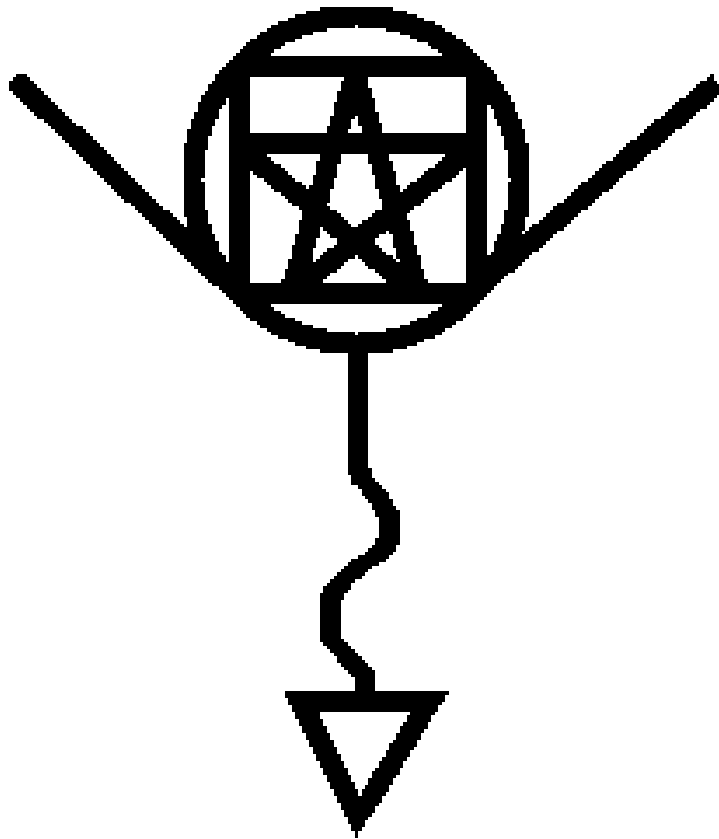


Figura 1: Sigilo de Fotamecus

1 Introdução

Fotamecus sempre foi um assunto que me fascinou muito, desde que eu traduzi o primeiro artigo sobre ele, no meio desse ano. Naquela época eu havia prometido traduzir os outros três textos que Fenwick Rysen escreveu sobre ele no Chaos Matrix, a página de onde retirei estes textos. E cá estamos.

Mais do que uma simples tradução, esta coleção de textos é, também, um Oferecimento à Fotamecus, & isto vai fazer mais sentido para quem tiver lido os textos que existem aqui; para quem não leu, um pequeno resumo: Fotamecus favorece (ou parece favorecer) aqueles que fazem um pequeno marketing dele. Dessa forma, meu ato é um ato de oferecimento, um ato mágico em essência, cujos resultados ainda não posso determinar.

Fotamecus é uma idéia sedutora: quem nunca quis controlar o tempo? Ora, se o tempo é fluído, inconstante & maleável, como propõe Fenwick, então a noção ocidental de Tempo tem um inimigo muito poderoso; os resultados e benefícios do uso do controle da duração das horas é notável & até mesmo relativamente fácil de obter, arrisco dizer. Uma egrégora útil e amigável: não preciso justificar a minha iniciativa de querer melhorar ainda mais minhas relações com ela.

Seja como for, desejo uma boa leitura a todos. Qualquer inconsistência, qualquer erro, qualquer dúvida que você tiver, por favor, me avise. Os contatos estão na última página. Num futuro, podemos adicionar a este volume textos escritos por brasileiros, por exemplo, sejam eles ensaios, histórias, ou até (quem sabe?) poemas para Fotamecus, esta no mínimo interessante deidade.

Mergulhe na confusão, peixe!
rev. Beraldo, verão de 3174 YOLD

2 Fotamecus: Servidor Viral de Compressão/Expansão do Tempo

27 de Junho de 1997

“O que é o tempo, senão a variedade de uma coisa?” -Austin Osman Spare

2.1 História

Fotamecus era originalmente um sigilo criado na primavera de 1996 quando eu mostrava a Quinn, o Profeta Louco¹, algumas técnicas de sigilação. O Profeta Louco guardou o papel que havíamos usado para a demonstração e começou a usar ele enquanto estava dirigindo; o intento do sigilo era para “Forçar o Tempo a se Comprimir”. Ruben, um amigo nosso, entrou nessa, e eles dois começaram a dar energia para o sigilo.

Fotamecus cruzou a linha sigilo/servidor depois que Ruben e o Profeta Louco assistiram ao show do Metallica em Sacramento, no qual se diz que teria Quinn sorrido e olhado maldosamente para a multidão e murmurado “gnose livre²...”, antes de se abrir para canalizar [energia] e se entregar ao mosh. Durante a volta, despejaram toda a energia em excesso em Fotamecus, e chegaram em casa com metade do tempo que eles normalmente levariam.

Fui informado disso e fiquei intrigado, e durante a Peregrinação no Death Valley (três dias numa van com sete magos do caos) Fotamecus foi posto à prova: o grupo dirigiu grande energia à ele para que nos ajudasse a cobrir o caminho de Santa Rosa (norte de San Francisco) ao Death Valley mais rapidamente.

Na primeira parada da viagem, todos olhamos para o relógio, depois de entrar em Vallejo. Quinze minutos mais tarde havíamos viajado quinhentas milhas, através do MacArthur Maze (o mais vertiginoso encontro de rodovias conhecido pelo homem), isso no tráfego do dia de Ação de Graças. O segundo carro que ia conosco se perdeu, imediatamente, atrás de nós, e eles não haviam parado de dirigir. Nunca pararam. Desperdiçamos 45 minutos em Livermore antes de voltar para a estrada e coincidentemente nos encontramos com o segundo carro novamente.

Havia ali um efeito que se manifestava de apenas um lado.

