

A decorative border with intricate floral and scrollwork patterns in a light gray color, framing the central text.

# **A sabedoria dos mitos gregos**

**Ferry, Luc**

A decorative border with intricate floral and scrollwork patterns, rendered in a light gray color, framing the central text.

# **A sabedoria dos mitos gregos**

**Ferry, Luc**

Luc Ferry

# A SABEDORIA DOS MITOS GREGOS

APRENDER A VIVER II

*Mais de 700 mil exemplares de  
Aprender a Viver vendidos em todo o mundo*



leLivros

## DADOS DE COPYRIGHT

### Sobre a obra:

A presente obra é disponibilizada pela equipe [Le Livros](#) e seus diversos parceiros, com o objetivo de oferecer conteúdo para uso parcial em pesquisas e estudos acadêmicos, bem como o simples teste da qualidade da obra, com o fim exclusivo de compra futura.

É expressamente proibida e totalmente repudiável a venda, aluguel, ou quaisquer usos comerciais do presente conteúdo

### Sobre nós:

O [Le Livros](#) e seus parceiros disponibilizam conteúdo de domínio público e propriedade intelectual de forma totalmente gratuita, por acreditar que o conhecimento e a educação devem ser acessíveis e livres a toda e qualquer pessoa. Você pode encontrar mais obras em nosso site: [LeLivros.site](#) ou em qualquer um dos sites parceiros apresentados [neste link](#).

*"Quando o mundo estiver unido na busca do conhecimento, e não mais lutando*

*por dinheiro e poder, então nossa sociedade poderá enfim evoluir a um*

*nível."*

# A SABEDORIA DOS MITOS GREGOS

APRENDER A VIVER II



Luc Ferry

*Tradução*

Jorge Bastos



Copy right © Plon, 2008

Todos os direitos desta edição reservados à

EDITORA OBJETIVA LTDA. Rua Cosm e Velho, 103

Rio de Janeiro — RJ — CEP: 22241-090

Tel.: (21) 2199-7824 — Fax: (21) 2199-7825

[www.objetiva.com.br](http://www.objetiva.com.br)

Título original

*La Sagesse des Mythes: Apprendre à Vivre 2*

Capa

Marcelo Pereira/Tecnopop

Imagem da capa

Marcelo Pereira

Revisão

Rita Godoy

Eduardo Carneiro

Raquel Corrêa

Coordenação de e-book

Marcelo Xavier

Conversão para e-book

Filigrana

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO-NA-FONTE

SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

F456s

Ferry, Luc

A sabedoria dos mitos gregos [recurso eletrônico] : aprender a viver II /  
Luc Ferry ; tradução Jorge Bastos. - Rio de Janeiro : Objetiva, 2012.

recurso digital

Tradução de: *La sagesse des mythes : apprendre à vivre 2*

Form ato: ePub

Requisitos do sistema: Adobe Digital Editions Modo de acesso: World  
Wide Web

285p. ISBN 978-85-390-0345-7 (recurso eletrônico)

1. Mitologia grega - Filosofia. 2. Livros eletrônicos. I. Título.

12-1408. CDD: 292.08

CDU: 255.2

*Para Moune,*

*A Única.*

Prólogo

*Mitologia grega: para quem e por quê?*

Vamos começar pelo essencial: qual o sentido profundo dos mitos gregos e por que devem ser hoje e em dia, talvez mais do que nunca, ainda nos interessar por eles? A resposta, a meu ver, se encontra num trecho de umas das mais conhecidas e mais antigas obras da língua grega, a *Odisseia*, de Homero. Nela imediatamente nos damos conta de que a mitologia está muito longe de ser, como frequentemente se acha nos dias de hoje, um apanhado de “contos e lendas”, uma série de pequenas histórias mais ou menos fantasmagóricas, com a exclusiva finalidade de distrair. Ao contrário de se limitar a uma simples diversão literária, ela verdadeiramente constitui o cerne da sabedoria antiga, a origem profunda daquilo que a grande tradição da filosofia grega logo a seguir desenvolveu sob uma forma conceitual, visando definir os parâmetros de uma vida bem-sucedida para nós, mortais.

Vamos, por um instante, nos deixar levar pelo fio condutor dessa história que evocarei em linhas gerais, mas à qual, com certeza, poderemos voltar mais adiante.

Após dez longos anos passados longe de casa, com batendo os troianos, Ulisses, o herói grego por excelência, acaba de conseguir a vitória pela astúcia — graças, no caso, ao famoso cavalo de madeira abandonado na praia, perto das muralhas por tanto tempo sitiadas. Os próprios troianos o levaram para dentro da cidade que os gregos não haviam conseguido tomar. Imaginaram se tratar de uma oferenda aos deuses e, no entanto, era uma máquina de guerra com o ventre repleto de soldados. À noite, os guerreiros gregos saíram de dentro da imponente estátua e massacraram até o último — ou quase — dos troianos, que dormiam.

Foi um ato carnificina, um saque sem piedade, tão horrível que suscitou a ira dos deuses. Mas, pelo menos, a guerra estava terminada, e Ulisses tentava voltar para casa, para sua ilha, Ítaca, sua mulher, Penélope, e o filho, Telêmaco. Ou seja, reassumir seu lugar na própria família e em seu reino. Pode-se, desde já, notar que antes de terminar na harmonia, na plácida reconciliação com o mundo tal com o ele é, a vida de Ulisses começa, à imagem do universo inteiro, com o caos. A terrível guerra de que participou e que o obrigava a deixar, contra a própria vontade, o “lugar natural” que ele ocupava junto dos seus familiares se passou sob a égide de Eris, a deusa da discórdia. Foi por sua causa que a inimizade entre gregos e troianos se estabeleceu — e é a partir desse conflito inicial que o itinerário do herói 1 deve ser posto em perspectiva, se quisermos nos dar conta do seu significado, em termos de sabedoria de vida.

A questão explode durante um casamento, o dos futuros pais de Aquiles, 2

tendo, ele também, sido um grande herói grego e um dos principais personagens da guerra de Troia. Com o na história da Bela Adormecida,

“esqueceram” de convidar aquela que, se não era a cruel feiticeira, teve o seu papel, ou seja, exatamente, Eris. Isso porque, na verdade, todos prefeririam não vê-la em dia de festa: em todo lugar em que aparecia, pode-se ter certeza de que tudo se azedava, com o ódio e a raiva suplantando o amor e a alegria. É claro, Eris com parece onde não foi chamada com o fim e propósito de bagunçar os festejos. Para tanto, já tinha uma ideia: lança na mesa em que comemoravam os jovens recém-casados, tendo em volta os principais deuses do Olimpo, um magnífico pomo de ouro em que se podia ler a inscrição, bem clara: “Para a mais bela!” Com o era de se esperar, todas as mulheres presentes exclamaram em uníssono: “É para mim, então!” E o conflito se insinua lentamente, mas seguram-se, para desembocar, afinal, na guerra de Troia.

Vejam com o.

Presentes ao banquete, estavam três deusas sublimes, todas diretamente relacionadas a Zeus, o rei dos deuses. Hera (Juno, em latim), em primeiro lugar, a divina esposa, a quem ele nada pode recusar. Mas também a filha preferida, Atena (Minerva), e sua tia, Afrodite (Vênus), a deusa do amor e

da beleza. Com o se pode imaginar, a previsão de Eris se realiza, e as três mulheres disputam a bela maçã. Zeus, com o bom e experiente chefe de família, evita tomar qualquer partido na briga: sabe perfeitamente que se escolher entre a filha, a esposa e a tia, perde ao mesmo tempo a tranquilidade... Além disso, sente-se obrigado a ser justo e, o que quer que decida, será acusado de imparcialidade pelas duas perdedoras. Manda então o fiel mensageiro, Hermes, buscar sem chamar muito a atenção algum jovem inocente para julgar as três beldades. Trata-se à primeira vista de um simples pastor troiano, mas, na realidade, o rapaz é ninguém mais do que Páris, um dos filhos de Príamo, rei de Troia. Páris, ao nascer, fora abandonado pelos pais porque um oráculo havia previsto que ele seria o causador da destruição da cidade. Fora salvo, porém, in extremis, por um pastor que se apiedou do recém-nascido e o criou até que se tornasse o belo adolescente escolhido pelo mensageiro divino. Sob a aparência de um jovem camponês, então, é um príncipe troiano que se esconde. Com a ingenuidade da juventude, Páris aceita o papel de juiz.

Cada uma das mulheres, para obter sua indicação a ganhar o famoso “pomodoro da discórdia”, lhe promete aquilo que ela própria representa. Hera, que reina ao lado de Zeus no mais grandioso império, pois trata-se do universo inteiro, promete que, sendo escolhida, ele também teria um reino sem igual, na Terra.

Atena, deusa da inteligência, das artes e da guerra, lhe garante, sendo eleita, vitória em todas as batalhas. Já Afrodite sussurra ao pé do seu ouvido que, indicando a deusa do amor, ele poderia seduzir a mais bela mulher do mundo... E

Páris, é claro, escolhe Afrodite. Para a grande infelicidade dos homens, porém, a mais bela criatura do mundo é esposa de um grego. E não de um grego qualquer, e sim Menelau, rei da cidade de Esparta, talvez a mais guerreira de todas. A jovem se chama Helena — é a famosa “bela Helena”, a quem poetas, compositores e cozinheiros continuaram a prestar homenagens ao longo dos séculos... Eris atingiu seu objetivo: foi porque um príncipe troiano, Páris, com os encantos de Afrodite, raptou a bela Helena que a guerra entre troianos e gregos explodiria alguns anos depois...

E o pobre Ulisses vai ser obrigado a tomar parte. Os reis gregos — e Ulisses é um deles, reinando, com o foi dito, em Ítaca — tinham feito um juramento de prestar assistência àquele que se casasse com Helena. Sua beleza e encantos os levaram a temer o ciúme e a consequente discórdia que poderiam, com a ajuda do despeito, estabelecer entre eles. Todos, então, juraram fidelidade e assistência àquele que Helena escolhesse. Com o foi Menelau o eleito, todos os demais deveriam, em caso de traição, socorrê-lo. Ulisses, cuja esposa, Penélope, acabara de dar à luz o pequeno Telêmaco, faz de tudo para não ir à guerra. Finge estar louco, lavra um campo ao contrário e sem sementes em vez de grãos, mas o truque não engana o sábio ancião que viera buscá-lo e, no final, ele tem que se juntar aos outros e partir. Durante dez longos anos, fica afastado do seu “lugar natural”, do seu mundo, do seu lugar no universo, com os seus, entregue ao conflito e à discórdia, em vez da harmonia e paz. Terminada a guerra, tem uma única ideia em mente: voltar para casa. Mas seus problemas mal estão começando. A viagem de volta vai durar outros dez longos anos, recheados de embarracões, de provações quase insuperáveis que nos fazem crer que a vida harmoniosa, a salvação e a sabedoria não se atingem facilmente.

Devem ser conquistadas, às vezes com o risco da própria vida. É bem no início desse périplo indo da guerra à paz que se situa o episódio que diretamente nos interessa aqui.

*Ulisses para Calipso: mais vale uma vida bem-sucedida de mortal do que uma vida fracassada de Imortal...*

No esforço para chegar a Ítaca, Ulisses teve que fazer uma etapa na ilha da encantadora Calipso, uma divindade secundária, mas muito assim sublim e dona de poderes sobrenaturais. Calipso se apaixonou loucamente por ele. Torna-se sua amante e resolve mantê-lo prisioneiro. Em grego, seu nome, inclusive, vem do verbo *calyptein*, que significa “esconder”. Ela é bela como o dia, a ilha é paradisíaca, verdejante, povoada por animais e árvores frutíferas que fornecem alimentos inimagináveis. O clima é ameno e as ninfas que cuidam dos dois amantes são tão bonitas quanto prestativas. Tudo parece indicar que a deusa tem todas as cartas na mão.

No entanto, Ulisses continua atraído com o por um ímã por seu recanto do universo, por Ítaca. Quer a qualquer preço voltar a seu ponto

de partida e, sozinho frente ao mar, todo fim de tarde chora, desesperado, sem ver com o conseguir. Não contava com a intervenção de Atena que, por razões que lhe são próprias — entre as quais o despeito, pois Páris não a havia escolhido

—, apoiara os gregos durante toda a guerra. Vendo Ulisses entregue a tanta aflição, ela pede a seu pai, Zeus, que envie Hermes, o fiel mensageiro, para obrigar Calipso a deixá-lo partir, a fim de que possa regressar a seu lugar natural e, enfim, viver em harmonia com a ordem cósmica da qual o rei dos deuses é tanto o criador quanto a garantia.

Mas Calipso ainda não usou todos os seus recursos. Num derradeira tentativa para conservar o amor, ela lhe oferece o que é impossível para qualquer mortal, a inaudita oportunidade de escapar da morte, que é o destino com um a todos os humanos, a chance inesperada de entrada na esfera inacessível daqueles que os gregos chamam “bem-aventurados”, isto é, os deuses imortais. Não contente, acrescenta à oferta um complemento nada desprezível: caso aceite, Ulisses, além da imortalidade, terá a beleza e o vigor que somente a juventude proporciona. O detalhe tem importância e é divertido. Calipso acrescentou a juventude à imortalidade por ter na memória um precedente desagradável: [3](#) o de uma outra deusa, Aurora, que também se apaixonou por um simples humano, um troiano chamado Tithonus. Assim com o Calipso, Aurora quis tornar imortal seu escolhido, para nunca mais se separar dele. Implorou a Zeus, que acabou satisfazendo seu desejo, mas ela esquecera de pedir a juventude, além da imortalidade. Resultado: o infeliz Tithonus ficou atrofiado e ressequido e carcomido com o correr dos anos, até se tornar uma espécie de crosta velha, um inseto imundo que Aurora acabou abandonando num canto do seu palácio, até resolver transformá-lo em cigarra, para poder se livrar dele. Ou seja, Calipso tomou todo cuidado. Gosta tanto de Ulisses que não quer, de maneira alguma, vê-

lo envelhecer nem morrer. A contradição entre o amor e a morte, com o em todas as doutrinas de salvação ou de sabedoria, está no centro dessa nossa história...

A proposta que ela faz reluzir diante dos seus olhos é sublime e com o ela, com o a sua ilha, e sem equivalente para nenhum mortal. No entanto, num curioso contraste, quase incompreensível, Ulisses permanece insensível e frio com o mortal. Continua infeliz e declina a tão sedutora oferta da deusa. Não vamos perder tempo: o significado dessa recusa tem uma profundidade abissal. Nela podemos ler em filigrana a mensagem profunda, sem dúvida, e poderosa mensagem da mitologia grega, a mensagem que a filosofia<sup>4</sup> vai poder retomar por conta própria e que se pode simplesmente entender a seguinte maneira: o objetivo da *existência humana não é, como em breve achariam os cristãos, ganhar por qualquer meio, inclusive os mais morais e mais tediosos, a salvação eterna, alcançando a imortalidade, pois uma vida bem-sucedida de mortal é muito superior a uma vida fracassada de imortal! Ou seja, a convicção de Ulisses é a de que a vida “deslocada”, a vida longe de casa, sem harmonia, fora do seu lugar natural, à margem do cosmos, é pior do que a própria morte.*

Por outro lado, a reboque disso, esboça-se a definição da vida boa, da existência bem-sucedida — onde se começa a perceber a dimensão filosófica da mitologia: a exemplo de Ulisses, deve-se preferir a condição de mortal, em conformidade com a ordem cósmica, em vez da vida de imortal, entregue ao que os gregos chamam *hybris*, o descomedimento que nos afasta da reconciliação com o mundo. Deve-se viver com lucidez, aceitar a morte, viver de acordo com o que se é; na realidade, da mensagem a maneira com o que está fora de nós, em harmonia tanto com os seus próximos como com o universo. Isso é bem melhor do que ser imortal num lugar vazio, sem sentido, mesmo que paradisíaco, com um amulher que não se ama, mesmo que seja sublime e, longe dos seus e de seu “lar”, naquele isolamento simbolizado não apenas pela ilha, mas pela tentação da divinização e da eternidade que nos afastam do que somos e ainda do que nos envolve... Inestimável lição de sabedoria para um mundo leigo com o nosso de hoje em dia, lição de vida em ruptura com o discurso religioso dos monoteísmos passados e futuros. É essa a mensagem que a filosofia terá também de traduzir com o razão, para elaborar a sua maneira — não menos admiráveis doutrinas de salvação sem Deus, de vida boa para os simples mortais que somos —, que certamente não será a mensagem da mitologia.

Precisamos, é evidente, nos questionar mais profundamente quanto às motivações da recusa de Ulisses à sua linda amante. Veremos também, ao longo deste livro, como os grandes mitos gregos ilustram, desenvolvem e alicerçam, cada um à sua maneira, essa magnífica lição de vida, fornecendo com isso à filosofia a própria base do seu futuro desabrochar.