As últimas três entradas em I-5 antes de Bakersfield, que deveria ter tomado uns 15 minutos, tomaram perto de uma hora. Tempo comprimido, tempo expandido. Para nós, expandido num dos trechos mais cansativos da estrada na Califórnia.

Neste ponto, vários dos meus amigos e eu sentamo-nos e fizemos alguns trabalhos sobre Fotamecus, tornando-o um servidor viral: ele poderia criar cópias de si mesmo. Nós unimos os Fotamecus em uma rede de modo que se um comprimisse o tempo, mas não quisesse que ele se expandisse, isso passava a ser dever de outro Fotamecus na rede. Todas as cópias trabalham juntas, e quanto mais cópias há, melhor funciona.

2.2 Sigilos

Fotamecus era um sigilo que depois se tornou consciente e se tornou um servidor. Modificações foram feitas no sigilo original de modo a torná-lo um servidor viral. O sigilo do servidor viral Fotamecus enfeita a capa desde volume.

A palavra “Fotamecus” em si é o sigilo mântico original a partir do qual foi criado o sigilo gráfico. Além de se concentrar no sigilo gráfico, existe a possibilidade de se focar pela audição entoando o sigilo mântico “fo-tuh-meh-kus”³.

2.3 Instruções de Uso

2.4 Criando e usando uma nova cópia

1. Estique seu dedo indicador;

¹Eu fiz um intervenção aqui; ele não diz que o Profeta Louco é Quinn, mas se refere a Quinn mais abaixo, o que causava confusão na leitura do texto. Como no texto "Não Me Culpe, Culpe Meu Servidor" ele diz *a good friend of mine, Quinn the Mad Prophet (don't ask)*, concluí que Quinn era o Profeta Louco e fiz esta intervenção. N.T.

²*Free gnosis*, no original. Atente que o "livre" significa que ela está liberta, espalhada no ar, ou qualquer figura parecida com isso. N.T.

³Como o texto original é em inglês, a leitura aproximada para isso é “fo-tiuh-méh-kius”. N.T.

2. Trace o sigilo de Fotamecus – pode ser no ar, ou em algum meio físico. Ao mesmo tempo em que você desenha o sigilo, visualize um raio de luz octarina saindo de seu terceiro olho⁴ em direção ao seu indicador enquanto desenha o sigilo. Deixe a cópia octarina brilhando aonde você a desenhou;
3. Use o Fotamecus, focando no sigilo atrás de você, enviando-lhe muita ou pouca energia (como preferir), juntamente com a intenção de expandir ou comprimir o tempo. E, como sempre, siga o princípio "Garbage In, Garbage Out"⁵, dando a ele a energia que necessita;
4. Instrua Fotamecus sobre o que deve ser feito para reciprocamente estreitar/expandir tempo. Por exemplo, se ele expande tempo para você, peça-o para contraí-lo da próxima vez que você estiver dirigindo para algum lugar. Se você contraiu o tempo, peça a Fotamecus que o expanda da próxima vez que acordar, te dando mais tempo para se levantar. Ou então a coisa mais simples a se fazer é pedir que ele transmita a expansão/compressão para outro servidor na cadeia viral, deixando que alguém que precise a use;
5. Sente-se (afaste-se) e veja o que acontece!

2.5 Pegando uma petição de ajuda de um servidor Fotamecus distante

1. Acalme sua mente por um momento;
2. Envie uma chamada com sua mente, pedindo para Fotamecus vir te ajudar, dizendo a ele brevemente se o que você precisa é que ele expanda o comprima o tempo;
3. Continue fazendo o que estava fazendo, e veja se funciona.

2.6 Notas

- Quando se usa Fotamecus, é mais fácil simplesmente mandar energia durante o intento de comprimir ou expandir o tempo. Fotamecus é bastante inteligente e cuida do resto.
- Depois de carregar, não se preocupe com ele. Fotamecus parece trabalhar melhor se você se esquece que ele está trabalhando por aí. A maioria dos efeitos são notados mais tarde: "Ei, faz só quinze minutos e meu CD já tocou duas vezes..."
- Existem algumas pessoas que, depois de trabalharem com Fotamecus, obtiveram algum sucesso com visualizações envolvendo puxar o tempo controlando o seu fluxo através de si mesmas e melhor que ele. Mas Fotamecus parece ficar irritado se você começa a fazer seu trabalho melhor do que ele, então não espere que o servidor trabalhe bem novamente se você começar a controlar o tempo por si mesmo. Não que você vá precisar dele nesse ponto.
- Talvez a melhor imagem para representar Fotamecus seja um relógio sendo esmagado por uma marreta. Relógios trabalham com a premissa de que o tempo é estável e mensurável. Fotamecus trabalha com a premissa de que o tempo é instável e maleável.
- O servidor é bastante trabalhador, serviçal, e de uma personalidade dócil. Sua personalidade dócil e compreensiva é provavelmente devida em grande parte aos seus pais: sete amigos caoístas da faculdade enfiados numa van para uma longa viagem durante o dia de Ação de Graças, da Bay Area até o Death Valley em 1996. Olhando para quem ele viria a ser quando estava "crescendo" (desenvolvendo as partes anteriores de sua personalidade que estavam ainda não formadas e deixadas para espontaneidade), é difícil imaginar que ele poderia vir com algo além de "fácinho".
- Por favor, me mande e-mail com quaisquer questões, comentários e histórias interessantes⁶

⁴O terceiro olho é Adjna, cuja cor é lilás, segundo algumas fontes, ou azul índigo, segundo outras, ou ainda roxo.

⁵*Garbage In, Garbage Out*, abreviado como **GIGO**, é uma frase comum no ramo da ciência da computação; ela primariamente chama atenção ao fato de que computadores irão processar o comando que você der a eles, sem questionar, por mais *nonsense* que ele seja. Também pode ser aplicada a outras áreas onde é difícil ter um bom resultado a partir de uma fonte de dados ruins, como tentar traduzir um texto confuso. N.T.

⁶O email do criador do artigo é fenwick@chaosmatrix.com, como consta no link do qual retiramos o texto. N.T.

3 Ritual de Empowerment de Fotamecus

⁷ 25 de Outubro de 1997

3.1 Introdução

Fotamecus é uma adição historicamente recente ao panteão de deidades associadas ao tempo, cuja figura mais notável é Chronos. Mas, enquanto Chronos é associado ao conceito de tempo fixo e imutável, Fotamecus se baseia no conceito de que o tempo é fluído e maleável. Por causa das restrições de liberdade do conceito de tempo fixo de Chronos, Fotamecus decidiu declarar guerra contra ele; o ritual a seguir tem como objetivo ajudá-lo em sua guerra, e conceder favores à quem ajudá-lo. Como as sociedades modernas são dependentes do relógio e da moeda (tempo é dinheiro), auxiliar Fotamecus em destruir os conceitos atuais de tempo pode ser considerado mais um passo na Imanentização do Eschaton⁸.

3.2 Material Requerido

- Um tambor;
- Um pequeno relógio digital (um relógio de painel de carro ou um pequeno relógio infantil é barato e efetivo);
- Um pouco de "peido-de-velha" - aquelas bombinhas que explodem quando você joga no chão (ou qualquer coisa que exploda quando se bate nela). NÃO use explosivos maiores - a idéia é criar um pequeno "BANG", não arrancar sua mão!
- Uma pedra grande e pesada o bastante para destruir o pequeno relógio digital e explodir as "biribinhas";
- Três pessoas: o Baterista, o *Chronomancer* e o Guerreiro;
- Observadores (opcional), ou seja, quem mais queira assistir ao ritual.

3.3 O Ritual

- 16. Os participantes entram num local escuro o suficiente para o gosto deles. Ninguém deve estar usando relógios, e o local deve estar vazio. O Baterista deve estar carregando o tambor, o Chronomancer, o relógio digital, e o Guerreiro deve carregar as bombinhas e a pedra.
- 15. O Baterista, o Chronomancer e o Guerreiro devem formar um triângulo e posicionar seus pés firmemente, na largura dos ombros. Os observadores devem formar um círculo para assistir ao ritual.
- 14. O Chronomancer olha para o Baterista com uma face interrogadora, mentalmente perguntando se o Baterista está pronto para realizar o ritual. O Baterista reage positivamente, colocando o tambor em posição.
- 13. O Chronomancer olha para o Guerreiro com a mesma expressão, e o segundo deve assentir e mostrar as biribinhas e a pedra.
- 12. Com todos de acordo com o ritual, o Chronomancer deve apresentar o relógio ao Baterista, que deve examinar (com a vista) e se mostrar convencido de que é um bom sacrifício para o ritual. O mesmo deve ser feito com o Guerreiro.

⁷ *Empowerment*, ou "delegação de autoridade", é uma expressão em inglês comum como termo usado no mundo do trabalho. Portanto, mantive o termo em inglês. N.T.

⁸ Imanentização do Eschaton é uma expressão que pode ser substituída por "criar o paraíso na terra", ou seja, viver coisas transcendentes nos limites possíveis da existência. Obviamente que não se deve tomar (apenas) a frase em seu sentido dualístico de corpo/alma, afinal estamos falando de magia do caos. N.T.

- 11. O Chronomancer levanta o relógio para o céu, apresentando-o para Fotamecus. Todos os participantes devem olhar para cima e pedir, em pensamento, para que Fotamecus venha e veja o ritual que está sendo feito para auxiliá-lo em sua guerra contra Chronos. Os observadores devem manter o sigilo de Fotamecus em mente, e deixá-lo lá durante todo o ritual.
- 10. Quer Fotamecus se apresente ou não, o Chronomancer deve esconder o relógio com as duas mãos em forma de concha, e o Baterista começa a bater lenta e continuamente no tambor (algo entre 60 e 80 batidas por minuto). Aqui está simbolizado o retorno aos ritmos naturais - a batida do tambor revela o que o relógio esconde. Todos os participantes devem contemplar isso durante algum tempo.
- 9. Com o relógio ainda escondido, o Chronomancer deve abaixar a cabeça e fechar os olhos. Em seguida, deve concentrar-se em suas concepções de tempo. As batidas do tambor, ele nota, são as mesmas do seu coração, as mesmas da passagem dos dias, as mesmas da passagem das estações do ano... Uma batida mensuravelmente constante, ainda que possa mudar a qualquer momento. Essas observações se opõem à máquina aprisionada em suas mãos, que é fria, que mede o tempo como se fosse uma mercadoria com um valor fixo, determinado pelos "reais por hora", e esta é a mentalidade das pessoas encurraladas nesta concepção de tempo. O Chronomancer deve superar com repugnância esta idéia de tempo, esta linear, imutável e entorpecente procriação de números que só tem algum significado, pois todos concordam com a mesma alucinação de que o Tempo é um fenômeno fixo. Como isto é possível? A batida do tambor pode alterar sua velocidade, e sua única medida é a batida-silêncio, batida-silêncio... Não há números para o batimento de seu coração ou a passagem dos dias ou a roda dos anos - isto tudo é infinito, e sempre diferente, e o espaço entre eles é uma questão de percepção.
- 8. Todos os participantes são encorajados a pensar as mesmas coisas, focando sua repugnância no conceito de tempo fixo e, depois, no relógio nas mãos do Chronomancer. O Guerreiro, em adição a isto, também sente que sua repugnância cresce e se torna um desejo de destruir o tempo fixo. No entanto, como um Guerreiro perfeito, ele percebe que deve esperar - o tempo, percebe, não é certo... Não sabe quanto tempo deve esperar; não pode ser medido em segundos, minutos ou horas, apenas em paciência. E, uma vez que destruir este relógio, haverá muitos outros - os eventos não estão vinculados ao tempo, o tempo está vinculado aos eventos completos ou incompletos. O Guerreiro irá esperar pelo momento certo para destruir o relógio, sabendo que, após este ato, haverá outros relógios para serem destruídos. Esta tarefa do Guerreiro nunca estará completa.
- 7. O Baterista, após que a quantidade adequada de tempo tenha passado (isso fica ao gosto dele), lentamente começa a aumentar o ritmo do tambor. Isso ajuda a ressaltar que o tempo é mutável, bem como incentiva os outros a agir - o tempo nunca se esgota, mas ele passa.
- 6. O Chronomancer, preenchido com o desagrado pelo objeto que tem em mãos e ouvindo o aumento da frequência das batidas, percebe que algo deve ser feito. Ele poderia lançar o relógio longe, mas isso iria ser uma solução paliativa. Poderia destruir o relógio, mas não possui armas nem sabe como manejá-las. Ao invés disso, olha à sua volta, até que seus olhos encontrem o do Guerreiro, quando ambos percebem que chegou o momento - o Chronomancer precisa de um meio para destruir, e o Guerreiro o tem e está pronto.
- 5. O Chronomancer revela o relógio ao Guerreiro, e o Baterista aumenta o ritmo rapidamente (para 140-210 batidas por minutos, dependendo do gosto / preferência / situação), o que reflete seu estado interior. O coração do Baterista luta contra a batida certa do relógio - há muito a batida do tambor foi abandonada pela do relógio. As pessoas abandonaram o caminho de Fotamecus e aceitaram as decepções que Chronos as ofereceu. Enquanto o relógio existir, o tambor não está seguro. Ainda assim, o Baterista segura e bate no tambor, pois a concepção de Fotamecus é mais necessária do que nunca.
- 4. Há um pedido no olhar do Chronomancer, e o Guerreiro o compreende; apresenta, então, sua pedra, e o primeiro sorri, colocando o relógio ao alcance da arma do Guerreiro. Volta, então, a uma postura firme, orgulhosa, sabendo que fez a coisa certa.
- 3. O Guerreiro não sorri - festejar agora seria prematuro. Sua paciência foi premiada, e ele agora tem a possibilidade de ação, mas ela ainda não foi tomada. Vai se preparando para a ação enquanto