Mas tentem, antes, tirar alguns ensinamentos dessa primeira abordagem, para delimitar o sentido e o projeto por trás deste livro. Para começarmos, com o explicar que mitos inventados há mais de 3 mil anos, em língua e contexto com quase nenhum laço mais com o que vivem os hoje, possam ainda nos ser tão próximos? A cada ano surgem, pelo mundo inteiro, dezenas de obras sobre a mitologia grega. Há muito tempo, filmes, desenhos animados e séries da televisão se apoderaram de certos temas da cultura antiga com o tráfego para seus roteiros. Todo mundo pode assim, um dia ou outro, ouvir falar dos trabalhos de Hércules, das viagens de Ulisses, dos amores de Zeus e da guerra de Troia. Acho que há dois tipos de motivação, um de ordem cultural, é claro, mas também um outro, até principal, de ordem filosófica, cuja pertinência eu gostaria de compartilhar com os leitores, neste prólogo. Sob esse ponto de vista, a obra que segue se inscreve diretamente na perspectiva aberta pelo primeiro volume de *Aprender a Viver*.<sup>5</sup> Tentei contar, da maneira mais simples e mais viva possível, as principais narrativas da mitologia grega. Mas fiz isso numa perspectiva filosófica bem particular, da qual gostaria de dizer algumas palavras. Buscando

realçar as lições de sabedoria escondidas nos mitos, eu, de fato, me esforcei para explicar o que ainda tem em si a miríade de histórias e anedotas que normalmente juntamos, de maneira mais ou menos barroca, sob o rótulo

“mitologia”. Tentando sublinhar, já de início, o que podem ainda nos falar, de maneira tão presente, aqueles esplendores passados, eu gostaria de lembrar, com o prólogo, tudo que a nossa cultura, inclusive a mais trivial, e também a sabedoria filosófica mais sofisticada lhes devem.

*Em nome da cultura: em que somos,*

*todos nós, gregos antigos...*

Comecem os pela dimensão cultural dos mitos.

Ela praticam entre fala por si mesma, se considerarmos o uso que fazem os em nossa linguagem cotidiana de uma quantidade de imagens, de metáforas e de expressões que diretamente pegamos em prestadas, sem sequer conhecer seu sentido e origem. 6 Algumas, que se tornaram lugares-comuns, trazem a lembrança de determinado episódio fabuloso, particularmente marcante nas aventuras de algum deus ou herói: partir em busca do “tesouro de ouro”, “agarrar o touro pelos chifres”, “ficar entre Caribdis e Cila”, introduzir entre os inimigos um

“cavalo de Troia”, limpar os “estábulo de Augias”, seguir o “fio de Ariadne”, ter um “calcanhar de Aquiles”, lamentar a “idade de ouro”, colocar sua ação sob a “égide” de alguém, observar a “Via Láctea”, participar dos “Jogos Olímpicos”... Outras, muitas ainda, insistem em algum traço característico de determinado personagem, cujo nome se torna famoso sem que a gente saiba os motivos do sucesso nem o papel exato que ele representava no imaginário grego: pronunciar palavras “sibilinas”, decidir-se com relação ao

“pomo da discórdia”, “banco da Cassandra”, ter, com o Telêmaco, um “Mentor”, mergulhar nos “braços de Morfeu” ou usar “morfina”, “mergulhar no Pactolo”, se perder num “Labirinto”, num “Dédalo” de ruelas, ter um “Sósia” (o criado de Anfitrião de quem Hermes assume a aparência quando Zeus seduz Alcmena), uma “Egéria” (a ninfa que aconselhou, dizem, um dos primeiros reis de Roma), gozar de uma força “titânica”, “hercúlea”, sofrer o “suplício de Tântalo”, passar pelo “leito de Procusto”, ser um “Anfitrião”, um Pigmeu apaixonado por sua criatura, um sibarita (habitante da luxuosa cidade de Síbaris), abrir um “Atlas”, xingar “com o carroceiro”, 7 se lançar em empreitada “prometeica”, uma tarefa infinita com a que consiste em esvaziar o “tonel das Danaides”, falar com uma voz de “Estentor”, passar por um “Cérbero” num lugar sombrio, cortar o “nó górdio”, montar “com o Amazônia”, imaginar “Quimeras”, ficar

“maldoso”, “nascer da coxa de Júpiter”, esbarrar numa “Harpia”, numa

“Megera”, num a “Fúria”, entrar em “pânico”, abrir “a caixa de Pandora”, apresentar um “com plexo de Édipo”, ser “narcisista”, estar na com panhia de um

bom “areópago”... A lista pode crescer infinitamente. Da mesma forma, será que nos damos conta de que um hermafrodita é, antes de tudo, filho de Hermes e de Afrodite, o mensageiro dos deuses e a deusa do amor; que um gorgonáceo parece petrificado com o se tivesse cruzado o olhar de Medusa; que o museu e a música são herdeiros das nove musas; que um lince, em princípio, tem a vista penetrante de Linceu, o argonauta que era capaz de ver através de uma tábua de carvalho; que os lamintos da bonita ninfa Eco, desolada com a partida de Narciso, ainda podiam ser ouvidos depois da sua morte; que o louro é uma planta sagrada em homenagem a Dafne, e o cipreste, tão comum nos cemitérios mediterrâneos, é um símbolo do luto, tendo a ver com o infeliz Ciparissos, que sem querer matou uma pessoa querida e nunca conseguiu se consolar?...

Inúmeras expressões lembram bem lugares famosos da mitologia, o “campo de Marte”, os “campos elísios” ou, mais secreto, o “Bósforo”, que literalmente evoca a “passagem da vaca”, recordando Io, a pequena ninfa que Hera, esposa de Zeus, perseguiu com seu rancor ciumentoso e que seu ilustre marido transformou em encantadora bezerra, para protegê-la da malícia da esposa...

Na verdade, um capítulo inteiro seria necessário para juntar todas essas alusões mitológicas incorporadas e depois esquecidas na linguagem de todo dia, para reavivar o sentido de nomes com o Oceano, Tifão, Trítão, Píton e outros seres maravilhosos que se apresentam incógnitos em nossa fala cotidiana.

Charles Perelman, um dos maiores linguistas do século passado, falava muito saborosamente de “metaforas adormecidas” nas línguas maternas. Qual francês ainda se lembra que as *lunettes*, os óculos, que ele nunca sabe onde deixou e está sempre procurando, são “pequenas luas” (lunetas)? É preciso ser estranho à língua para se dar conta e, por isso, às vezes um japonês ou um indiano acham poético um termo ou uma expressão que a nós parece perfeitamente com um —

da mesma forma que acham os bonitinhos ou engraçados “gota de orvalho”,

“urso corajoso” e “sol matinal”, que podem servir com o nome e para os filhos deles... Este livro propõe despertar essas “metáforas adormecidas” da mitologia grega, contando as maravilhosas histórias que estão em sua origem. Mesmo que seja apenas em nome e da cultura, para estar capacitado a compreender a incontável quantidade de obras de arte ou intelectuais que, nos museus ou bibliotecas, buscam inspiração nessas raízes antigas e permanecem, assim, perfeitas entre “herméticas” (meias um a referência ao deus Hermes!) para quem ignora mitologia, isso já vale a pena — ou melhor, com o vamos ver, o prazer.

Pois o formidável sucesso linguístico da mitologia não deixa de ter, é evidente, sentido e importância. Há razões de fundo para esse singular fenômeno —

sistemático filosófico algum, nenhuma religião, sequer as da Bíblia, podem reivindicar semelhante status — que faz da mitologia, mesmo que na maioria com plena ignorância de suas fontes reais, uma parte inalienável da nossa cultura com um. Sem dúvida isso tem a ver, já de início, com o fato de ela atuar a partir

de narrativas concretas e não, como a filosofia, de maneira conceitual e reflexiva. É nesse sentido que ela pode, ainda hoje e em dia, se dirigir a todos, apaixonar crianças e pais num mesmo impulso, ou até transpor, se apresentada de modo sensato, não apenas as idades e as classes sociais, mas também as gerações, se transmitindo à nossa época com o vem fazendo, praticamente sem interrupção, há quase três milênios. Apesar de ter sido, por muito tempo, considerada como uma marca de “distinção”, com o símbolo da maioria alta cultura, a mitologia, na verdade, não está absolutamente reservada a uma elite, nem aos que se baseiam em estudos do grego e do latim: todo mundo pode compreendê-la, inclusive as crianças, com as quais se devem compartilhar as suas histórias o quanto antes, com o muito bem percebeu o historiador Jean-Pierre Vernant, que gostava, ao que dizem, de contá-las ao neto. Não apenas tais narrativas trazem às crianças infinitamente mais do que os desenhos animados com que elas normalmente são nutridas, mas iluminam as suas vidas com um foco insubstituível,

se tivermos os nos dado ao trabalho de compreender com suficiente profundidade a prodigiosa riqueza dos mitos, nos tornando aptos, assim, a contá-los em termos compreensíveis e sensatos.

Este é o primeiro objetivo deste livro: tornar a mitologia bastante acessível ao maior número de pais para que eles possam repassá-la a seus filhos — *sem, contudo, trair nem desnaturar os textos antigos originais*. Este ponto é crucial a meu ver e gostaria de nele insistir um momento.

Por seu método e por seu objetivo, o trabalho que aqui apresento não se assemelha às obras de vulgarização, no mais das vezes agradáveis, agrupadas em geral dentro de coleções do tipo “contos e lendas”. Por se dirigirem às crianças e ao grande público, com frequência despreocupadamente se juntam nelas camadas e camadas heterogêneas que pouco a pouco forjaram, no tempo, no espaço e no espírito, o que se designa com o “mitologia”. Na maior parte das vezes, esses retalhos de saber permanecem descolados e deformados,

“arrumados” que foram às necessidades da causa e do momento. O significado e a origem autênticos das grandes narrativas míticas se mantêm, com isso, ocultos ou até mesmo falseados, a ponto de se reduzirem, em nossas lembranças, a um anedotário mais ou menos judicioso, arquivado em algum lugar entre os contos de fadas e as superstições herdadas das religiões arcaicas. Mais grave ainda, a coerência se perde nos floreios e ornamentos diversos, ou mesmo nos erros, pura e simplesmente — são inúmeros nesse tipo de obra —, que os autores modernos não conseguem, em geral, deixar de introduzir, em passant, nas narrativas antigas e que desnaturam o seu alcance. Pois devem os manter na consciência que a

“mitologia” de forma alguma vem de determinado autor. Não há uma narrativa única, um texto canônico ou sagrado, com parâmetro à Bíblia ou ao Corão, que se tenha religiosamente guardado ao fio dos séculos e que sirva com o indiscutível referência. Pelo contrário, temos uma pluralidade de histórias que narradores,

filósofos, poetas e mitógrafos (é com o se chamamos que juntaram e redigiram, desde a Antiguidade, com pilares de contos míticos)

escreveram ao longo de 12

séculos (do VIII a.C. ao V d.C., grosso modo) — para não falar das múltiplas tradições orais das quais, por definição mesmo, sabem os poucos.

Tal diversidade, entretanto, não deve ser reduzida nem deixada de lado pelo simples motivo de não se estar escrevendo um livro exclusivamente voltado para o saber acadêmico. Apesar de não estar me dirigindo apenas a especialistas, e sim a leitores de todas as áreas, não quis confundir tudo da mesma maneira.

Esforcei-me, tentando conciliar o que a erudição ensina com o que a vulgarização impõe, sem nunca sacrificar a primeira aos imperativos da segunda. Em outras palavras, para cada uma das histórias que vou contar, indico as fontes autênticas, cito tantas vezes quantas necessárias os textos originais e preciso, quando acredito ser ao mesmo tempo interessante e útil, as principais variantes que surgiram no decorrer do tempo. Acredito que esse respeito pelos textos antigos, com sua complexidade e heterogeneidade, não só em nada prejudica a inteligibilidade dos mitos, mas também, pelo contrário, é a condição necessária para a boa compreensão. Perceber as inflexões que um autor trágico como o Ésquilo (século VI a.C.) ou um filósofo como o Platão (século IV a.C.) puderam dar do mito de Prometeu, tal como o poeta Hesíodo, antes de todos (no século VII a.C.), havia estabelecido, não é dispersivo, e sim esclarecedor. Longe de obscurecer, enriquece a compreensão e seria absurdo privar o leitor disso, a pretexto de se pretender a vulgarização: as sucessivas reinterpretações dessas histórias só as tornam ainda mais interessantes.

Mas o que a mitologia tem de interessante não se limita ao aspecto linguístico ou cultural, e seu sucesso, é evidente, não está ligado apenas às qualidades inerentes à forma da narrativa, assumida para transmitir seus ensinamentos. Meu livro não visa, então, apenas oferecer chaves para que o leitor se situe naquilo que os gregos chamariam “lugares-comuns” da cultura — mesmo não sendo isso, absolutamente, desprezível ou negligenciável: afinal, foi a partir dessa herança que nós todos, queiram ou não, formamos para nós, pelo menos parcialmente, uma certa representação do mundo e dos homens; conhecer suas origens só pode nos

tornar mais livres e mais conscientes de nós mesmos. Mas além da importância histórica ou estética inestimável, as narrativas que vamos descobrir ou redescobrir trazem em si lições de sabedoria de uma profundidade filosófica e modernidade que eu gostaria desde já assinalar.

*Em nome da filosofia: a mitologia como resposta às interrogações dos mortais sobre a vida boa*

Centenas, ou até milhares, de obras e de artigos foram escritos apenas sobre a questão do status a se dar aos mitos gregos: devem ser classificados com o rótulo de “contos e lendas” ou colocados na estante das religiões, ao lado da literatura e

da poesia, ou ainda nas esferas da política e da sociologia? A resposta que trago neste livro é inteiramente clara: enquanto tradição com uma toda uma civilização e religião politeísta, a mitologia não deixa de ser, principalmente e antes de mais nada, uma “narração”, uma tentativa grandiosa de responder, de maneira laica,<sup>8</sup>

à questão da vida boa, com lições vivas e carnis de sabedoria, sob a forma de literatura, de poesia e de epopeia, mais do que formuladas por argumentos abstratos. É, a meu ver, essa dimensão indissoluvelmente tradicional, poética e filosófica da mitologia que a torna tão interessante e lhe acrescenta tanto charme e ainda hoje e em dia. É o que a torna singular e preciosa em comparação à miríade de outros mitos, contos e lendas que, de um ponto de vista apenas literário, poderia pretender lhe fazer concorrência. Eu gostaria de explicar brevemente, mas de maneira suficiente, para que se compreenda tanto a organização deste livro quanto o objetivo que lhe dá vida.

No primeiro volume de *Aprender a Viver*, propus uma definição da filosofia que acabasse dando conta do que esta última foi e, na minha opinião, deve continuar sendo hoje: uma doutrina da salvação sem Deus, uma resposta à questão da vida boa, que não passa por um “ser supremo” nem pela fé, mas por um esforço próprio de pensamento e pela razão. Uma exigência de lucidez, em suma, com o condão último para a serenidade, compreendida em seu sentido mais simples e forte: uma vitória — sem dúvida sem pre relativa e frágil — sobre o medo, o medo da morte, em

particular, que, sob diversas formas, igualmente insidiosas, nos impedem de viver bem. Procurei, também, dar uma ideia dos pontos marcantes da sua história, um apanhado das grandes respostas aportadas no correr do tempo àquilo que se mantém, afinal, como a questão crucial da filosofia, a da sabedoria definida com o estado em que a luta contra a angústia permite aos seres humanos se tornarem mais livres e abertos aos demais, capazes de pensar por si mesmos e de amar. É nessa mesma perspectiva que abordo aqui a mitologia: com uma pré-história dessa história, com o primórdio da filosofia ou, melhor dizendo, com a matriz única a explicar seu nascimento na Grécia, no século VI a.C. — singular ocorrência que costumamos chamar de “mitologia grega”.

Partindo desse ponto de vista, a mitologia nos transmite mensagens de espantosa profundidade, perspectivas que abrem aos humanos caminhos para uma vida boa, sem recurso às ilusões do além, uma maneira de se enfrentar a

“finitude humana”, olhar de frente o destino, sem se alimantar com os consolos que as grandes religiões monoteístas pretendem dar, se apoiando na fé. Com termos diferentes daqueles explicitados no primeiro volume de *Aprender a Viver*, a mitologia esboça, talvez pela primeira vez na história da humanidade, pelo menos no Ocidente, as diretrizes do que chamarei “doutrina da salvação sem Deus”, “espiritualidade laica” ou, se quisermos falar de forma mais simples, “sabedoria para os mortais”. Representa, assim, uma admirável

tentativa com o objetivo de ajudar os humanos a se “salvar” dos males que os impedem o acesso a uma vida boa.

A ideia pode parecer paradoxal: os mitos gregos não estão povoados por uma incontável multidão de deuses, a começar por aqueles que vivem no Olimpo?