analisa cuidadosamente seu inimigo. Busca conhecê-lo melhor do que ele mesmo, levando em conta cada detalhe. Começa, então, a ver suas debilidades - esta máquina exige tal precisão que o menor impacto irá destruí-lo. Seu domínio sobre a realidade é tênue, na melhor das hipóteses. Apesar do relógio parecer fraco, o Guerreiro percebe que o que deve ser destruído é a cultura que há em torno dele. Tornar este ato de destruição como um exemplo para que outros o repitam. E deixar que o poder liberado nessa destruição alimente Fotamecus em sua luta contra Chronos. Mostrar ao mundo que Fotamecus possui aliados entre os vivos, entre aqueles que recusam a tornar-se enredados na cilada de Chronos.

- 2. O Guerreiro cai de joelhos, e prepara sua vítima. Todos os participantes percebem a destruição eminente, então fecham os olhos e visualizam o sigilo de Fotamecus e pensam em todos os seus intentos - pensam em quanto este sacrifício poderá capacitá-lo.
- 1. O Guerreiro espalha os explosivos pelo chão e sobre o relógio. Segura a rocha firmemente em suas duas mãos, e, com o sigilo de Fotamecus em mente, levanta a pedra para cima e...
0. -DESTRÓI O RELÓGIO-
1. Há um forte estrondo e flashes provenientes dos explosivos. Nesse momento, o Baterista retorna ao primeiro ritmo (60 a 80 BPM).
2. O Guerreiro recolhe os destroços (que puder) do relógio e o mostra ao Chronomancer, que deve pegá-los e examiná-los, por um breve momento, para garantir que a morte é completa, então apresentando-os ao Baterista. Esperando o momento certo, o Baterista pára de bater em seu tambor, e aceita a destruição do relógio do Chronomancer como um símbolo de triunfo. O silêncio permeia o quarto.
3. Todos os participantes deixam o recinto silenciosamente, começando pelos observadores (a multidão deve se dispersar), seguidos pelo Guerreiro (que reconhece que sua tarefa está completa), seguido pelo Chronomancer (que percebe que não há mais nada a ser feito). O Baterista olha para o relógio quebrado em suas mãos, sorri, e então segue um pouco atrás dos outros, triunfante.

3.4 Notas

1. Embora o ritual tenha sido concebido para um grupo, qualquer um é bem-vindo para adaptá-lo para o uso individual. O que compõe o ritual é, primariamente, a emoção e a simbologia; detalhes são desimportantes. Altere-os para adequá-los às suas circunstâncias;
2. Nós realizamos este ritual durante a mudança de horário de verão para horário oficial, naquela "hora que não existe", entre a meia-noite e a meia-noite. Tente realizar o ritual em algum momento significativo do ciclo do tempo, seja uma mudança de clima, de horário, um pôr-do-sol, amanhecer, meio-dia, meia-noite, solstício, equinócio, ou qualquer coisa parecida;
3. O ritual foi concebido sem palavras; não existe nenhuma. Se precisar delas, coloque-as. Porém, fomos muito felizes ao realizar o ritual em total silêncio, com um alto "BANG" no fim;
4. Não se preocupe em pensar as mesmas coisas que foram descritas acima; as palavras foram escritas para descrever quais emoções você deve estar sentindo em cada parte do ritual. Não precisa manter um diálogo interno, não deve ir "recitando as linhas" do ritual. Deixe as emoções levarem você através do ritual; pensamentos espontâneos podem surgir dessas emoções, dando sentidos sobre as ações tomadas. É a força da emotividade elevada ao máximo por cada um que dá poder ao ritual;
5. As bombinhas podem ser ainda mais efetivas se os observadores não sabem que elas serão usadas - eles irão saltar de surpresa / espanto / terror quando virem o relógio "explodir" - gnose só é alcançada quanto todos mijam nas calças. O Guerreiro pode deixar as biribinhas escondidas até o momento quando se ajoelha para preparar o relógio para o sacrifício;
6. Qualquer participante (ou qualquer pessoa que estiver presente) pode pedir ajuda para Fotamecus depois do ritual. Ele parece favorecer especialmente as pessoas que se engajaram em sua guerra. Pode comprimir e expandir o tempo, acelerando uma viagem ou alongando aqueles momentos pacíficos que pretendemos desfrutar. O tempo é maleável, ou qual outro motivo para este ritual?