Não são, antes de tudo, “religiosos”, então? À primeira vista, sem dúvida. Mas se ultrapassarmos as aparências, rapidamente compreendemos que a pluralidade dos deuses está nos antípodas do Deus único das nossas religiões do Livro.

Aparentemente os deuses próximos dos humanos, os olímpicos, na verdade, são inacessíveis — pois os deixam resolver sozinhos e, nesse sentido, de maneira

“leiga” a questão do “saber viver”. É por absoluto contraste com os Imortais, sem esperança alguma de alcançá-los e, com isso, com plena consciência dos limites da condição humana, que devem os procurar respondê-la. Razão pela qual a atitude grega se mantém mais atual do que nunca. É o que gostaria de tentar trazer à luz neste prólogo, para que as narrativas particulares que encontrarem os em seguida neste livro não pareçam uma colcha de retalhos, reunindo anedotas sem um fio condutor, e sim, pelo contrário, histórias cheias de sentido e, para além da aparente superficialidade poética ou literária, portadoras de uma sabedoria profunda e coerente.

Para bem apreender essa articulação entre a mitologia e a filosofia, para medir o significado e a dimensão das lições de vida que ambas nos transmitem, cada qual à sua maneira, mas sem vínculos entre si, devem os partir da ideia de que, na visão dos gregos, o mundo dos seres conscientes, das pessoas, se divide, antes de mais nada, entre mortais e imortais, entre humanos e deuses.

É algo que pode parecer evidente, automático, mas quando se pensa por um momento, com preceito, que, na verdade, colocar no cerne de um gênero literário a questão da morte nada tem de anedótico. A principal característica dos deuses é a de que eles escapam da morte: uma vez nascidos (pois não existiram sem pre), eles vivem para sempre e sabem disso, donde serem, segundo os gregos, “bem-aventurados”. É claro, podem ter algumas mazelas, de vez em quando, com o pobre Hefesto (Vulcano), por exemplo, ao descobrir que sua mulher, a sublime Afrodite, deusa da beleza e do amor, o enganava com o colega responsável pela guerra, o terrível Ares (Marte). Os bem-aventurados, às vezes, são desventurados! Sofrem com os mortais, passam, com eles, pelas mesmas paixões — amor, ciúme, ódio, raiva... Podem até mesmo sentir e serem castigados pelo senhor supremo, Zeus. Mas pelo menos um sofrimento ignoram e, sem dúvida, o mais funesto: aquele ligado ao medo da morte, pois, para eles, o tempo não se conta, nada é definitivo nem

irreversível, irremediavelmente perdido — o que lhes permite enfrentar as paixões humanas com uma altivez e um distanciamento aos quais não poderiam os almas. Na esfera deles, tudo acaba, um dia ou outro, se arranjando.

Simples humanos que somos, nossa principal característica é a inversa. Ao

contrário dos deuses e dos animais, somos os únicos seres nesse mundo a ter plena consciência do irremediável, do fato de que vamos morrer. Não apenas nós mesmos, aliás, mas ainda aqueles que amamos: nossos pais, irmãos e irmãs, mulheres e maridos, nossos filhos e amigos. Constantemente sentimos o tempo que passa e que, sem dúvida, nos traz muita coisa — prova disso é que amamos a vida —, mas também nos subtrai, de maneira inelutável, o que mais nos é querido. E somos, pura e simplesmente, os únicos nessa situação, os únicos a perceber, com inigualável acuidade, haver em nossas existências, antes até do derradeiro fim que é a morte propriamente dita, o irreversível, o irreparável, o

“nunca mais”. Os deuses não sofrem nada semelhante e por uma razão óbvia, pois são imortais. Quanto aos animais, pelo que podem saber, eles não se indagam com relação a isso ou, se às vezes têm alguma consciência fugidia, é, certamente, de forma bastante confusa e apenas quando o fim é iminente. Os humanos, pelo contrário, são como Prometeu, que é um dos personagens centrais desta mitologia: eles pensam “de antemão”, são “seres dos distantes”. Procuram sempre, mais ou menos, antecipar o futuro, pensam nisso e, sabendo que a vida é curta e o tempo contado, não podem deixar de se perguntar o que fazer.

Hannah Arendt explica, num dos seus livros, como a cultura grega se apropriou dessa reflexão sobre a morte, colocando-a no centro das suas preocupações, e como acabou concluindo haver, basicamente, duas maneiras de se enfrentarem as interrogações relativas à nossa finitude, tentando obter uma resposta.

Pode-se, de início, simplesmente escolher ter filhos ou, como tão bem se diz, uma “descendência”. Qual é a relação com o desejo de eternidade instigado em nós pela contradição entre a certeza da morte e o prazer da

vida? É bastante direta, na verdade, pois sabem os muito bem que através dos filhos algo nosso continua sobrevivendo ao nosso desaparecimento. Tanto no plano físico quanto no moral, os traços do corpo e do rosto, assim como os da personalidade, sempre perduram naqueles que, de um jeito ou de outro, criamos e amamos. A educação é sempre transmissão, e qualquer transmissão é, de certa maneira, um prolongamento nosso que nos ultrapassa e não morre conosco. Dito isso, quaisquer que sejam as grandezas e alegrias da vida dos pais — e também as preocupações... —, seria absurdo pretender que basta ter filhos para ter acesso à vida boa! E mesmo ainda para superar o medo da morte. Muito pelo contrário.

Pois essa angústia não incide forçosa, nem principalmente sobre si mesmo. No mais das vezes, concerne àqueles que amamos, a quem, justamente, pelos filhos — com o que são testemunhas dos esforços desesperados de Tétis, a mãe de Aquiles, um dos maiores heróis da guerra de Troia, querendo tornar o filho imortal e mergulhando-o na água mágica do Estige, o rio dos infernos. Esforços sem êxito, pois Aquiles vai ser morto pelo troiano Páris, com uma flechada no famoso calcanhar pelo qual a mãe o segurou ao mergulhá-lo na água divina e

que, com isso, permanecera vulnerável. E Tétis, com toda a mãe, derrama ou lágrimas ao saber da morte do filho querido, tendo a vida inteira temido que as façanhas heroicas o expusessem a um fim prematuro...

Deve haver, então, outra estratégia, uma que Hannah Arendt demonstra ter um lugar essencial na cultura grega: a do heroísmo e da glória decorrente. A ideia por trás dessa convicção é a seguinte: o herói que cumpra ações impensáveis para os simples mortais — como Aquiles, justamente, ou Ulisses, Hércules, Jasão... — escapa do esquecimento em que, em geral, se enterram os homens. Ele se subtrai do mundo do efêmero, daquilo que se limita a um período de tempo, entrando numa espécie, não de eternidade, mas, pelo menos, de perenidade que, de certa forma, o assemelha aos deuses. Que não haja mal-entendido: essa glória, na cultura dos gregos, não se equivale ao que chamamos hoje de “notoriedade midiática”. Trata-se de outra coisa, mais profunda, tendo a ver com a convicção que permeia toda a Antiguidade e segundo a qual os homens estão em permanente competição, não apenas com a imortalidade dos deuses, mas também com a da

natureza. Tentem os condensar em poucas palavras o raciocínio subentendido nesse pensamento crucial.

Primeiro, devem lembrar que, na mitologia, a natureza e os deuses, de início, são uma coisa só. Gaia, por exemplo, não é apenas a deusa da terra, nem Urano o deus do céu ou Poseidon o do mar: eles *são* a terra, o céu e o mar, com o que estava claro, para os gregos, que esses grandes elementos naturais são eternos, assim como os deuses que os personificam. No que se refere à natureza, essa perenidade,

inclusive,

praticamente

se

com prova,

sendo

quase

experimentalmente verificável. Como assim? Pelo menos, em primeira abordagem, pela simples observação. De fato, tudo, na natureza, é cíclico. O dia vem sempre após a noite; a bonança acaba sempre sucedendo à tempestade, com o verão à primavera e o outono ao verão. Todo ano, as árvores perdem as folhas com as primeiras brumas frias e, também todo ano, voltam a despontar com os dias bonitos, de forma que os principais acontecimentos que pontuam a vida do mundo natural nos impõem, por assim dizer, a sua lembrança. Para falar ainda mais simplesmente: não há a menor possibilidade de os esquecermos, e se porventura tal ocorresse, eles nos voltariam por si só ao pensamento. No mundo humano, pelo contrário, tudo passa, tudo é perecível, tudo acaba sendo levado pela morte e pelo esquecimento: as palavras que pronunciamos, assim como as ações que executamos. Nada dura... exceto o escrito! Isso mesmo! Os livros se conservam melhor do que as palavras, melhor do que os fatos e os gestos, e se, por suas ações heroicas, pela glória que estas ocasionam, um dos nossos heróis —

Aquiles, Hércules, Ulisses ou outro qualquer — conseguir se tornar o tem a principal de um a obra histórica ou literária, ele, então, vai sobreviver, de certa maneira, ao desaparecimento, nem que seja com o nome branca em nossas mentes. Prova disso? Ainda hoje são feitos filmes sobre a guerra de Troia ou os

trabalhos de Hércules, e alguns de nós, toda noite ou quase, contam os as aventuras de Aquiles, de Jasão ou de Ulisses a nossos filhos, e isso porque um punhado de poetas e de filósofos, muitos séculos antes de Jesus Cristo, deixou *por escrito* as suas façanhas.

Mesmo assim, apesar da força da convicção subjacente a essa apologia da glória perenizada pelo Escrito, a questão da salvação, no sentido etimológico do termo — o que pode nos salvar da morte ou, pelo menos, dos males que ela suscita —, continua na verdade não resolvida.

Concordo, evoquei ainda há pouco o nome de Aquiles, e alguns dirão que, neste sentido, ele não está totalmente morto... Em nossas memórias, sem dúvida, mas e na realidade? Perguntem à sua mãe, Tétis, o que acha! É claro, é uma imaginação, pois esses personagens não são reais — são apenas lendários. Mas imaginem os um pouco: tenho certeza de que ela trocaria todos os livros da Terra e todas as glórias do mundo para poder apertar nos braços seu menino. Para ela, sem sombra de dúvida, o filho está pura e simplesmente morto, e o fato de se

“conservar” sob forma impressa, nas estantes das nossas bibliotecas, certamente lhe dá pouco consolo. E o próprio Aquiles, o que pensa? Se dermos ouvidos a Homero, parece que aos olhos do próprio herói a morte gloriosa, no decorrer de combates de grande bravura, não valia tanto a pena! Pelo menos é o que ensina uma surpreendente passagem da *Odisseia*. Vamos parar um momento neste episódio extremamente significativo com relação à questão da salvação, dos males essenciais, pois se remete indiretamente, com o seu contrapeso, à vida boa, justamente definida com o nome de mortal enfim “salva” dos males. Na verdade, verem os que esse trecho da *Odisseia* ilumina, também da forma mais clara, o significado de toda a mitologia.

Aqui está: por conselho abalizado de Circe, a feiticeira, e graças à sua ajuda divina, Ulisses teve o insigne privilégio, para um mortal, de poder descer aos infernos, à moradia de Hades e sua esposa, Perséfone (filha adorada de Deméter, a deusa das estações e das colheitas), para consultar o célebre adivinho Tirésias sobre as provações que o aguardavam na continuação da sua viagem.

Nesse lugar onde estão os infelizes hum anos depois da morte, nessa sinistra região em que eles não são mais do que sombras irreconhecíveis e desoladas, Ulisses cruzou com o valoroso Aquiles, ao lado de quem havia com batido durante a guerra de Troia. Na alegria de encontrar o amigo, dirigiu-lhe palavras cheias de otimismo:

*Antes, estando vivos, todos nós, guerreiros de Argos, o cultuávamos como a um deus: neste local, hoje, vejo-o exercer seu poder sobre os mortos; para você, Aquiles, inclusive, a morte é sem tristeza!*

Ulisses exprimiu a ideia que acabei de expor, aquela que anima todo o heroísmo grego, essa concepção da glória salvadora de que fala Hannah Arendt:

Um homem tendo um orrido jovem, o herói, tirado do anonimato pela fama e transformado em quase deus, não poderia ser infeliz! Por quê? Porque não pode ser esquecido, justamente, de forma que ele escape do terrível destino do comum dos mortais que, um a vez mortos, se tornam “sem nome” e perdem, com isso, ao mesmo tempo que a vida, todo tipo de individualidade ou, no sentido próprio, de personalidade. Hélas, a resposta de Aquiles aniquila as ilusões ligadas à glória: *Ah! não me venha enfeitar a morte, meu nobre Ulisses! Preferiria viver como pequeno criado que guarda os bois, estar a serviço de um miserável camponês, desprovido de qualquer fortuna, do que reinar sobre os mortos, sobre todo esse povo extinto!*

Balde de água fria no amigo Ulisses! Com três frases, o mito do herói vitorioso explode em estilhaços. E a única coisa que ainda interessa a Aquiles é ter notícias do pai e, mais ainda, do filho, com quem ele se preocupa. Com os dois excelentes, ele volta às sinistras profundezas do inferno com o coração um pouco menos pesado, com o qualquer pai de fam

ília tragado pela vida cotidiana — no extremo o oposto do herói extraordinário e glorioso que ele foi em vida! Pode-se dizer que passou a estar absolutamente desinteressado pela glória e pelos esplendores passados.

*A sabedoria mítica ou a vida boa como vida em harmonia com a ordem do mundo*

Por tudo isso, im põe-se a interrogação fundamental, a interrogação que deve responder quem quiser com preceito bem o sentido filosófico e o mais profundo fio condutor dos mitos gregos: se a descendência e o heroísmo, a filiação e a glória não permitem que se enfrente a morte mais serenamente, se não abrem nenhum verdadeiro acesso à vida boa, para qual sabedoria se voltar? É esta a questão central, questão que a mitologia irá, por assim dizer, legar à filosofia. Sobre muitos aspectos esta última será, pelo menos em sua origem, uma continuação, por outros caminhos (os do raciocínio e não mais os do mito), da primeira. Da mesma maneira, de fato, ela vai indissoluvelmente ligar as noções de “vida boa”

e de sabedoria àquela da existência humana reconciliada com o universo, com o que os gregos chamam de “cosmos”. A vida em harmonia com a ordem cósmica, é esta a verdadeira sabedoria, o autêntico caminho da salvação, no sentido daquilo que nos salva dos medos e, com isso, nos torna mais livres e abertos aos outros. É esta convicção, poderosa entre todas, que a mitologia, à sua maneira mítica e literária, expõe, até a filosofia se apossar dela e formulá-la em termos enfim conceituais e argumentativos.

Com o tive a oportunidade de explicar em *Aprender a Viver I* — e por isso não insistirei aqui e apenas sublinho o sentido da articulação entre mitologia e filosofia

—, na maior parte da tradição filosófica grega, o mundo deve ser pensado, antes

de tudo, com o um a ordem magnífica, ao mesmo tempo harmoniosa, justa, bela e boa. É exatamente o que a palavra cosmos designa. Para os estoicos, por exemplo, a quem o poeta latino Ovídio, a justo título, se

refere em *Metamorfoses*, ao reinterpretar à sua maneira os grandes mitos sobre o nascimento do mundo, o universo é semelhante a um magnífico organismo vivo. Se quisermos ter uma ideia disso, podemos começar por pará-lo, quase em todos os pontos, ao que um médico, um fisiologista ou um biólogo descobre ao dissecar um coelho ou um camundongo. De fato, o que ele vê? Primeiramente, que cada órgão está maravilhosamente adaptado à sua função: o que pode ser mais benéfico do que um olho para ver, que os pulmões para a aeração dos músculos, que o coração para irrigar o sangue? Todos esses órgãos são mil vezes mais engenhosos, mais harmoniosos e mais complexos também do que qualquer máquina concebida pelo homem. Mas, além disso, nosso biólogo faz outra constatação: ele vê que o conjunto desses órgãos, que já são espantosos considerados em separado, forma um todo perfeitamente coerente, “lógico” — no sentido daquilo que os estoicos justificam e chamam *logos*, a ordenação coerente do mundo, tanto quanto a do discurso —, infinitamente superior, por sua vez, a todas as invenções humanas.

Desse ponto de vista, é preciso reconhecer que a criação de um animal, mesmo o mais modesto, com uma pequena forma, um camundongo ou uma aranha, se encontra fora do alcance dos nossos mais sofisticados laboratórios científicos.

A ideia fundamental, aqui, é que nessa ordem cósmica que a teoria filosófica irá desvendar mais tarde — ordem esta em que vemos os animais com o Zeus, nas grandes narrativas mitológicas, acabará conseguindo impor, através das guerras travadas contra as forças do caos — cada um de nós tem seu lugar, seu

“lugar natural”. Nessa perspectiva, a justiça e a sabedoria consistem fundamentalmente no esforço que fazem os animais para nela nos integrarmos. Com o artesão fabricante de instrumentos de cordas agencia, uma a uma, as múltiplas peças de madeira que compõem o objeto sonoro para que todas entrem em harmonia umas com as outras (e se a alma do instrumento, isto é, a pequena barra de madeira branca que liga o dorso e o bojo do violino for mal colocada, ele não soará bem, deixando de ser harmonioso), nós devemos, com o Ulisses em Ítaca, encontrar nosso local de vida e alcançá-lo, sob pena de não estarmos aptos a cumprir nossa missão

no coração do grande todo do universo e, assim, serem os infelizes: é esta uma mensagem que a filosofia grega, pelo menos a maior parte dela, conseguiu tirar da mitologia.