7. Ao final do ritual, é realmente difícil de começar a falar novamente - existe um sentimento palpável que toma conta de todos. A forma tradicional de resolver isto seria um banimento, mas nós preferimos fazer com que o Baterista saia por último e comece a bater o tambor e a gritar a plenos pulmões, quebrando o feitiço que se apoderou de todos. Então, banam com comida, bebida e diversão!

3.5 Epílogo

Este ritual foi registrado em papel (eletrônico, na verdade) durante a parada para o lanche de uma jornada de trabalho das nove da manhã às cinco da tarde. Apenas mais uma greve contra Chronos na guerra pelo tempo. Louvado Seja Fotamecus! Destruam Seus Relógios! Chronos, sua hora chegou!

4 Não Me Culpe, Culpe Meu Servidor

26 de Julho de 1998 (Publicado no *Kaos Magick Journal*, verão de 1999)

Eu não estou certo se deveria ou não estar preocupado; veja, Chronos é um Deus do Tempo legal o bastante, mas ele é um pouco velho e não tenho certeza se ele tem chance contra o que está para abatê-lo. Claro, por ter subjugado toda a sociedade ocidental ao relógio talvez ele realmente mereça, mas eu ainda sinto um tipo de pena dele.

Tudo começou quando comecei a brincar com a idéia de magick do tempo. Não que eu seja responsável pelo que está chegando, entenda - passo a culpa logo para o Fotamecus antes que alguém me culpe. Deixei ele livre por aí já há algum tempo e não tomei nenhuma responsabilidade pelos seus atos, especialmente com ele esbravejando por aí, "Chronos, sua hora está chegando" toda vez que eu o via. Talvez eu deva explicar.

Meu próprio envolvimento com a magick do tempo é acidental: um dia eu estava pensando em como o tempo flui, e como cada hora, supostamente, tem a mesma duração de todas as outras. Mas isso não faz sentido para mim - por vezes uma hora voa como se fosse minutos, e outras vezes se arrasta por séculos. Minha conclusão foi mais ou menos assim: se nós podemos usar magick em qualquer área de nossas vidas, e se o Tempo é uma substância mutável, por que não usar magick para moldar o tempo? E pensar geralmente me traz problemas, cedo ou tarde.

Então, uma tarde, atrasado, passou pela minha mente usar magick para conseguir chegar a tempo. Ouvindo o rádio enquanto dirigia pela estrada, criei uma Declaração de Intento apropriada: "Force o tempo a se comprimir". Uma vez que direção e sigilação artística não combinam, reduzi o intento em um mantra de quatro sílabas para cantar junto com o rádio: "Fotamecus". Apesar da pouca preparação, isso funcionou excepcionalmente bem, e eu pensei que a operação estava completa.

No dia seguinte um grande amigo meu, Quinn, o Profeta Louco (não questione), me abordou sobre técnicas de sigilação à lá Austin Osman Spare. Para exemplificar escolhi "Fotamecus", explicando-lhe o sucesso do dia anterior. A partir do mantra, criei um sigilo artístico para que Quinn pusesse em sua carteira para usar como referência futura, inadvertidamente o colocando sobre a influência do sigilo. Muitas histórias sobre trânsito seguiram rapidamente, culminando num concerto do Metallica, onde o objetivo de Quinn era o sugar toda a gnose que pairava no local.

Toda essa gnose livre que Quinn sugou foi despejada no sigilo de Fotamecus para acelerar a viagem de volta para casa; então, o que seriam duas horas de viagem, tomou apenas trinta minutos. Ainda mais surpreendente foi que a energia foi o suficiente para empurrar o sigilo até a classe de servidor. Eu já havia usado essa técnica antes, alimentando um sigilo com gnose o suficiente para ele se tornar um servidor, mas nem eu nem o Profeta Louco havíamos feito isso por acidente. Então, sem uma casa e sem lugar para ir, o agora servidor Fotamecus, jovem e desinteligente, começou a nos seguir. Sempre que queríamos comprimir ou expandir o tempo bastava alimentá-lo com um pouco de gnose e ele ia fazer o trabalho. O servidor começou a "crescer" enquanto o alimentávamos, ficando um pouco mais inteligente e bem mais forte cada vez que o usávamos. Pensávamos que tudo ia de vento em popa, afinal quanto mais forte fosse, melhor fazia seu trabalho.

No fim de semana do feriado de Ação de Graças, em 1996, estávamos eu e mais seis caoístas abarrotados numa van em direção do Death Valley. Quando chamei Fotamecus estávamos na área da Baía de San Francisco, e cobrimos cinqüenta milhas em quinze minutos através do trânsito intenso e do MacArthur Maze, o mais vertiginoso cruzamento de rodovias conhecido pelo homem. Imediatamente após Fotamecus começar a trabalhar, deixamos para trás o carro de amigos que estava nos seguindo.

Ainda matamos mais quarenta e cinco minutos numa parada, mais tarde, e, quando voltamos para a estrada, acabamos por encontrar o carro que nos seguia, ainda que ele não tivesse feito nenhuma parada. Pensávamos que a magick trabalhou muito bem, então ela recebeu uma folga pelo resto daquele dia.

Quando o tempo é comprimido, uma quantidade igual de tempo deve ser expandida. O balanço se mantém. Demoramos perto de uma hora para atravessar um trecho deserto da rodovia, viajando a sessenta milhas por hora. Se já tivéssemos chegado ao nosso destino, então a expansão do tempo seria boa, mas a única coisa que Fotamecus conseguiu com isso foi compensar o tempo que havia inicialmente comprimido.