Que ligação tem isso, entretanto, com a questão da divisão cardeal entre mortais e imortais? Em que essa visão do cosmos pode nos ajudar a responder a questão da salvação? E por que ela pareceria superior àquela outra, partindo da filiação ou da glória?

Por trás dessa vontade de se adequar ao mundo, encontrando seu lugar certo no coração da ordem cósmica inteira, se esconde, na realidade, um pensamento

mais secreto que se remete diretamente à nossa interrogação sobre o sentido da vida dos mortais, daqueles que sabem que vão morrer: a mensagem inteira dessa grande tradição filosófica herdeira da mitologia, de fato, nos convida a pensar que o cosmos, a ordem do mundo que Zeus vai construir e que a teoria filosófica tentará nos revelar para que possamos nos adaptar, é eterno. Que importância isto tem?, talvez se faça a pergunta. Para os gregos, uma grande importância, que se poderia inicialmente formular, de forma bem simples, da seguinte maneira: *incorporando-se ao cosmos, tendo harmonizado sua vida com a ordem cósmica, o sábio compreende que nós, pequenos humanos mortais, não passamos, no fundo, de um fragmento, por assim dizer, de um átomo de eternidade, um elemento de uma totalidade que não pode desaparecer, de modo que, de certa maneira, para o autêntico sábio, a morte cessa de ser um problema, pois deixa de ser algo verdadeiramente real. Ou, melhor dizendo, ela é apenas uma passagem de um estado a outro, uma passagem que, como tal, não deve mais nos assustar.* Donde o fato de os filósofos gregos recomendarem aos discípulos que não se limitem às palavras, não repitam puros e simples discursos abstratos, mas pratiquem muito concretamente exercícios, visando ajudar os mortais a se emanciparem dos medos absurdos ligados à morte, para viverem em “harmonia com a harmonia”, isto é, em concordância com o cosmos.

Isso, bem entendido, é apenas uma formulação inteiramente abstrata e, por assim dizer, esquelética, da referida sabedoria antiga. Na realidade da vida humana, o trabalho que consiste em se ajustar ao mundo com

preende múltiplas facetas. É, com o verem os principais entre com a viagem de Ulisses, um trabalho singular, em todos os sentidos do termo: um a tarefa fora do comum — apenas aqueles que visam à sabedoria vão nela se engajar, com o “com um dos mortais”, justamente, se abstendo. Mas é também uma iniciativa “singular” no sentido de que cada um de nós deve se engajar por conta própria e à sua maneira. Pode-se perfeitamente engajar alguém para um determinado trabalho

— lavar a louça ou cuidar do jardim —, mas ninguém pode, no nosso lugar, percorrer o itinerário que leva a vencer os medos para se ajustar ao mundo e nele encontrar o seu lugar certo. O objetivo último, formulado de maneira geral, é mesmo a harmonia, mas cada indivíduo deve buscar sua maneira própria para conseguir: encontrar sua via, que não é a dos outros, pode, a partir de então, se tornar a tarefa para uma vida inteira.

*Cinco interrogações fundamentais que dão vida aos mitos* É nessa perspectiva que eu gostaria de reler e de contar a mitologia. Com o se deve ter entendido, nela vejo, inicialmente, uma pré-história da filosofia, cujo estudo é indispensável para a compreensão não só do seu nascimento, mas também de sua mais profunda natureza. Entretanto, para além desse aspecto teórico e intelectual, a mitologia, nesse esforço para pensar a condição dos

mortais com os tais, distribui lições de sabedoria que, do mesmo modo que as da filosofia grega, ainda nos falam através das representações do mundo e de nós mesmos. Considerados a partir desse ponto de vista, os mitos gregos aparecem animados em profundidade por cinco interrogações fundamentais que devem os manter em mente se quiserem os apreender, para além da beleza e singularidade, o significado das narrativas particulares que seguem. Elas vão me servir com o fio condutor para organizá-las de maneira que meu leitor não se perca.

A *primeira interrogação* em boa lógica se direciona à origem do mundo (capítulo I) e dos homens (capítulo II), ao nascimento desse famoso cosmos com o qual os mortais, assim que criados, foram, cada um, chamados a encontrar sua maneira de nele se adaptar. A mitologia inteira começa pela narrativa das origens do cosmos e dos seres humanos, aquela que pela primeira vez foi exposta por Hesíodo, no século VII a.C., em seus dois

poem as m atriciais: *Teogonia* (term o significando em grego, sim plesm ente, “nascim ento dos deuses”) e *Os Trabalhos e os Dias*. Trata-se neles da prim eira aparição do m undo, dos deuses e dos hom ens. É um a narrativa m uito abstrata, às vezes difícil de se seguir, e vou tentar, nos dois prim eiros capítulos, torná-la o m ais lím pida possível, pois realm ente isso vale a pena: é sobre o que tudo se apoia.

É necessário aqui ser bem preciso, para afastar um m al-entendido ainda m uito frequente: ao contrário da ideia por m uito tem po adm itida, m as de form a totalm ente errada, essa reconstrução das origens, apesar de abstrata e m uitas vezes teórica, não tem qualquer pretensão científica. Ela nada tem a ver, com o inúm eros estudiosos de hoj e continuam no entanto a pensar, com um a “prim eira abordagem ” ainda ingênua e “prim itiva”, para não dizer “m ágica”, das questões científicas que o “progresso” dos nossos conhecim entos “positivos” perm itiriam superar. A m itologia não é a infância da hum anidade: ela nada deixa a desejar, em term os de profundidade e de inteligência, se com parada à ciência m oderna, da qual ela não é, nem de perto nem de longe, a antecipação aproxim ativa. Seria, por exem plo, totalm ente absurdo querer com pará-la ao que nos ensinam , hoj e em dia, os resultados da pesquisa científica sobre o big bang e os prim eiros instantes do universo. Um a vez m ais (m as nunca se insiste dem ais, de tanto que a visão científica e “progressista” está bem arraigada): o proj eto da m itologia é inteiram ente diverso do proj eto científico m oderno. De form a algum a é o seu pressentim ento aproxim ativo! Ele não visa à obj etividade e nem m esm o ao conhecim ento do real enquanto tal. Seu verdadeiro negócio se situa além .

Através de um a narrativa que se perde, ela própria, na noite dos tem pos e que, na verdade, nada tem de explicativa, no sentido em que entendem os espíritos científicos de hoj e, a m itologia procura oferecer aos m ortais que som os os m eios de dar um sentido ao m undo que nos envolve. Em outras palavras, não se considera o universo *um objeto a se conhecer, mas uma realidade a se viver*, ou, por assim dizer, o terreno de j ogo de um a existência hum ana que deve nele

encontrar o seu lugar. Isto significa que o obj etivo dessas narrativas prim ordiais nem é tanto o de chegar à verdade factual, m as sim o de dar

significados possíveis à existência humana, interrogando-se sobre o que pode ser uma vida bem-sucedida num universo ordenado, harmonioso e justo com o este no meio do qual somos os levados a encontrar o nosso caminho. O que é uma vida boa para seres — os humanos — que sabem que vão morrer e que são, com o nenhum outro, capazes de agir mal e de se perder de maneira trágica? O que é uma existência bem-sucedida para esses seres efêmeros que têm — diferentemente das árvores, das ostras e dos coelhos — uma consciência aguda daquilo que os filósofos chamam, mais tarde, a sua “finitude”? É essa a única questão que vale, a única que, na verdade, guia as narrativas das origens. É também por isso que elas se interessam primeiro e antes de tudo pela construção do “cosmos”, pela vitória das forças da ordem contra as da desordem, pois é dentro desse cosmos, no coração dessa ordem, que vamos precisar encontrar nosso lugar, cada um à sua maneira, para alcançar a vida boa.

Essa primeira narrativa, da maneira com o Hesíodo expôs, de imediato apresenta uma característica bem surpreendente: ela é quase totalmente escrita a partir do ponto de vista dos deuses ou, o que dá no mesmo, da natureza. Os protagonistas dessa história tão estranha quanto magnífica são, antes de tudo, forças extra-humanas, entidades ao mesmo tempo divinas e naturais: o caos, a terra, o mar, o céu, as florestas e o sol. Mesmo quando se trata da aparição da humanidade, é também se colocando no ponto de vista global do nascimento dos deuses e do universo que ela é contada.

Uma vez concluída essa construção, porém, é preciso revirar completamente a perspectiva e se deixar levar pela *segunda interrogação*, que, na verdade, desde o início justifica toda a obra: como os humanos vão se encaixar nesse universo dos deuses, que, em princípio, não parece absolutamente feito para eles? Afinal, devem os humanos em si mesmos que não foram os deuses, mas, é claro, os humanos que inventaram e contaram todas aquelas histórias! E se o fizeram, foi também claramente para dar sentido às suas vidas, para se situar no meio do universo que os circunda. Coisa que nem sempre é fácil, como comprovam as inúmeras dificuldades que marcaram a longa viagem de Ulisses (capítulo III) — com o que ele fornece o arquétipo da busca, no final coroada de sucesso, de uma vida boa,

entendida com o a busca, cada vez singular para cada um de nós, do seu lugar no coração da ordem cósmica edificada pelos deuses.

Para dizer a verdade, com o verem os logo no primeiro capítulo, são dois caminhos que se cruzam. Há uma progressiva humanização dos deuses e uma progressiva divinização dos humanos. Quero com isso dizer que os primeiros deuses eram im pessoais, não passando, com o Caos e Tártaro, por exemplo, de entidades abstratas, sem rosto, sem características nem personalidade. Apenas representam forças cósmicas que progressivamente se organizam fora de

qualquer projeto consciente. Pouco a pouco, porém, com a segunda geração de deuses, a dos olímpicos, vem os aparecerem características pessoais, personalidades e diferentes funções. Os deuses se humanizam de certa maneira; tornam-se cada vez mais conscientes, cada vez mais inteligentes, cada vez mais distantes da natureza bruta: é porque a organização do cosmos pressupõe muita inteligência e não somente força! Hera é ciumenta, seu marido, Zeus, é um verdadeiro conquistador, Hermes é um trapaceiro, Afrodite conhece todas as artimanhas do amor, Ártemis é impiedosa, Atena se ofende à toa, Hefesto é um tanto tolo quando se trata de sentimentos, mas genial para os trabalhos manuais etc. A lógica das relações de forças dominante entre os primeiros deuses pouco a pouco é substituída por uma lógica humana, menos natural e mais cultural.

Mesmo que a cosmologia e a ordem da natureza se impusessem, a psicologia e a ordem da cultura começaram a ocupar um lugar crescente no comportamento dos deuses. Paralelamente a isso, o percurso inverso foi cada vez mais se impondo aos humanos: quanto mais pensavam, mais precisavam compreender que o seu real interesse consistia em se ajustar ao universo divino da ordem cósmica. À humanização do divino, respondia um processo de divinização do humano, já mais concluído, é claro, pois somos e sempre seremos mortais, mas que indicava um caminho, uma tarefa: a reconciliação com o mundo, assim como passa a se revelar um ideal de vida para os deuses. Todo o sentido da viagem de Ulisses, que descobrirem os ou redescobrirem os neste capítulo, se esclarece a partir daí: a vida boa é a vida reconciliada com o que ela é, a vida em harmonia com o

seu lugar natural na ordem cósmica, cabendo a cada um encontrar esse lugar e cumprir esse percurso, se quiser um dia chegar à sabedoria e à serenidade.

Nietzsche repetiria, depois dos grandes gregos — o que, seja dito, com prova o quanto esta mensagem se mantém atual, a ponto de se encontrar na filosofia contemporânea: a meta final da vida humana é o que ele chama a *amor fati* = o amor da sua sorte, o amor pelo que é, pelo que nos está destinado, pelo presente, em suma. É esta a mais alta sabedoria, a única a permitir que nos livrem os daquilo que Espinoza, que Nietzsche considerava um “irmão”, nomearia, tão bem de forma muito bonita, “paixões tristes” — o medo, o ódio, a culpa, o remorso, esses corruptores da alma que se enraízam em miragens do passado ou do futuro. Apenas essa reconciliação com o presente, com o instante — em grego, o *kairos* —, pode, segundo ele, com o para o essencial da cultura grega, levar à verdadeira serenidade, à “inocência do devir”, isto é, à salvação entendida não pela aceitação religiosa, mas no sentido de, enfim, nos sentirmos salvos dos medos que “travam” a existência e a atrofiam.

Mas nem todo mundo é Ulisses, e a tentação de fugir da condição humana para escapar à morte é grande. Há quem, e certamente não poucos, teria dito sim a Calipso... E é o motivo pelo qual a *terceira interrogação* que percorre os

mitos gregos concerne à *hybris* o descomentimento de vidas que escolhem e se desenvolvem na hostilidade à ordem ao mesmo tempo divina e cósmica de que a *Teogonia* nos narrou o difícil nascimento. Uma vez postos os mortais no mundo e integrados ao cosmos, o que acontece com aqueles que, justam ente, por ser diferente de Ulisses, não se ajustam e, por orgulho, por arrogância e descomentimento — ou seja, por *hybris* —, se revoltam contra a ordem cósmica advinda da guerra dos deuses? Um bocado de problemas: as histórias de Asclépio (Esculápio), Sísifo, Midas, Tântalo, Ícaro e tantos outros com provam isso...

Vamos contar e analisar algumas em detalhe (capítulo IV), escolhendo, é claro, as que ao mesmo tempo forem mais profundas e divertidas. Mas a mensagem, já de início, é bastante clara: se a sabedoria consiste em buscar seu lugar natural num universo divino e eterno, para nele viver enfim

reconciliada com o presente, a loucura da *hybris* vem a ser a atitude inversa: a revolta orgulhosa e “caótica”

contra a condição de simples mortal. Várias narrativas mitológicas giram em torno desse tema crucial, e é importante que não as leiam os com o foco das nossas modernas, herdadas do cristianismo.

*Quarta interrogação:* entre essas duas vias possíveis, a da sabedoria de Ulisses e a da loucura de quem cede à *hybris*, como situar aqueles seres fora do comum, heróis ou semideuses, que povoam quase todos os grandes mitos gregos? Nem sábios nem loucos, cabe-lhes dar continuidade, nessa terra de mortais, à tarefa fundamental que foi, originalmente, de Zeus: lutar contra as forças do caos, que incessantemente renascem, para que a ordem se imponha à desordem, o cosmos e a harmonia à discórdia. Entra aí a história desses homens propriamente extraordinários, gloriosos destruidores de todas as reencarnações monstruosas das forças da desordem, e que precisaremos contar (capítulo V). Teremos, então, Teseu, Jasão, Perseu e Hércules que vão continuar, à semelhança de Zeus, lutando contra os Titãs, a expulsar e aniquilar a raça das entidades malféticas e monstruosas que simbolizam o renascimento sempre possível das primeiras forças do caos ou, o que dá no mesmo, a fragilidade da ordem cósmica.

Resta, enfim, um a *quinta interrogação:* há de um lado o cosmos, do outro os que nele se inscrevem, como Ulisses, os que recusam a sua lei e vivem em *hybris*, os que ajudam os deuses a restabelecerem a ordem e se tornam heróis, mas há também outros mitos de seres, simples humanos como você e eu, que não são sábios, nem mais, nem heróis e que passam constantemente por catástrofes imprevisíveis, alguns momentos de alegria e felicidade, sem dúvida, mas também maledícios de todo tipo, doenças, acidentes e desastres naturais, sem compreenderem por que nem como. Como explicar que um mundo considerado harmonioso, um cosmos que se afirma justo e bom, estabelecido e guardado por olímpicos de alta estirpe, permita que o mal se abata indiferentemente sobre os bons e os mais? É a esta questão fundamental, impossível de se eludir no contexto de uma cosmologia cujos princípios são os da

harmonia e da justiça, que principalmente respondem os mitos de Édipo e de Antígona (capítulo VI).

Verem os, em conclusão, ao brevemente evocarmos a figura de Dioniso, com o mito que abordou a necessária reconciliação da discórdia e da ordem, do caos e do cosmos, antes de nos interrogarmos sobre o que a filosofia traz com relação ao mito, e sobre os motivos pelos quais se passou da religião grega às doutrinas mais conceituais da salvação. É neste ponto, com o vamos ver, que a pré-história da filosofia singularmente ilumina toda a sua história.

Este livro, então, com o que se quer dizer, pela narrativa do nascimento dos deuses, do mundo e dos homens, tal como foi exposto no texto mais antigo, mais completo e mais significativo de que dispomos: o de Hesíodo.

Acrescento, em seguida, sem pre que me parece esclarecedor, a análise de um certo número de comentários e de variantes, *mas sempre precisando a origem e o significado desses acréscimos*, para que o leitor, mesmo iniciante, não se sinta induzido em erro e perdido, pouco a pouco, mas, pelo contrário, esclarecido e enriquecido por um saber que não visa à erudição, mas ao sentido. É claro, neste trabalho, rigoroso no plano do método, apesar de decididamente pedagógico, guiaram-me as obras dos meus antecessores. Preciso reconhecer aqui a minha dívida, neste ponto como em alguns outros, com o saudoso Jean-Pierre Vernant. O livro que ele escreveu para o seu neto — *Universo, os Deuses, os Homens* — não só me serviu de inspiração, mas também muito amplamente de modelo, com o, aliás, todo o conjunto dos seus outros livros. Igualmente os trabalhos de Jacqueline de Romilly sobre a tragédia grega. Pude receber esses dois grandes eruditos no Ministério da Educação, preocupados que estavam com o declínio das “humanidades clássicas”. Eu compartilhava a mesma preocupação, ou pelo menos o seu amor pela Antiguidade, e tentei tranquilizá-los, provavelmente sem sucesso, levando adiante “medidas” que limitassem a queda, real ou não, que temiam ... Neste ponto como em outros, porém, creio que às vezes somos mais úteis pelos livros do que pela ação política: esta última se choca contra demônios empecilhos incontornáveis, contra obstáculos e entraves com origens tão múltiplas que seus efeitos são sempre aleatórios.

Devo muito também a outras obras, que citarei pouco a pouco, principalmente o clássico *Dicionário de Mitologia*, organizado por Pierre Grimal. Mas além dos textos originais que precisei ler ou reler, para mim a mais preciosa obra foi a de Timothy Gantz, *Early Greek Myth*.<sup>10</sup> É o trabalho de toda uma vida. Com uma paciência e um saber infinitos, Gantz soube remeter, com a humildade do pesquisador — abstendo-se de interpretar além da conta —, os mitos a seus autores, classificando-os historicamente e, desse modo, distinguindo, para cada narrativa mitológica, sua versão original (ou o que sabem os dela) e as variantes que gradualmente aparecem enriquecendo-a, completando e, às vezes, até contradizendo. É essa riqueza, para não dizer abundância, que Gantz nos restituiu

de maneira finalmente ordenada — o que nos permite nos situarmos com segurança nas obras mitológicas antigas.

*Últimas observações sobre o estilo, a organização do livro e a parte que se reserva às crianças*

Com o em *Aprender a Viver I*, preferi tratar informalmente a pessoa a quem me dirijo, e isso por dois motivos que com certeza, a meu ver, e muito, as objeções que eventualmente me fizeram a esse respeito. O primeiro é que eu, por assim dizer, “testei” essas grandes narrativas gregas com meus próprios filhos — e alguns outros que me são familiares: é a eles que me dirijo primeiramente e, para fazer isso direito, me é indispensável visualizar mentalmente aquela ou aqueles a quem me dirijo, a cada instante em particular.

O segundo motivo é que esse leitor infantil, simultaneamente ideal e real, me obriga a evitar toda alusão e a explicar, nunca supondo no meu leitor qualquer fundo de erudição que lhe permita, por exemplo, saber com antecedência quem são Hesíodo, Apolodoro, Nono de Panópolis ou Higino, ou conhecer a priori o significado de palavras com o “teogonia”, “cosmogonia”, “mitógrafo”, “cosmos”

etc. — palavras das quais constantemente preciso, mas que o meu leitor virtual me obriga, quase automaticamente, sem que eu nem precise pensar, a definir e explicitar, coisa que eu certamente não faria de maneira natural se usasse um tratamento mais formal.

A convicção por trás de todo esse trabalho que me mobilizou por tantos anos é a de que, nesse mundo de consumo frenético e desencantado que caracteriza o universo em que estamos mergulhados hoje, é cada vez mais indispensável oferecer aos nossos filhos — com o a nós mesmos, aliás (a mitologia pode ser lida em qualquer idade) — a oportunidade desse desvio pelas grandes obras clássicas antes de entrarem no mundo dos adultos e de se incluírem na vida da cidade. A referência que fiz ao consumo não visa absolutamente à facilidade nem se trata de astúcia teórica. Com o tive a oportunidade de explicar em meu livro sobre a história da família,<sup>11</sup> a lógica do consumismo, à qual nenhum de nós pode, de maneira séria, pretender escapar totalmente, se assemelha à da dependência das drogas. A imagem do viciado que não pode deixar de aumentar as doses e aproximar as aplicações da substância que o ajuda (com o crê) a viver, o consumo ideal é o que faz com que cada vez mais frequentes, comprando cada vez mais. Ora, basta olhar por alguns minutos os canais de televisão para crianças para observar que elas são permanentemente bombardeadas por campanhas publicitárias, e compreendem os que uma das principais missões desses canais é a de transformar, da melhor maneira possível, esse seu público em perfeitos consumidores. Essa lógica, com a qual as crianças se familiarizam cada vez mais cedo, pode se revelar destruidora. Ela se instala em suas cabeças de maneira

insidiosa: quanto menos rica for a vida interior de que se dispõe, no plano moral, cultural e espiritual, mais vulnerável à frenética necessidade de comprar e de consumir está o telespectador. O tempo de “aluguel de cérebros vazios” que a televisão oferece aos anunciantes é uma moeda preciosa. Interrompendo incessantemente os programas, os canais visam literalmente mergulhar quem os assiste no *estado de carência* dos dependentes.

Evitem os mal-entendidos: não tenho a menor intenção de enveredar pela enésima diatribe contra a “sociedade de consumo”. Menos ainda de ensaiar um exercício que se tornou ritual da crítica da publicidade. A meu ver, sua supressão nos canais estatais — que são fortes na França — nada mudaria nos dados básicos do problema. Mas, simplesmente, com o pai de família e ex-responsável pela Educação, parece-me crucial recolocar o frenesi das compras e da posse em seu devido lugar, na verdade secundário,

fazendo nossos filhos com preenderem não se tratar da coisa mais importante da existência e que, de maneira alguma, é o que traça a meta principal da vida humana. Para ajudá-los a resistir às pressões que se impõem e ajudá-los também a que as superem, com pelo menos algum distanciamento, é essencial — e talvez vital, se lembrarmos que a falta da droga pode ser fatal ao viciado — dotá-los, o mais rapidamente possível, dos elementos para uma vida interior rica, profunda e duradoura. Para tanto, é preciso se manter fiel ao princípio evocado, aquele segundo o qual quanto mais a pessoa dispõe de valores culturais, morais e espirituais fortes, menos vulnerável está à necessidade de compensar por zapear e de zapear por zapear.

Por conseguinte, estará menos vulnerável à insatisfação crônica que inevitavelmente nasce da multiplicação infinita dos desejos artificiais. Em outras palavras, é preciso ajudá-los a privilegiar a lógica do Ser, em detrimento da do Ter, e é nesse espírito que dedico meu livro a todos os pais preocupados em dar um verdadeiro presente a seus filhos — um desses presentes que podem nos acompanhar ao longo de toda a vida e do qual a gente nunca se cansa, com o no dia seguinte do Natal, logo depois de os embrulhos terem sido abertos.

É nesse contexto que considero crucial voltar às fontes da mitologia grega para compartilhar seu conteúdo essencial com nossos filhos. Não é, obviamente, minha única motivação para escrever este livro que visa, antes de tudo, com o eu disse, esclarecer com um novo enfoque os primeiros passos da filosofia ocidental. Mas é por experiência que falo de crianças e não, com o se diz, “por teoria”: quando com ecei a contar às minhas, com idade ainda de 5 anos, as grandes narrativas míticas, vi seus olhos brilharem com o nunca. As perguntas vieram de toda forma e abrangendo os 1.001 aspectos que eu lhes trazia daquelas aventuras. Nunca vi tamanha paixão a partir da literatura infantil, nem mesmo com os contos clássicos, no entanto magníficos, de Grimm, de Andersen ou de Perrault — para não falar das séries televisivas que sem dúvida as divertem, mas não as empolgam da mesma maneira. Tenho certeza de que as mensagens mais

profundas que os mitos gregos trazem em si, com relação à formação do mundo, o nascimento e a morte, as turbulências do amor e da guerra, bem

com o a justiça, o significado do castigo ou ainda a coragem, a aventura e o gosto pelo risco, têm contribuído poderosamente para que lançassem sobre si mesmas e sobre o mundo que as circunda uma luz com uma força e uma penetração incomparáveis. Não há nenhuma relação com o que a cultura normamente distribuída por nossas telas lhes teria oferecido. Também não tenho a menor dúvida quanto ao fato de essas narrativas estarem a partir de então inscritas na sua memória, para acompanhá-las ao longo da existência. E creio que será crucial para elas, no contexto consumista que acabo de evocar. É portanto evidente que os mitos que serão aqui descobertos ou redescobertos igualmente se dirigem aos adultos e às crianças — o que explica que o livro às vezes mude de tom, que os registros sejam variados: ora me dirijo a adultos aos quais falo do nascimento da filosofia, ora conto lendas como se fosse para crianças, ou ainda dou interpretações de certos episódios míticos que, a meu ver, merecem comentários em profundidade. Tenho plena consciência de que isso confere às vezes uma aparência um tanto barroca à obra, como, aliás, foi o caso com o primeiro volume de *Aprender a Viver*. Mas é uma escolha, e esse inconveniente me pareceu, afinal, pequeno, se comparado à real vantagem que apresenta, inclusive no plano intelectual, por atuar em vários registros simultâneos.

Sei também que no decorrer dos capítulos meu leitor vai, inevitavelmente, fazer algumas perguntas reflexivas, históricas, filológicas ou até mesmo metafísicas às quais é impossível responder do interior próprio da narrativa, pelo risco de torná-la pesada a ponto de ficar ilegível: quando, como e por que os gregos inventaram a mitologia? Acreditavam nos mitos como os praticantes religiosos de hoje e eventualmente acreditam na sua religião? Eles tinham uma função metafísica, por exemplo, consoladora e tranquilizadora, com relação à morte? Existiam cultos aos deuses do Olimpo, cerimônias comparáveis a uma missa? Quais são os laços que os escritos de que ainda dispomos eventualmente mantinham com as tradições orais mais antigas? Os pais gregos contavam à noite as aventuras de Ulisses ou de Hércules aos seus filhos? Ou estavam reservadas sobretudo aos adultos, como se fazia no mais das vezes na Europa dos trovadores, ou até mesmo no século XVII com os contos de fadas?

Tratarei de voltar a essas perguntas legítimas ao longo do presente livro, quando isso se me ostrar oportuno. Falar agora seria pôr a carroça à frente dos bois e me parece preferível primeiro seguir a narrativa dos grandes mitos, antes de refletir mais a respeito do seu sentido ou do seu teor.

1 Homero faz alusão a isso, mas num poema anterior à *Iliada*, denominado

“Cantos cíprios” e que não foi conservado, no qual esse detalhe já aparecia pela primeira vez. Em seguida, ele foi várias vezes retomado, por exemplo, nas

fábulas atribuídas a Higino (fábula 92), um sábio e poeta romano de origem espanhola que viveu no século I a.C. É o texto de Higino que, por comodidade, eu sigo aqui.

2 São eles Tétis, uma divindade marinha, e Peleu, um mortal, rei de uma cidade da Tessália.

3 Narrado no poema “Hinos homéricos”, por muito tempo erradamente atribuído a Homero.

4 Pelo menos a filosofia que, de Parmênides aos estoicos, passando por Platão e Aristóteles, vai se orientar na direção de um “saber do mundo”. Com todos os analistas do pensamento grego, faço a distinção entre essa tradição e uma outra, que já se poderia considerar “desconstrutiva” e que forma, com relação à primeira, algo como um “contracultura”. Basicamente passa pelo atomismo, o epicurismo e a sofística.

5 A esses dois primeiros volumes seguirão três outros: *Sages Antiques et Penseurs Chrétiens* [Sábios da Antiguidade e pensadores cristãos] (volume III), *Les Pères Fondateurs de l’Humanisme Moderne* [Os pais fundadores do humanismo moderno] (volume IV), *Postmodernes et Déconstructeurs: la Naissance de la Philosophie Contemporaine* [Pós-modernos e desconstrutores: o nascimento da filosofia contemporânea] (volume V). O primeiro tom de *Aprender a Viver* se apresenta, então, com a introdução geral para um projeto mais amplo, visando oferecer uma definição mais exhaustiva da filosofia e das grandes articulações da

sua história, procurando ao mesmo tempo fundamentar e elaborar as perspectivas da sua atual evolução.

6 As explicações para essas expressões (e outras) aparecerão ao longo do livro.

7 A origem dessa expressão, talvez ainda menos conhecida do que a de outras, não deixa de ser engraçada. Muitas vezes me perguntei por que, afinal, o carroceiro xingaria mais do que o camponês ou o ferreiro. A resposta está ligada a um episódio dos 12 trabalhos de Hércules e que foi explicitamente contado por Apolodoro (*Biblioteca*, livro II, §118), a quem deixo a palavra: “Atravessando a Ásia, Hércules acostou em Termidrai, no porto de Lindos. Desatrelou um dos bois do carro de um carroceiro, sacrificou-o e se regalou. O carroceiro, não podendo se defender, subiu numa montanha e se pôs a xingar.” O pobre homem não ia querer, afinal, provocar em com bate singular aquela outra montanha, só que de mínimos, que devia ser Hércules!

8 O adjetivo pode surpreender, pois há tantos deuses na mitologia! Justifica-se, no entanto, pelo fato de que a sabedoria grega oriunda dos grandes mitos aceita a morte com o elemento insuperável da condição humana, de forma que os deuses nisso não têm a função consoladora e salvadora que representam nos grandes monoteísmos. Salvo em raríssimas exceções, eles deixam os mortais

entregues à própria finitude.

9 O autor foi ministro da Educação na França entre 2002 e 2004. (N. da E.)

10 Johns Hopkins University Press.

11 Cf. em *Famílias, Amo Vocês*, editora Objetiva, 2008, o trecho sobre o que chamarei “as contradições morais e culturais do homem de direita”, p. 64 e seguintes.

Capítulo 1

O nascimento dos deuses e do mundo

No começo do mundo, foi uma divindade bem estranha a primeira a emergir do nada. Os gregos a chamam de “Caos”. Não é uma pessoa, nem mesmo um personagem. Imagine que essa divindade primordial nada tem de humano: não tem corpo, nem rosto, nem traços de personalidade. Na verdade, é um abismo, um buraco negro, no meio do qual sequer se encontra quem se possa identificar.

Nenhum objeto, coisa alguma que possa ser distinta nas trevas absolutas que reinam no meio daquilo que, no fundo, é uma total *desordem*. Aliás, no início dessa história, não existe personagem algum para ver o que quer que seja: não há animais, não há humanos, nem mesmo deuses. Não só não há seres vivos, animais, com o também não há céu, não há sol, não há montanhas nem mar, nem rios, nem flores, nem florestas. Enfim, nesse buraco escancarado que é o caos, reina a total escuridão. Tudo é confuso, desordenado. Caos parece um gigantesco precipício obscuro. É com o nos pesadelos: se você cair dentro dele, a queda é infinita. Mas seria impossível, pois nem você, nem eu, sequer um humano algum se encontra nesse mundo!

Depois, de repente, uma segunda divindade surge desse caos, sem que se possa realmente saber por quê. É uma espécie de milagre, um acontecimento original e fundador que Hesíodo, o primeiro poeta a nos contar essa história, há muito tempo, no século VII a.C., não explica e por boa razão: ele também não tem a menor explicação à disposição. Algo surge, só isso, sai do abismo, e esse algo é uma deusa formidável, chamada Gaia — o que, em grego, significa terra. Gaia é o chão firme e sólido, o chão nutridor em que plantas muito em breve vão poder crescer, rios vão correr, animais, humanos e deuses vão poder andar. Gaia, a terra, é ao mesmo tempo o primeiro elemento, o primeiro pedaço de natureza literalmente tangível e confiável — nesse sentido, é o contrário de Caos: ali não se cai infinitamente, pois ela nos ampara e carrega —, mas é também a mãe por excelência, a matriz original da qual todos os seres futuros, ou quase todos, vão em breve sair.

Porém, para que rios, florestas, montanhas, céu, sol, animais, humanos e, principalmente, outros deuses um dia surjam a partir de Gaia, a deusa terra, ou até mesmo daquele estranho Caos — pois também a partir dele

brotam algumas criaturas divinas —, será preciso ainda uma terceira divindade — terceira porque já tinham as duas: Caos e Gaia. Trata-se de Eros, o amor. Com o Caos, é sem dúvida um deus, mas não de fato uma pessoa. Trata-se mais de uma energia expansiva que faz os seres brotarem e se desenvolverem. É, por assim dizer, um

princípio de vida, uma força vital. Não se deve de forma alguma confundir esse Eros, que não pode ser visto nem identificado com o um ser particular, com o pequeno deus que mais tarde vai aparecer, usando o mesmo nome — aquele que os romanos vão chamar Cupido. Esse “segundo” Eros, se assim o podem os tratar, em geral representado com o uma criança rechonchuda unida de asinhas e de um arco, disparando flechadas que provocam a paixão, é um outro deus, independente desse Eros primordial, princípio ainda abstrato que tem com o principal missão fazer com que todas as divindades futuras passem das trevas para a luz.