Depois de vários eventos semelhantes nós trabalhamos em cima de diversas idéias para corrigir o problema e chegamos à idéia de servidores virais - a chave para o processo de mutação que permitiria a Fotamecus crescer além de nosso controle. Trabalhamos em vários rituais nos quais se alteraram o sigilo

para permitir a Fotamecus criar cópias de si mesmo. Essas cópias se ligariam em uma rede incrivelmente eficaz em prevenir efeitos colaterais indesejados. Se um dos servidores da rede fosse chamado para comprimir o tempo e outro para expandir, o primeiro poderia passar a responsabilidade de expansão ao outro, mantendo o balanço e reduzindo a possibilidade de erros.

Nosso único problema era que não poderíamos limitar o quão grande a rede poderia ser. Não fizemos nada contra isso - nada para mantê-la sob nosso controle. E o único problema em reproduzir vírus é que, cedo ou tarde, eles sofrem mutação.

Nessa época surgiram notícias de que Fotamecus estava se espalhando pela Internet, e de que seu sigilo havia sido impresso por muitos para uso pessoal. Centenas de cópias foram geradas e o poder da Rede Fotamecus de Servidores Virais continuou a crescer.

Enquanto a rede crescia, crescia o pidiossincrasiaoder de Fotamecus. A coisa toda começou a agir cada vez menos como uma legião de servidores independentes e mais e mais como uma entidade individual. Ele começou a demonstrar grandes sinais de inteligência - tinha longas conversas interessantes, aparecia, quando necessário, sem ser chamado, e aplicou uma maior precisão no uso da manipulação do tempo para conseguir o máximo de milhas com o mínimo de esforço. Tornou-se óbvio pra mim e para o Profeta Louco que ele estava saindo de nosso controle e estava prestes a se tornar algo mais. A mutação tinha começado, e havia muito pouco que pudéssemos fazer para detê-la.

Somente um ano depois da criação inicial, deixou de ser uma rede de peças para se tornar mais do que a soma das partes. Suas peças ainda se identificavam, mas se tornavam cada vez mais distintas. A própria rede viral agora era mais forte do que servidores individuais, e se parecia mais com um espírito no controle de seus poderes a cada dia que passava.

A mutação completa se deu durante a hora em que a meia-noite se transformava em meia-noite oficial, pois o horário de verão do pacífico estava virando o horário oficial do pacífico, em outubro de 1997. Usando dessa expansão mundana do tempo em uma hora, um tempo que não tecnicamente existe, realizamos um ritual em nome de Fotamecus para lhe dar energia para qualquer a utilização que ele quisesse. Sete pessoas e um relógio destruído foram as únicas testemunhas do ritual.

Durante três dias ele simplesmente sumiu. Pedidos de ajuda ficaram sem resposta, conversas se transformaram em monólogos sem resultado. A adivinhação confirmou que, sim, ele ainda estava vivo, mas, não, não poderia responder nada. Por isso esperei, e três dias depois ele voltou da morte mais mudado do que jamais havíamos esperado.

Muitos magos do caos falam que espíritos se fazem pelo acúmulo de energia a partir de um servidor fraco e desinteligente, depois egrégoras de moderado poder, até chegar à forma de um deus capaz de controlar culturas inteiras. Em uma teoria popular, todos os deuses, um dia, estiveram no começo da linha, e, através do uso constante que era feito deles, acabaram por acumular poder, ascendendo de servidores a egrégoras até o estado pleno de deuses. Quando perguntados sobre quanto tempo isso leva, muitos caoístas encolhiam os ombros e diziam que cada etapa deveria levar décadas ou mesmo séculos. Eu diria que isso subestima grosseiramente o potencial de crescimento, já que eu vi que Fotamecus não é mais um servidor fraco, mas uma egrégora poderosa o suficiente para nós e para fazer suas próprias reivindicações.

Eu ainda não sei o que lhe permitiu atravessar a fronteira. Desconfio que, quando você dá a um servidor energia suficiente e de várias pessoas, ele se torna uma egrégora, tanto quanto um sigilo pode tornar-se um servidor depois de ter recebido uma forte gnose. Mas nenhuma das egrégoras com as quais eu trabalhei no passado eram tão fortes quanto Fotamecus, embora isso não deva causar surpresas. Nessa altura havia centenas de pessoas usando-o diariamente em todo o mundo, cada um deles a alimentá-lo com um pouco mais de poder a cada utilização. Juntamente com o ritual realizado na troca do horário de verão, isso foi o suficiente para fazê-lo passar da fronteira. Ele reintegrou as peças individuais tornando-as seus membros, enquanto a rede se tornou sua mente. Ainda assim, não era uma egrégora muito forte ainda, mas tinha seus próprios planos, nesse momento, e teria sido difícil para qualquer indivíduo controlá-lo.

Para nossa sorte, foi amigável e não estava prestes a se vingar por qualquer percepção de abuso sofrido quando era um servidor. Em vez disso apareceu a nós, deixou-nos a par de sua condição de egrégora e do que estava acontecendo, e, em seguida, desapareceu para um segundo plano, onde estaria a manipular os eventos. Um pedido poderia ser feito para ele exatamente como antes mas sua habilidade de manipulação do tempo havia chegado à maestria. Muitas vezes apareceu sem ser requisitado, ajudando antes que pudéssemos pensar em pedir; certamente que não era o trabalho de um servidor franzino!

Não o vejo muito, mas ele aparece quando preciso dele. Ele sabe melhor quando preciso do que eu

mesmo; e, às vezes, acabamos por cair num bate-papo. Às 2 da manhã, sentando no Denny's, apenas algumas semanas depois dele haver se transformado numa egrégora, tive uma conversa particularmente reveladora com ele. Parecia não muito satisfeito com sua transformação - a única coisa que tinha na cabeça era transformar-se em um deus, e a única coisa em seu caminho era Chronos.