Será, então, a partir dessas três entidades primordiais — Caos, Gaia e Eros —

que tudo vai se pôr em seus lugares e o mundo, progressivamente, se organizar.

Por isso a questão primordial e fundamental dentre todas: com o se faz para passar da absoluta desordem das origens para o mundo harmonioso e belo que conhecemos? Em outras palavras, que em breve serão as usadas pelos filósofos, com o se passa do caos inicial ao “cosmos”, isto é, à ordem perfeita, à organização bela e justa de uma natureza magnífica e generosa em que tudo está maravilhosamente bem-disposto sob a suavidade do sol? É esta a primordial história, a narrativa das origens de todas as coisas e de todo ser, dos elementos naturais, dos homens e também dos deuses. É a narrativa fundadora de toda a mitologia grega. E é com ela, então, que devemos começar.

Para entrar plenamente no assunto, devo ainda falar de um quarto

“personagem” ou, melhor dizendo, pois também não chega a ser de fato um indivíduo, de um quarto “protagonista” dessa estranha história. Em seu poema, que por enquanto nos serve de guia, Hesíodo evoca, é verdade, um

a outra divindade naquelas prim eiríssim as origens: o Tártaro. Com o eu disse, não é propriam ente um a pessoa, pelo m enos no sentido em que entendem os, tom ando os hum anos com o m odelo. Prim eiro e antes de tudo, é um lugar brum oso e aterrorizante, cheio de m ofo e sem pre m orgulhado na m ais total treva. Tártaro se encontra nas profundezas de Gaia, nos m ais distantes subsolos da terra. É neste lugar — que logo será identificado com o o inferno — que os m ortos, quando houver, serão lançados, assim com o os deuses derrotados ou punidos. Hesíodo nos dá um a indicação interessante sobre a localização desse fam oso Tártaro —

que tam bém é, ao m esm o tem po, um deus e um lugar, um a divindade que será capaz, por exem plo, de ter filhos, m as igualm ente ser um pedaço de natureza, um recanto do cosm os. Situa-o enfiado na terra, tão longe da superfície do chão quanto o céu, e acrescenta um a im agem bem dem onstrativa: im agine um a pesada bigorna — é um a espécie de suporte de bronze em que os ferreiros batem o m etal com um m alho, para dar-lhes form a —, pois bem , Hesíodo explica que seriam necessários nove dias e nove noites para que esse enorm e e pesado obj eto caísse do céu até a superfície da terra, e outros nove dias e nove noites para ir da superfície da terra até o fundo do Tártaro! Isso para m ostrar o quanto esse lugar

infernol, que vai aterrorizar os hum anos, e tam bém os deuses, está im erso nos m ais profundos abism os de Gaia.

Voltem os a ela, j ustam ente, pois é com quem as coisas sérias com eçam , e não vam os colocar a carroça à frente dos bois: não esqueça que, até o m om ento, não existem céu nem m ontanhas, nem hom ens, nem deuses — com exceção daquelas entidades prim ordiais que são, resum indo e citando por ordem de nascença: Caos, Gaia, Eros e Tártaro. Nada m ais, até então, nasceu.[12](#)

Precisam ente, porém , sem dúvida pelo im pulso da energia de Eros, Gaia vai sozinha dar nascim ento, sem ter m arido nem am ante, a partir das suas próprias profundezas e forças, a um form idável deus: Urano. Urano é o céu estrelado que, situado (na verdade estendido, para não dizer deitado sobre) acim a da terra, se apresenta com o o duplo celeste de Gaia. Por todo lugar em que ela se encontra, ou sej a, em todo lugar em que há terra, Urano, o céu, tam bém está, colocado acim a. Um m atem ático diria que são conj

untos de extensão perfeita em ente idêntica: a cada centímetro quadrado de Gaia corresponde o mesmo centímetro quadrado de Urano. E mais ainda, de novo sem fazer amor com nenhum outro deus, Gaia fez surgirem outros filhos das suas entranhas: Ureia, as montanhas, e ninfas que as povoavam, jovens lindas, mas não humanas, pois são também criaturas divinas; e ainda Ponto, a “onda marinha”, isto é, a água salgada do mar.

Com o que você pode ver, o universo, o cosmos, com uma pouca a pouca a ganhar forma — apesar de ainda estar longe de se poder considerar terminado.

Você há de notar, insisto ainda, pois isso é muito importante para que se compreenda bem o teor dessa história que de uma só vez fala do nascimento dos deuses e do mundo, que todas as regiões do universo que acabo de evocar são consideradas, na mitologia, ao mesmo tempo “pedaços de natureza” e divindades. Da mesma maneira que a terra é o chão em que pisamos, o terreno em que crescem as árvores — e também uma grandiosa deusa que tem, com o que você e eu, um nome próprio, Gaia —, o céu é um elemento natural, o limpo azul situado acima das nossas cabeças, e uma entidade divina, já personalizada e também unida de um nome próprio: Urano. E o mesmo se passa com relação a Ureia, as montanhas; Ponto, a onda marinha; ou Tártaro, o infernal subsolo oculto nas profundezas da terra. Isso significa, eventualmente, que essas divindades podem se acasalar, se unir entre si e ter filhos, por sua vez: é assim que milhares de outras criaturas mais ou menos divinas nascerão desses primeiros deuses. Por enquanto, vamos deixar de lado a história delas e nos mantermos no fio principal da narrativa e com os personagens que nela ocupam um lugar indispensável à compreensão do terrível drama que logo vai transcorrer, antes de chegarmos, enfim, à edificação de um mundo ordenado, uma ordem cósmica verdadeira, ou seja, um universo harmonioso e estável em que os seres humanos vão poder viver e morrer.

Nessa primeira narrativa mítica, o nascimento do mundo natural e o dos deuses formam uma coisa só — por isso estão emaranhados numa única e mesma história. Resumindo, contar o nascimento da terra, do céu ou do mar é o mesmo que contar as aventuras de Gaia, Urano, Tártaro ou Ponto. E é assim que seguem as coisas, com o que você verá. Repare que, por essa

razão, as primeiras divindades, apesar de terem um nome próprio com o você e eu, são sobretudo puras forças da natureza, mais do que pessoas com personalidade e psicologia próprias. Para organizar o mundo, mais tarde vai ser preciso se apoiar em outros deuses, mais culturais do que naturais, e que terão muito mais poder de reflexão e de consciência do que as primeiras forças naturais com que o universo começa. É, aliás, esse progresso na direção da inteligência, da astúcia, do cálculo, ou seja, essa espécie de humanização dos deuses gregos que vai fornecer um dos impulsos mais interessantes de toda a história. Em todo caso, porém, o que se sabe é que, no início, o nascimento dos deuses e o dos elementos naturais se confundem. Sei que as palavras que vou em pregar agora vão lhe parecer um tanto complicadas, porque você não as conhece ainda: “teogonia” e

“cosmogonia” formam uma coisa só. O que significa isso? Na verdade, esses antigos termos gregos são bem simples e não devem assustar. Pelo contrário, é melhor que os conheça desde já. Eles simplesmente significam aquilo que acabo de exprimir de outra forma: o nascimento (gonia) do mundo (cosmos) e o nascimento (outra vez gonia) dos deuses (teo) são a mesma coisa — a cosmogonia, o nascimento do cosmos, é uma teogonia, uma história do nascimento dos deuses, e vice-versa.

Isso permite que com prenda e, assim espero, guarde desde já duas coisas: antes de tudo, mesmo sendo eterno, já que os deuses são imortais, o cosmos nem sempre existiu. No início não era a ordem e sim o caos que reinava. No começo, não são apenas mais um completa desordem e mais total escuridão que dominam, mas, com o logo irem os ter a com provação, os primeiros deuses, em vez de cheios de sabedoria, com o se pode esperar de deuses, eram, muito pelo contrário, tomados por ódios e paixões brutais, mal-educados, a ponto de acabarem fazendo a guerra entre eles, de maneira aterradora. Não se pode de jeito nenhum dizer que fossem de abordagem amena e de harmonia, e, por isso mesmo, o nascimento do mundo, de uma ordem cósmica harmoniosa, tem uma história bastante longa e que vai afinal tomar a forma de uma “guerra dos deuses”. Terrível história, com o que você vai ver, cheia de som e de fúria, mas uma história, também, que traz em si uma mensagem de sabedoria: a vida em harmonia com a ordem do mundo, mesmo o que — com o é o caso para os imortais

— estej a fadada a term inar um dia, é preferível a qualquer outra form a de existência, incluindo-se nela a im ortalidade que seria, se assim podem os dizer,

“desordenada” ou “deslocada”. Mas ainda falta, para que possam os viver em acordo com o m undo que nos cerca, que esse m undo ordenado, o fam oso cosm os, exista. Coisa que, no ponto em que estam os em nosso livro, ainda está

longe de acontecer!

Observe tam bém que nessa época das origens ainda não há espaço propriam ente dito: entre o céu e a terra, entre Urano e Gaia, não há o vazio nem interstícios, tanto que perm anecem colados um na outra. O universo, consequentem ente, não tem desde o início seu aspecto atual, com um a terra e um céu separados por um a grande distância — aquela m esm a que a história da bigorna de bronze tentou deixar clara. Mas, além disso, tam bém não há propriam ente tem po, ou pelo m enos não um tem po sem elhante ao que conhecem os hoj e, pois a sucessão das gerações — sim bolizada e encarnada pelo nascim ento de novas crianças — ainda não acontece. Aliás, quem vai realm ente viver com a referência do tem po são, por excelência, os m ortais, que ainda não nasceram .

Vej am os agora com o o universo, tal com o o conhecem os, irá progressivam ente em ergir desses dados iniciais.

*A separação dolorosa do céu (Urano) e da terra (Gaia): o nascimento do espaço e do tempo*

Urano, o céu, não se encontra ainda “no alto”, no firm am ento, sem elhante a um gigantesco teto. Está, pelo contrário, agarrado a Gaia com o um a segunda pele. Ele a toca, acaricia em todos os pontos e sem parar. Ele é, se assim podem os dizer, dos m ais colantes ou, para ser ainda m ais explícito: Urano não para de fazer am or com Gaia, de se deitar com ela. É a sua única atividade. Ele é “m onom aníaco”, obcecado por um a única e exclusiva paixão, a paixão erótica: ele não para de cobrir Gaia, de beij á-la, de se fundir nela e, consequência inevitável, de lhe fazer um m onte de filhos! E é com estes que as coisas realm ente sérias vão com eçar.

Pois os filhos de Urano e Gaia vão de fato ser os primeiros “deuses de verdade”, os primeiros deuses que deixam de ser personagens mias ou mienos abstratos, entidades, e se tornam verdadeiras “personalidades”. Com o acabo de dizer, vam os assistir a um a hum anização do divino, à aparição de novos deuses que, finalm ente, têm a aparência de autênticas pessoas, bem individualizadas e com características psicológicas. As paixões são m enos brutais, mais elaboradas, apesar de, com o verem os, se m anterem às vezes contraditórias ou até m esmo devastadoras: um a vez mais, os deuses gregos, diferentes, por exem plo, do deus dos cristãos, dos m uçulmanos e dos judeus, estão longe, m uito longe, de serem sem pre perfeitam ente sábios e aj uizados. Pois é com essas crianças que poderem os colocar em toda sua am plidão a questão diretriz da narrativa das origens: a questão da form ação da ordem a partir da desordem , do nascim ento do cosm os a partir do caos inicial. E vai ser preciso ter personalidade, em todas as acepções do term o, coragem e m últiplas qualidades para harm onizar esse prim eiro universo que não para de se tornar mais com plexo; isso não vai poder

ser feito cegam ente, pelo sim ples j ogo das forças naturais, com o a gravidade de Newton: essa ordem é tão bela e com plexa que forçosam ente depende de gente inteligente. Daí surge a progressão que irá nascendo do sucessivo nascim ento dos deuses, com o vou contar.

Quem são exatam ente os primeiros descendentes de Urano e de Gaia, do Céu e da Terra? E quais serão as suas aventuras até a plena e inteira em ergência da ordem cósm ica finalm ente equilibrada?

São, de início, aqueles que o próprio pai, Urano, denom ina “Titãs”: seis m eninos e seis m eninas — tam bém cham adas “Titanas” ou “Titânidas”, para distingui-las dos irm ãos. Esses Titãs têm três características em com um .

Primeiro são, com o todos os deuses, perfeitam ente im ortais; im possível, então, esperar m até-os se porventura entrarm os em guerra contra eles! Em seguida, contam com um a força colossal, inesgotável, totalm ente sobre-hum ana, e da qual sequer podem os ter um a ideia. Por isso, aliás, fala-se ainda hoj e, em nosso linguaj ar corrente, de força “titânica”. Pela m esm a razão deu-se o nom e

“titânio” a um metal particularmente sólido e resistente. Melhor não provocar deuses assim. Por último, todos têm uma beleza perfeita. Consequentemente são seres ao mesmo tempo assustadores e fascinantes, facilmente violentos, pois conservam traços da sua origem: nasceram das profundezas da terra e vieram dos confins do Tártaro, aquele lugar infernal, ainda bem próximo do caos original, do qual Gaia talvez também tenha vindo — Hesíodo nos diz que ela veio

“pós-Caos”, sem confirmar que tenha saído dele, mas é uma hipótese plausível.

Em todo caso, fica claro que os Titãs são forças do caos, mais do que do cosmos, seres mais da desordem e da destruição do que da ordem e da harmonia.[13](#)

Além desses seis formidáveis Titãs e seis sublimes Titânidas, Urano engendrou com Gaia três seres monstruosos “em tudo semelhantes a deuses”, disse Hesíodo, com a única diferença de terem apenas um olho, plantado no meio da testa! São

“Ciclopes”, que também terão um papel decisivo na história da construção do cosmos, do mundo ordenado e harmonioso. Com os irmãos Titãs, eles têm uma força extraordinária e são violentos ao extremo. Seus nomes, em grego, o indicam bastante bem, pois todos evocam o tempestade: há primeiro Brontes, que significa “aquele que trovoa”, com o trovão. Em seguida, Estéropes, o relâmpago, e Arges, o raio. São eles que vão dar ao futuro rei de todos os deuses, Zeus, suas armas mais temíveis: o trovão, o relâmpago e o raio, justamente, que Zeus vai poder usar contra os adversários para cegá-los e abatê-los.

Dos amores do céu e da terra nasceram ainda três outros seres absolutamente aterrorizantes, mais assustadores, se isso for possível, do que os 12 Titãs e os três primeiros Ciclopes: têm, cada um deles, cinquenta cabeças, e dos ombros monstruosos saem cem braços, possuindo um vigor inimaginável. São chamados,

por esse motivo, “Hecatonquiros”, o que, em grego, quer dizer simplesmente

“cem -braços”. Eram tão impressionantes que Hesíodo observava ser melhor não lhes pronunciar os nomes — mas mesmo assim os fornece — para não se correr o risco de chamar a atenção. O primeiro se chama Coto, o segundo Briareu e o terceiro Giges. Também terão, junto com os Ciclopes, um importante papel na edificação da futura ordem cósmica.

*A guerra dos deuses: o conflito entre os primeiros deuses, os Titãs, e seus filhos, os olímpicos*

A ordem futura, pois, com o disse, ainda estão longe do cosmos acabado e harmonioso que Gaia certamente desejava, se podem assim deduzir — a julgar por sua solidez, em contraste com o abismo escancarado de Caos. Na verdade, com o já deia entender, é a guerra, e inclusive uma guerra terrível, que se esboça no horizonte. As forças primitivas, próximas do caos inicial, da desordem, vão de fato desencadear, e para se construir um mundo viável e ordenado vai ser preciso domá-las, amordaçá-las e civilizá-las tanto quanto possível. Com o vai nascer esse gigantesco conflito? Com o terminou? É este o tema dessa narrativa fundadora da mitologia grega que é a cosmogonia/teogonia de Hesíodo, pois no decorrer da história vamos finalmente passar da desordem e da violência primitivas para a ordem cósmica bem-regulada em que os homens vão poder viver e buscar, de um jeito ou de outro, sua salvação.

Vejam a seguir com o tudo com eça.