Chronos, deus fixo do tempo - seus talismãs são os relógios que controlam nossa existência diária, os seus relógios que são os guardas prisionais aos quais nos tornamos escravos. E nunca questionamos sua autoridade. Mas o que poderia um servidor principiante megalomaniaco esperar nos oferecer?

No meu caso, o trabalho em tempo integral tornou-se muito mais agradável quando comecei a comprimir a jornada com sua ajuda. Uma jornada de oito horas, sinto como quatro ou cinco, e esta compressão tem como resposta uma expansão do meu tempo livre. Um descanso de duas horas em casa, muitas vezes senti como três ou quatro. Se eu preciso dormir mais, peço-lhe para expandir a noite e posso acordar dali a cinco horas e sentir como se tivesse tirado o atraso. É demais para as irritantes dúvidas em minha cabeça sobre se o tempo é fixo ou mutável. Assim Fotamecus traça sua batalha contra Chronos; podemos ser escravos de nossos relógios, mas não há nada que impeça de mudar o fluxo das horas dentro desses relógios.

A palavra se espalhou. Mais e mais pessoas estão usando Fotamecus a cada dia, e com cada novo usuário ele cresce em seu poder. Atualmente ele está conspirando contra Chronos, no que parece ser um ódio apaixonado e centrado num objetivo desconhecido. Está sempre a murmurar algo sobre o milênio, e disse-me em mais de uma ocasião para ficar atento ao London's Millenium Dome, que irá reunir mais de cem mil pessoas em 31 de dezembro de 1999. Tais comentários são acompanhados do equivalente astral de um sorriso pernicioso.

Hoje eu tenho um relacionamento melhor com ele do que com a maioria dos deuses com quem eu trabalho. E ele parece gostar de mim. Às vezes aparece para me dizer o que fazer para ele, para apresentá-lo a outras pessoas, ou lhe dar munição para a sua guerra contra Chronos. Em troca de um pouco de publicidade aqui e ali, me ajuda a esticar as horas para tirar o máximo proveito delas. Chega até a me dar dicas e a me incitar a escrever ensaios sobre ele, para que outros possam usá-lo. Ao usar o seu nome como um mantra ou criando um ritual usando seu sigilo para chamá-lo, ele cresce e torna-se mais forte, dia a dia, bem como ele ajuda seus usuários em troca de um pouco de energia. Eu poderia contar toda essa história para demonstrar como um servidor criado por mim e Quinn acidentalmente e eventualmente ascendeu ao nível de egrégora, mas hoje eu sinto de forma crescente como se eu fosse um servidor para Fotamecus, e ele me alimenta com docinhos por ser um mago bonzinho. Um relacionamento ímpar, na melhor das hipóteses.

Fotamecus saiu do meu controle há muito tempo. Estou um pouco preocupado com sua guerra com Chronos - não tenho absolutamente nenhuma idéia sobre o que ele tem em mente, e certamente que não irá me dizer. Mas, para ser bem honesto, mesmo estando um pouco preocupado, vou desfrutar do show. E com o milênio acabando, parece que vai ficar cada vez melhor. Isso é a Imanentização do Eschaton.

5 Consumação do Tempo *ou* Outro Ritual para Fotamecus

23 de Junho de 1999

Objetivo: Passar o poder de manipulação do tempo que a egrégora de Fotamecus possui para os participantes, imbuindo-os da habilidade de distorção do tempo.

Tema: Fotamecus foi inicialmente um sigilo para alterar o tempo, porém, através do uso contante, ganhou vida como um servidor. Fotamecus, posteriormente, foi lançado na internet, e o seu uso por milhares de pessoas ao redor do globo fez com que ele, por acaso, atravessasse a barreira da classe das egrégoras, além do controle de qualquer indivíduo. Fotamecus é diametralmente oposto a Chronos, postulando o conceito de tempo como fluído e maleável, em detrimento do conceito de que ele é fixo e imutável.

Notas: Esse ritual não é realmente muito bem estruturado; no fim é quase um pequeno ritual social. Se você sentir que não está fazendo um ritual até o passo -4, então está no caminho certo. Isso acontece, provavelmente, pelo estilo de "bruxaria de cozinha" que define a maior parte deste ritual.

5.1 Material Necessário

- Um forno;
- Massa para doces (pode ser preparado em casa ou comprado num supermercado);
- Formas para colocar os bolinhos;
- Um pequeno relógio de pulso para cada participante;
- Um Talismã de Fotamecus (um pedaço de papel com o sigilo desenhado ou qualquer outra coisa física, desde que não seja um relógio);
- Um pequeno ímã e cola (opcional; serve para se você quiser transformar o talismã num ímã de geladeira);
- Participantes, um dos quais é o Mestre Cuca (MC).

5.2 Ritual

- 10. Os participantes se reúnem, conversam, socializam, se divertem. As pessoas podem se divertir com comida, conversas, jogos, et cetera. A área central do encontro é a cozinha.
- 9. Os participantes começam a botar os bolinhos no cozimento. Se vocês possuem a massa pré-pronta, basta cortá-la e colocar na forma. Caso façam a massa na hora, o MC deve coordenar as pessoas para que elas peguem e misturem os ingredientes, tentando manter todos envolvidos.
- 8. Uma vez que se tenha um bolinho para cada participante na forma, todos devem, simultaneamente, imprimir os relógios de pulso nos bolinhos, enquanto dizem "Fotamecus Seja Louvado! Chronos, Sua Hora Chegou!".
- 7. Enfie os bolinhos no forno.
- 6. Socialize mais um pouco; deve haver diversão. Joguem truço. Assistam Monty Python. Brinquem com umas shinai⁹ no quintal. Tenham um debate nonsense sobre a ontologia de algo. Você pegou a idéia.
- 5. Tire os bolinhos do forno. Deixe-os esfriar.
- 4. Os participantes se reúnem no espaço do templo (ou, se a cozinha puder ser um, use-a) com os bolinhos e o Talismã de Fotamecus. Forma-se um círculo em volta do altar (a mesa ou balcão). Cobre-se o altar (a mesa) com um pano (pano de mesa) onde o sigilo de Fotamecus está pintado. Alternativamente, pode-se usar um papel de açougue ou qualquer coisa que puder no momento. Colocam-se os bolinhos no altar (a mesa) em um círculo, em volta do Talismã.