Urano detesta os seus filhos: os 12 Titãs, assim como os Ciclopes e os Cem

-

Braços. É um verdadeiro ódio. Por quê? Sem dúvida por temer que um deles lhe tome o lugar e roube não somente o poder supremo, mas também aquela que é, ao mesmo tempo, sua mãe e amante, ou seja, Gaia. Por esse motivo Urano cobre de tal forma Gaia, impedindo que os filhos possam sair e virem à luz. Não lhes deixa o menor espaço, o menor interstício pelo qual poderiam sair do ventre materno. Relega-os às profundezas da terra, justamente à região caótica do Tártaro, e é o que os filhos não lhe perdoam. Nem Gaia, que, grávida de toda essa descendência, não aguenta mais ter em si tantos filhos e filhas com primos!

Ela então os encoraja a se revoltarem contra o terrível pai que im pede a emancipação, pois dessa forma podem ganhar a liberdade e crescer. E inclusive, tanto no sentido próprio como no figurado, viriam à luz. Cronos, o caçula, ouve o pedido da mãe, que propõe uma terrível estratégia contra Urano, seu próprio pai. Com o metal em fusão que se encontra em suas entranhas, no mais profundo subsolo, Gaia fabrica um podão (outras narrativas dizem que é em sílex, mas me antenho fiel a Hesíodo, que cita um metal cinza, quer dizer, provavelmente o ferro). O instrumento é bem afiado e, insiste Hesíodo, “com serra”. Gaia o entrega a Cronos, a quem ela simplesmente incita a cortar fora o sexo do pai!

A narrativa da castração de Urano é precisa. Chega aos detalhes, pois estes últimos têm consequências “cósmicas”, isto é, efeitos decisivos para a construção do mundo. Em punhando a foice de ferro, Cronos espera o pai, se posso assim dizer, na esquina. Este, com o de hábito, envolve Gaia e a penetra. Cronos aproveita para pegar, com a mão esquerda (uma lenda mais tardia afirma que foi a partir desse momento que ela se tornou “sinistra” e ficou marcada pelo selo da infâmia!), o sexo do pai e o decepa com um golpe seco. Ainda com a mão esquerda, ele lança por cima do ombro o infeliz órgão ainda todo ensanguentado.

O detalhe não é supérfluo, nem estou repetindo apenas para tornar mais picante a história com essa precisão sádica, porque, a partir desse sangue de Urano que se espalha pela terra e pelos mares, vão nascer ainda algumas terríveis e sublimes divindades.

Aliás, falo logo disso pois é algo que em seguida virá em vários relatos mitológicos.

As três primeiras criaturas a nascerem do sexo cortado de Urano são divindades do ódio, da vingança e da discórdia (*eris*, em grego) — pois trazem em si a marca da violência da sua origem. A última, em contrapartida, não pertence ao domínio de Eris, mas ao de Eros, o amor: trata-se da deusa da beleza e da paixão amorosa, Afrodite. Vejamos tudo isso mais de perto.

Do sexo amputado do infeliz Urano e do sangue que se espalhou pela superfície da terra, Gaia, nasceram inicialmente deusas aterradoras, que os gregos denominaram “Erínias”. <sup>14</sup> Segundo o poeta Virgílio, elas eram três e se chamavam Aleto, Tisífone e... Megera! Isso mesmo, é daí que vem a familiaridade megera de quem às vezes falamos em nossa linguagem corrente, nos referindo a alguma mulher particularmente desagradável. Pois, verdade seja dita, as Erínias podiam ser tudo, exceto amáveis; eram, com o dissesse, divindades da vingança e do ódio que perseguiram os culpados de crimes cometidos no coração das famílias e lhes aplicavam tormentos e torturas abomináveis. Foram, por assim dizer, configuradas com essa finalidade desde o nascimento, pois seu principal destino era o de vingar o pai, Urano, no crime cometido pelo filho mais velho, o Titã Cronos. Mas indo além desse caso pessoal, elas acabaram tendo um papel bem importante em inúmeras narrativas míticas, em que detinham a função de terríveis vingadoras de todos os crimes familiares e até mesmo, mais amplamente, de crimes cometidos contra a hospitalidade, quer dizer, contra pessoas que deviam ser tratadas, mesmo sendo de fora, com o mesmo carinho da família. Foram elas, por exemplo, que fizeram ser devorado pela terra o pobre Édipo, que, sem saber nem querer, havia matado o próprio pai e desposado a própria mãe. Saiba que elas às vezes também são chamadas “Eumênidas”, isto é,

“Benevolentes” — não no poema de Hesíodo, mas, por exemplo, nas tragédias de outro grande poeta grego nascido um pouco depois, no século VI a.C., Ésquilo.

De fato, esse nome bem afável era para, mais ou menos, tentar agradá-las.

Em grego, para evitar a sua ira. Em latim, elas passaram a ser chamadas

“Fúrias”. Hesíodo não nos deu detalhes, mas outros poetas que vieram em seguida as descreveram com o mesmo aspecto atroz: arrastavam-se no chão mostrando garras apavorantes, tinham asas que lhes permitiam agarrar as vítimas a toda velocidade, cabelos cheios de serpentes, chicotes na mão e a boca da qual escorria sangue. Sendo uma encarnação do destino, ou seja, das leis da ordem cósmica às quais todos os seres estão submetidos, os próprios deuses ficavam mais ou menos obrigados a

aceitar suas decisões, de forma que todo mundo sem pre as detestou e tem eu.

Depois disso, ainda do sangue de Urano misturado à terra, Gaia, nasceu toda uma plêiade de ninfas chamadas Melianas ou Melíades, o que em grego quer dizer jovens nascidas em freixos. São também divindades guerreiras e temíveis, pois é justamente com a madeira dessas árvores, nas quais elas mantêm o seu reino, que se fabricam as armas mais eficazes, principalmente os arcos e as lanças usados na guerra.

Além das Erínias e das Melíades, o sangue de Urano caído sobre Gaia deu origem a outros seres assustadores, os Gigantes, que já saíram da terra armados e encouraçados. Dedicam-se inteiramente à violência e à carnificina. Nada os amedronta e nada lhes convém melhor do que as guerras e os massacres. É onde se sentem à vontade, no que sabem fazer. Hesíodo não nos falou mais do que isso sobre eles, mas, outra vez, variantes tardias da mesma narrativa falam de uma revolta dos Gigantes contra os deuses, revolta que inclusive deu vez a uma terrível guerra — chamada “gigantômquia”, o que, em grego, quer dizer

“combate de gigantes”. É claro, os deuses saíram vencedores do combate, mas precisaram da ajuda de Hércules. [15](#) Logo voltarem os a falar disso.

Com o que você pode ver, todos os personagens até agora nascidos do sangue de Urano misturado à terra são seres assustadores, ligados à vingança, ao ódio ou à guerra. É nesse sentido que as Erínias, as ninfas Melíades e os Gigantes vão pura e simplesmente se remeter à zona de influência dessa divindade chamada Eris, personificação da discórdia, de tudo que tem a ver com o conflito funesto. Eris, aliás, é uma entidade tenebrosa, obscura, uma das filhas que a Noite, Nyx, engendrou sozinha, do mesmo jeito que Gaia, sem precisar de marido nem de amante.

Mas dos órgãos sexuais do Céu surgiu também uma outra deusa, que não pertence mais a Eris, mas sim, pelo contrário, a Eros, não mais à discórdia e ao conflito, mas ao amor (a proximidade das duas palavras, em grego, parece indicar também uma proximidade nos fatos: muito facilmente se passa do amor ao ódio, de Eros a Eris): trata-se de Afrodite, a deusa da beleza e, justamente, do amor. Você se lembra que o sangue

do sexo de Urano caiu na terra, mas o sexo, propriamente, Cronos jogou longe, por cima do ombro, e ele foi se perder no mar. E boiou! Flutuou na água, no meio da espuma branca — espuma que, em grego, se diz *afros*, a qual, misturando-se à outra espuma que saía do sexo de

Urano, gerou uma sublimíssima jovem: Afrodite, a mais bela de todas as divindades. É a deusa da doçura, do carinho, dos sorrisos trocados pelos apaixonados, mas também da sexualidade brutal e da duplicidade do que se diz quando se quer seduzir o outro, querendo agradar, palavras que no mínimo não são sempre fiéis à verdade, pois, para agradar, muitas vezes nos dispomos a usar mentiras e ardis, tanto para dar uma melhor impressão de nós mesmos com o para adular a pessoa que queremos impressionar. Afrodite é tudo isso: a sedução e a mentira, o charme e a vaidade, o amor e o ciúme e que dele nasce, a ternura, mas também as crises de raiva e de ódio geradas pelas paixões contrariadas. No que, mais uma vez, Eros nunca está muito longe de Eris, o amor sempre na vizinhança da disputa. Se alguém ouviu a Hesíodo, quando ela sai das águas, em Chipre, está sempre acompanhada por duas outras divindades menores que lhe servem, de certa maneira, de “acompanhantes”, com panheiros e confidentes: Eros, justamente, mas dessa vez se trata de Eros número 2, o pequeno personagem de que falei ainda há pouco e que frequentemente será representado, mas bem posteriormente a Hesíodo, com o um menino bochechudo, armado com um arco e flechas. E, ao lado de Eros, há Imeros, o desejo, que sempre abre caminho para o amor propriamente dito...

No plano cosmológico, isto é, com respeito à construção do nosso cosmos, do mundo em que vamos viver, a castração de Urano tem uma consequência absolutamente crucial, sobre a qual devo dizer uma palavrinha antes de entrarmos, enfim, no famoso episódio da guerra entre os deuses. Trata-se, simplesmente, do *nascimento do espaço e do tempo*.

*Do espaço*, antes de tudo, porque o pobre Urano, sob o efeito da dor atroz causada pela mutilação, vai se esconder “lá em cima”, de forma que, no final desse recolhimento, ele se encontra meio que colado no teto e liberando, com isso, o espaço que separa o céu da terra. E *do tempo*, por uma razão infinitamente mais profunda, que vem a ser uma das chaves de

toda a mitologia: são as crianças — os Titãs, no caso — que graças ao espaço aberto vão poder, enfim, sair de dentro da terra. Isso quer dizer que é o futuro, até então obstruído pela pressão de Urano sobre Gaia, que se abre. As novas gerações começam, a partir daí, a habitar o presente, e as crianças a simbolizar, ao mesmo tempo, a vida e a história. Mas tanto a vida quanto a história, que, pela primeira vez, se encarnam nesses Titãs que conseguem enfim deixar a sombra e a terra, igualmente geram o movimento, o desequilíbrio e, por isso mesmo, a incessante possibilidade que se abre da desordem. Com as novas gerações, o que entra em cena é mais a dinâmica do que a estabilidade, o caótico do que o cósmico. Uma coisa, pelo menos, passa de qualquer forma a estar bastante clara: os pais precisam colocar as barbas de olho com relação aos filhos! E Cronos mais do que qualquer outro: foi quem utilizou o pai, Urano, e, conseqüentemente, o primeiro a entender o quanto os filhos podem ameaçar a ordem, o poder estabelecido e que se acha

estar sob controle. Ou, dito de outra forma, é preciso desconfiar do tempo, fator de vida, é claro, mas também bem a dimensão por excelência de todas as desordens, de todas as complicações e desequilíbrios que virão. Cronos tomou a consciência desse fato indiscutível: a história é cheia de perigos, e para quem quiser manter o que adquiriu, garantir seu poder, mais vale aboli-la, para que nada mude.

Não sei se você se dá conta da profundidade do problema existencial que começa a se esboçar, embutido nessa primeira narrativa mitológica. Significa que toda a existência, inclusive a dos deuses imortais, vai se ver num dilema quase insolúvel. De fato, pode-se bloquear tudo, com o Urano bloqueia os filhos na barriga de sua mulher/mãe, para evitar que as coisas mudem, correndo o risco de se degradarem. Nesse caso, porém, é a total imobilidade e o tédio que acabam levando a melhor, em vez da vida. Ou, para evitar isso, aceita-se o movimento, a história e o tempo, mas os perigos mais temíveis passam a ameaçar. Com o, então, encontrar o perfeito equilíbrio? No fundo, é essa a grande questão da mitologia e, com isso, a grande questão da existência em geral! Com o que você pode ver, as respostas que nossas histórias vão dar ainda interessam, para dizer o mínimo, às pessoas de hoje.

Vam os recapitular.

*Cronos devora seus filhos. Zeus, o caçula, consegue escapar e, por sua vez, se revolta contra o pai*

Cronos, com o j á disse, é o m ais consciente do perigo que os filhos representam para o pai. E tem todos os m otivos para isso! Ele, então, liberta os irm ãos e as irm ãs, Titãs e Titânidas, aprisionados sob a terra pela violência de Urano, m as, em contrapartida, não vai fazer o m esm o com relação aos próprios filhos. Ele se casa com a irm ã, Reia, m as toda vez que ela engravida e dá à luz um recém -

nascido, Cronos rapidam ente o engole inteirinho, para não correr o risco de que ele se revolte um dia com o ele próprio se revoltou contra o pai, Urano. Sem dúvida pela m esm a razão, Cronos deixa de libertar os Ciclopes e os Cem -Braços.

Era um a gente violenta dem ais, e forte, representando com isso possíveis m udanças, ou sej a, um a am eça. O m elhor, por enquanto, era m antê-los acorrentados nas profundezas de Gaia, no fam oso Tártaro obscuro, cheio de brum a e de m ofo, onde não era nada agradável perm anecer. Eles vão guardar, com o você bem pode im aginar, um inextinguível ódio pelo irm ão.

Com a irm ã, que nesse m eio-tem po se tornou sua m ulher, a Titânida Reia, Cronos teve seis m agníficos filhos: Héstitia, a deusa do lar, isto é, a que protege a fam ília, Dem éter, a das estações (em latim se cham a Ceres e é de onde vem a palavra “cereais”), Hera, que em breve se tornará esposa de Zeus, o futuro rei de todos os deuses, Poseidon, o deus do m ar, Hades, o dos infernos, e, por últim o, o próprio Zeus, o caçula que vai se tornar rei de todos os dem ais. Mas toda vez, assim que um recém -nascido sai da barriga de Reia e que se atinge, segundo

Hesíodo, “aos j oelhos do pai”, Cronos, vej a só, o engole de um a só vez, para deixá-lo em segurança no fundo do seu estôm ago. Deve-se dizer que os pais de Cronos, Gaia e Urano, o tinham tam bém prevenido: claro e indubitavelm ente lhe predisseram que um dia ou outro ele teria um filho que o destronaria, roubando todos os seus poderes.

Não adianta: com o a própria mãe, Gaia, Reia se irrita com o marido. Gaia tinha acabado detestando Urano por ele impedir que os filhos saíssem do seu ventre e viessem à luz. Reia passa a detestar Cronos, pois ele, de forma ainda pior, se possível, os devora bem pequenos, de modo que no momento em que o último está para nascer — e lembre-se que se trata justamente de Zeus — Reia vai pedir conselhos à mãe e ao pai, Gaia e Urano: o que fazer para evitar que o pequeno Zeus seja também devorado vivo? Os pais aconselham que viaje com toda urgência para Creta, para Lycia, onde eles precisam ir, onde Gaia — que era quem melhor podia resolver tal situação, já que ela, simplesmente, é a própria terra — abriga o recém-nascido numa gruta gigantesca, escondida sob uma montanha coberta por uma floresta; é possível que Cronos perceba ali a presença de Zeus. Porém, para que não suspeite de nada, precisam dar a ele algo para engolir, no lugar do bebê! Reia então enrola uma pedra grande em panos, e Cronos, que aparentemente não tem o paladar dos pais requintados, devora tudo aquilo sem pestanejar nem desconfiar do que seja.

A salvo e fora do campo de visão do pai, o pequeno Zeus cresce, alimentado pelo leite da cabra Amaltheia, cujo couro, ao que dizem, flechas e lanças não conseguem atravessar. Foi com ele que Zeus fabricou seu famoso escudo, a égide, que ele ocasionalmente em prestará à sua filha Atena. Por enquanto, é um sublime e adolescente que logo se torna um adulto resplandecente em força e beleza. O complotado por Gaia e Reia contra Cronos segue, então, seu caminho. Elas preparam uma armadilha que faz Cronos vomitar, trazendo de volta todos os filhos que havia engolido, um de cada vez, a começar pelo último o...

ou seja, se você acompanhou direito essa história, a pedra que servira de engodo para que Zeus escapasse!

Nesse meio-tempo, Zeus faz algo muito engenhoso e útil, ainda por conselho de Gaia, que manifestamente quer que o cosmos se construa com todos os seus filhos e netos, sem exclusão de nenhum: ele liberta os Ciclopes que Cronos, com o seu braço, havia deixado acorrentados no fundo da terra. MUITISSIMAMENTE gratos, eles lhe concedem três magníficos dons, três presentes que se revelarão dos pais preciosos, pois eles vão permitir que Zeus se torne o pai poderoso e temível de todos os

deuses: oferecem -lhe o trovão, o relâmpago e o raio, que, respectivamente, ensurdece, cega e aniquila todos os inimigos. Pelas mesmas razões, Zeus tem a esperteza de também soltar da prisão os Hecatonquiros, os famosos Cem-Braços, irmãos dos Ciclopes e dos Titãs. Pois com isso consegue valiosos e indefectíveis aliados. Podem perceber, ao mesmo tempo, as muitas

vantagens dessa progressiva personalização dos deuses, que vão ficando menos naturais, mais astutos e conscientes das suas responsabilidades; sem inteligência e senso de justiça, sem qualidades que estejam além das naturais, é impossível a realização da harmonia.