⁹Shinai é uma espada de bambu, usada para treinamento em artes marciais como o Kendo ou o Kenjutsu. N.T.

- 3,5 Realiza-se um ritual de Banimento/Abertura do Ritual, se assim for desejado (ou limpa-se e desinfecta a cozinha, a mesa, etc.).
- 3. Todos os participantes ficam em círculo em volta do altar (a mesa) com as mãos dadas e levantadas, olha-se para cima e se diz em voz alta, "Fotamecus, Nós Te Chamamos!". Com as mãos baixas, mas ainda dadas, olhos focados no altar, chama-se novamente: "Fotamecus, Venha Testemunhar Isto!".
- 2. As mãos se soltam, e o MC pega o talismã em suas mãos e o segura acima do altar. Todos os participantes colocam uma mão abaixo das mãos do Mestre Cuca, completamente cobrindo o talismã. Seguindo o ritmo do MC, os participantes começam a respirar profundamente e em uníssono, focando-se no talismã no centro de suas mãos. Enquanto isso, todos buscam transferir o máximo de energia que puderem, através de seus braços, até o talismã. Lentamente a respiração torna-se mais rápida. A gnose deve se iniciar lentamente e coincidir em sua ascensão com o ritmo da respiração, com todo o grupo em sincronia e mandando poder ao talismã.
- 1. Quando a gnose for alcançada, todos os participantes colocam a mão (que usam para escrever) em seus bolinhos, mantendo a outra mão no talismã. Então todos dizem "Fotamecus, Venha Nos Alimentar!", posteriormente visualizando a energia saindo do talismã, correndo pelo braço e entrando no corpo, e então sendo despejada no bolinho. Continue a chamar Fotamecus durante todo o processo, não necessariamente em uníssono.
- 0. Quando cada participante sente que carregou seu bolinho, deve elevá-lo ao céu, chamar, "Fotamecus, Venha Me Alimentar!", e morder um pedaço do bolinho, com a outra mão ainda acima do altar e absorvendo energia do talismã. Sinta o poder do bolinho depositando-se em seu estômago enquanto você o come, depois entrando em seu sistema, tornando-se parte de você.
- 1. Depois de comer o bolinho, retorne a outra mão ao centro e espere pelo fim de tudo; resume respirando em uníssono, mas lentamente e confortavelmente, regularmente. Tente sentir o poder de Fotamecus se espalhando através de seu corpo, a habilidade de manipular o tempo sob controle. Deixe sua mente vagar sobre esses pensamentos.
- 2. Quando todos recolocarem as mãos no centro, deve-se dizer, em uníssono, "Nós Somos Fotamecus! Chronos, Sua Hora Chegou!". Então o MC grita a todos, "Deixem a Batalha Começar!!!", e todos dão o melhor grito de guerra que puderem.
- 3. Parabéns!, agora você é um guerreiro de Fotamecus! Gaste seus próximos dias tentando alterar o tempo, às vezes usando o sigilo de Fotamecus, às vezes não usando.
- 4. Pode-se manter o Talismã de Fotamecus para o próximo ritual, sorteá-lo para alguém, dá-lo para alguém que a esmagadora maioria acha que merece. Ou a cola e o ímã podem transformá-lo num ímã de geladeira.

5.3 Dicas

- Quando se imprimirem os relógios nos bolinhos, marcas de identificação podem ser impressas em cada bolinho de forma a ajudar a lembrar qual bolinho é de quem. Alternativamente, cada bolinho pode ser cozinhado numa folha de alumínio individual com o nome / sigilo / identificação do participante;
- Se vocês não tiverem relógios o suficiente, um pode impressionar de cada vez, repetindo a frase;
- Qualquer outro tipo de comida onde se possa imprimir os relógios pode substituir os bolinhos;
- No caso de alguém não ter entendido o simbolismo óbvio: você estará comendo um relógio (OK, um símbolo de um). Assim, você está conquistando-o, tornando-se seu mestre. E estará ingerindo e ganhando o poder de Fotamecus que você canalizou para o bolinho, então o poder torna-se parte de você. Dã.

6 Copywroing

Este documento possui Copywroing (X) 3174 YOLD pelo rev. Beraldo. Todos os direitos rever- tidos. Sinta-se livre para copiar, modificar, dividir, mutilar, destruir, fnord refazer, traduzir, desde que esse copywroing seja mantido. Perguntas podem ser feitas para o rev. Beraldo pelo e- mail rl_beraldo@hotmail.com ou pela sua Cabala em: <http://cabaladada.wordpress.com>

Aqui o copywroing original:

This document Copywroinged (x) 1997 by Fenwick Rysen All rights reversed. Feel free to copy, hack, splice, mangle, mutilate, spindle, twist, tear, or re-print, as long as this copy- wroing notice remains intact. Questions to fenwick@chaosmatrix.com or to Chaos Matrix: <http://www.chaosmatrix.com>

Os quatro textos foram retirados dos links que seguem abaixo, na ordem:

1. **Fotamecus: Viral Time Compression/Expansion Servitor**
<http://www.chaosmatrix.org/library/chaos/texts/fotamec1.html>;
2. **Fotamecus Empowerment Rite**
<http://www.chaosmatrix.org/library/chaos/rites/fotamec3.html>;
3. **Don't Blame Me, Blame My Servitor**
<http://www.chaosmatrix.org/library/chaos/texts/fotamec2.html>;
4. **Time Consumption -or- Yet Another Fotamecus Rite**
<http://www.chaosmatrix.org/library/chaos/rites/fotamec4.html>.

Uma cortesia da Cabala Cavalo-de-pau de Éris Tzara