Com o você bem pode imaginar, a revolta de Zeus e de seus irmãos e irmãs —

Héstia, Hera, Deméter, Poseidon e Hades — contra Cronos e os demais Titãs dá início a uma guerra formidável, um conflito que nem podem os imaginar. O

universo inteiro treme, com o nascente cosmos ameaçado de voltar de uma só vez ao caos. Eles lançam montanhas inteiras, uma na cabeça do outro, com o nós jogariam as pedras! O universo inteiro está sendo sacudido e ameaçado de aniquilamento. No entanto, e o que para nós, mortais, é inimaginável, ninguém pode morrer durante o choque que ocorre entre seres perfeitos imortais. A meta não é, então, matar, mas vencer o adversário, reduzindo-o à imobilidade. O

que está em jogo é claro: trata-se de evitar que o caos, a desordem absoluta ganhe da possibilidade da ordem, para que um verdadeiro cosmos possa emergir.

No final, graças ao raio que os Ciclopes lhes deram, e graças também à formidável força dos Cem-Braços, reconhecidos pela liberdade que Zeus lhes dera, os deuses da segunda geração, aqueles que serão chamados “olímpicos”, por guerrearem a partir de uma montanha chamada Olimpo, na qual passam a adorar Zeus e os seus irmãos e irmãs, acabam vencendo. Os Titãs são cegados com relâmpagos e enterrados sob rochedos lançados pelos Cem-Braços, de forma que, derrubados, são em seguida

acorrentados e aprisionados no Tártaro obscuro e cheio de mofos. Poseidon, um dos irmãos de Zeus, constrói enormes portas de bronze, sendo impossível quebrá-las ou abri-las, e os três Cem-Braços se encarregam da guarda, bem contentes, pois, lembre-se, seus irmãos Titãs não tinham tido o menor escrúpulo para trancá-los sob o chão até que Zeus os libertasse!

Agora, os olímpicos, pelo menos os seis primeiros, os da geração de Zeus, chegaram lá de vez. Logo vão passar a ser 12, para se equivalerem aos 12 Titãs e Titânidas. De fato, Zeus tem cinco irmãos e irmãs: Hésteia, a deusa do lar e da casa, que protege as famílias, Deméter, deusa das colheitas e das estações, Hera, a futura imperatriz que vai se tornar esposa de Zeus, Hades, o deus dos infernos que reinará no Tártaro, e Poseidon, o deus dos mares e dos rios que faz a terra tremir com seu famoso tridente. Da geração acima, se inclui também entre os olímpicos, isto é, entre os deuses mais importantes, que dirigem o mundo e o repartem entre si, Afrodite, a deusa da beleza e do amor, a quem já conhecemos e que nasceu da espuma originada pelo sexo cortado de Urano, misturada à espuma do mar. Tinha sido poupada do conflito, pois não se remete, em sua origem, à Eris, a discórdia. Ela pode, então, ser ao mesmo tempo considerada uma das irmãs de Cronos — é da mesma geração que ele e têm o mesmo pai —

e uma das tias de Zeus. Em seguida, na geração que vem depois da de Zeus e dos

seus cinco irmãos, há evidentemente entre os filhos dos dois principais donos do Olimpo, Hera e Zeus: chamam-se Hefesto, o deus dos ferreiros e dos artesãos, e Ares, o aterrorizador deus da guerra. Depois deles vieram ainda Atena, deusa da astúcia e das artes, filha favorita de Zeus, que a teve com a sua primeira mulher, Métis, e que também tem lugar no Olimpo. Lá se encontram ainda os dois gêmeos, Apolo, o mais belo dos deuses, e Ártemis, a deusa da caça, que nasceram dos amores extraconjugais de Zeus com Leto, filha de dois Titãs, Ceo e Febe — o que os torna primos-irmãos. Ainda no Olimpo estará Hermes, o mensageiro dos deuses, padroeiro dos comerciantes e dos unicórnios, filho de Zeus e de uma ninfa chamada Maia. Por último, Dioniso, o mais estranho de todos os olímpicos, deus do vinho e da festa, nascido de outro amor extraconjugal de Zeus com uma mortal, Semele, filha do rei de Tebas, Cadmo.

Você deve saber que todos esses deuses do Olimpo — assim com os outros heróis gregos com o Hércules, por exemplo, que vai se tornar Hércules, em latim, e certos Titãs, com o Cronos, que passará a se chamar Saturno — vão receber um nome novo com os romanos, que retomam, adaptam e desenvolvem a mitologia grega: Zeus passa a se chamar Júpiter, Héstia se torna Vesta, Deméter = Ceres, Hera = Juno, Hades = Plutão, Poseidon = Netuno, Afrodite = Vênus, Hefesto =

Vulcão, Ares = Marte, Atena = Minerva, Apolo = Febo, Ártemis = Diana, Hermes = Mercúrio e Dioniso = Baco. É por essa razão que hoje em dia conhecemos os deuses gregos mais pelo nome latino do que pelo nome original.

São, no entanto, os mesmos personagens, e Hércules não é outro senão Hércules, com o Vênus é Afrodite etc. Mas, de qualquer maneira, é essencial conhecer, pelo menos grosso modo, os seus territórios e funções, pois eles vão repartir entre si o mundo, e será essa divisão equilibrada do conjunto do universo, divisão garantida pela supremacia de Zeus, que está na base da ordem cósmica. Isso, além do mais, nos ajuda a começar a descobrir quem são eles. Com as funções que se diferenciam, são também personalidades diferentes que surgem: entra-se pouco a pouco e seguidamente nas ordens da cultura, da política, da justiça, ou seja, numa espécie de humanização do divino.

Vou indicar resumidamente, sem entrar por enquanto em detalhes — toda vez acrescentando ao deus grego sua denominação latina, para que você pelo menos tenha uma ideia e possa seguir melhor o final dessa primeira narrativa:

— **Zeus/Júpiter**, é claro, é o rei dos deuses, o senhor do Olimpo.

— **Héstia/Vesta**, sendo a deusa do lar, protege as famílias e as casas. É a filha mais velha de Cronos e Reia — ou seja, foi a primeira a ser engolida por Cronos, a última a ser cuspidada de volta e, conseqüentemente, é também uma das irmãs de Zeus.

— **Deméter/Ceres**, deusa das estações e das colheitas, faz crescerem as flores, as plantas e, evidentemente, os “cereais”. Ela vai ter uma filha,

Perséfone, literalmente adorada e que será raptada por Hades para depois se tornar sua esposa. Na verdade, Hades e Deméter vão repartir entre si Perséfone: eles a terão cada um por seis meses no ano. Por esse motivo, no inverno e no outono nada brota: Perséfone está com Hades; sua mãe, cheia de tristeza, deixa de lado seu trabalho. Quando a filha retorna, na primavera, volta também o sol e tudo revive!

— **Hera/Juno**: é a “imperatriz”, a mulher de Zeus. Tantas vezes enganada por ele e sendo terrivelmente ciumenta, ela persegue com seu ódio as inúmeras mulheres antes do marido e também alguns dos seus filhos ilegítimos, como o Hércules, cujo nome significa “a glória de Hera”: de fato, ela é quem lhe pede que realize seus famosos “12 trabalhos”, esperando na verdade que ele morra numa daquelas tarefas. Hércules, então, não é seu filho, e sim de Alcmena, de quem Zeus se tornou amante, assumindo a aparência de seu marido, Anfitrião — o que Hera nunca vai perdoar. Ele será, com isso, um espécie de lugar-tenente, de segundo de Zeus na terra, tendo com o mesmo o poder de controlar monstros e ajudar desse modo na manutenção da ordem cósmica.

— **Poseidon/Netuno**, deus do mar, é quem faz estourar furacões e tempestades, batendo no chão o seu tridente. Deus inquietante, vai ter uma quantidade impressionante de filhos, que serão monstros turbulentos, dentre os quais Polifemo, o Ciclope, que terá o olho furado por Ulisses.

— **Hades/Plutão** reina nos infernos com a mulher, Perséfone, filha de Deméter. Todo mundo, mesmo no Olimpo, mais ou menos o teme. Dizem que é o mais rico (*plutos*) de todos os deuses, pois reina sobre a população mais numerosa: a dos mortos.

— **Afrodite/Vênus**: deusa da beleza e do amor, que tem todos os encantos, mas também pratica todas as maldades e artimanhas.

— **Hefesto/Vulcão**: deus dos ferreiros, tem uma habilidade diabólica em sua arte e é também o deus mais anco (alguns afirmam que foi atirado do alto do Olimpo por seus pais), o único deus feio, mas se casou com a mais bela das deusas, Afrodite, que o engana o tempo todo com Ares, entre outros.

— **Ares/Marte**: brutal, violento, até mesmo o sanguinário, é o deus da guerra e um dos principais antes de Afrodite (que, no entanto, tem muitos outros).

— **Atena/Minerva**: é a filha preferida de Zeus, filha de sua primeira mulher, Métis (a deusa da astúcia). Reza a lenda que ela teria nascido diretamente da cabeça de Zeus. Com efeito, Zeus tinha resolvido devorar Métis, ao saber que estava grávida, por haver uma profecia dizendo que, se ela tivesse um filho, ele poderia, como Cronos com Urano e ele próprio com Cronos, tomar o seu lugar.

Mas era de uma filha, Atena, que Métis estava grávida, e ela então, com o feto dentro do corpo de Zeus, acabou saindo pela cabeça — o que é bastante lógico, afinal, pois é a deusa da inteligência. Ela é também uma divindade da guerra,

mas diferentemente de Ares, seu irmão, ela entra nos conflitos com requintes de astúcia e de inteligência — ainda que da mesma forma saiba, quando necessário, lutar com armas e da forma mais assustadora. Por isso é também a divindade das artes e das técnicas. Ela simboliza a guerra mais pelo aspecto estratégico do que pelo brutal. No fundo, ela se parece com o pai, Zeus, e tem, com a mãe, todas as suas qualidades: força, beleza, inteligência.

— **Apolo/Febo**: o mais belo dos deuses (diz-se um “apolo” um homem bonito), um dos mais inteligentes também e o mais talentoso de todos para a música. É

irmão gêmeo de Ártemis (Diana, em latim), a deusa da caça. Os dois são filhos de Zeus e Leto, ela própria filha de dois Titãs (Ceos e Febe) e, com isso, prima-irmã de Zeus. Apolo é o deus da luz, da inteligência. É ainda a fonte de inspiração do oráculo mais famoso, o de Delfos, com seus sacerdotes que dizem prever o futuro. Delfos, em grego, significa “golfinho”, e isso porque — se dermos ouvido a certas narrativas mitológicas posteriores a Hesíodo — Apolo, chegando a Delfos, se transformou em golfinho para atrair ao porto uma embarcação e tornar seus passageiros sacerdotes de seu novo culto. Ele também matou um ser monstruoso chamado Píton, porque Apolo o deixou apodrecer (em grego,

“apodrecer” se diz *pytein*) ao sol depois de cortar sua cabeça! Era um a espécie de serpente que aterrorizava os habitantes de Delfos e, no seu lugar, Apolo estabeleceu o seu oráculo, chamado então “pítia”.

— **Ártemis/Diana** é também filha de Zeus com Leto. É irmã gêmea de Apolo.

Deusa da caça, pode ser temível e cruel. Por exemplo, um dia em que foi surpreendida nadando nua num rio por um jovem rapaz, ela o transformou em cervo e o deixou ser devorado vivo por seus cães!

— **Hermes/Mercúrio**: filho de Zeus e uma ninfa, Maia, ele é o mais

“despachado” de todos os deuses. É o mensageiro de Zeus, o intermediário em todos os sentidos da palavra, o que o tornou o deus tanto dos jornalistas quanto dos comerciantes. Muitos jornais no mundo inteiro têm seu nome (*Mercure de France*, *Mercurio* no Chile, *Merkur* na Alemanha etc.). Em prestou seu nome à ciência chamada “hermenêutica”, de interpretação de textos. Mas é também o deus dos ladrões; quando era criança, recém-nascido com um só dia, conseguiu roubar do irmão Apolo um rebanho inteiro de bois! Teve inclusive a ideia de fazê-los andar de ré para que as marcas dos cascos enganassem quem os procurasse! Com o Apolo descobriu o furto, o pequeno Hermes, para acalmá-lo, ofereceu um instrumento de música, a lira, que ele havia fabricado com um casco de tartaruga e cordas feitas com tripas de boi. É o antepassado do violão, e com o Apolo, acima de tudo, adorava música, acabou perdendo aquele menino esquisito.

— **Dioniso/Baco** (ou, ainda, **Liber Pater**): é o mais estranho de todos os deuses. Foi quem, segundo dizem, nasceu da “coxa de Júpiter”, ou seja, de Zeus.

De fato, sua mãe, Semele, filha do rei de Tebas, Cadmos, e de Harmonia, filha

de Ares e Afrodite, imprudentemente pediu a Zeus que se mostrasse a ela tal com o era, com sua aparência divina e não mais disfarçado com o ser humano.

Os homens, porém, não suportam a visão dos deuses e mesmo ainda a de Zeus, que é tremendo ente luminoso. Vendo-o “à vera”, a pobre Semele pegou fogo, estando grávida do pequeno Dioniso. Zeus então arrancou o feto do ventre da mãe, salvando-o por um triz antes que fosse morto, e o costurou dentro de sua coxa. Passado o tempo necessário, ele nasceu — donde a expressão “nascer da coxa de Júpiter”.

No decorrer das próximas páginas, terão os a oportunidade de várias vezes voltar a diversos aspectos dessas lendas dos olímpicos. Talvez já tenha reparado, fazendo as contas, que os 12... eram 14! Essa coisa estranha vem do fato de que nem sempre os mitógrafos antigos concordavam entre si a respeito da listagem canônica dos deuses, com o que comprovamos encontrados por arqueólogos e que também apresentam listas diferentes. Eventualmente, Deméter, Hades e Dioniso não figuram entre os olímpicos, mas se contarmos todos que, num lugar ou noutro, são mencionados, acabamos chegando a 14 e não a 12 divindades. Não chega a ser grave, aliás, e não gera grandes alterações em nossa história: o essencial é compreender que há deuses superiores e divindades secundárias, sendo que os 14 deuses citados — os que acabo de listar de maneira completa — são os principais, os mais importantes na cosmogonia, pois são aqueles que, sob a “égide” de Zeus (isto é, sob a proteção do famoso escudo de pele mágica de cabra), terão características e personalidades suficientes para repartir entre si o mundo e estruturar a organização do universo, dando-lhe uma magnífica ordem cósmica.

Dito isso, tenho quase certeza de que você deve começar a se sentir perdido com tantos nomes que se cruzam sem parar. É normal, e também levei um certo tempo para me habituar a essa profusão de personagens. Com os grandes romances policiais, eles são, no início, numerosos demais para que se guardem todos de imediato. Proponho fazer um quadro que possa ajudar e, não se preocupe, daqui a pouco já vai poder reconhecê-los sem a menor dificuldade, pois vou contar suas histórias e indicar os traços característicos, de forma que se tornarão totalmente familiares.

Vamos então resumir nossa teogonia desde o primeiro deus, Caos, até nossos olímpicos, seguindo a ordem cronológica de surgimento. Limitemos

e, é claro, às divindades mais importantes, aquelas que têm os principais papéis na construção do cosmos que aqui nos interessa:

lista de nascimento

dos principais deuses

*1. Antes de tudo, há os seis primeiros deuses, dos quais todos os outros serão*

*descendentes:*

**Caos**, o abismo tenebroso e desordenado.

**Gaia**, a terra-mãe, sólida e confiável.

**Eros**, o amor que traz os seres à luz.

**Tártaro**, divindade terrível e lugar infernal situado no mais profundo subsolo de Gaia, cheio de escuridão e mofa.

**Urano**, o céu, e **Ponto**, o mar, ambos criados por **Gaia** a partir de si mesma, sem ajuda de qualquer outro.

À exceção de Gaia, que com ela a ser uma pessoa, esses primeiros deuses não são ainda verdadeiros indivíduos dotados de consciência, com características de personalidade. São antes de tudo forças da natureza, elementos naturais do cosmos que virá. [16](#)

*2. Os filhos de Gaia e Urano*

Houve três séries deles:

Primeiros os **Titãs e suas irmãs, as Titânidas: Oceano, Ceo, Crio, Hipérion, Jápeto e Cronos, e as mulheres: Teia, Reia, Têmis, Minemósine, Febe e Tétis.**

Depois os **três Ciclopes**, que vão ser presos sob a terra por Cronos e darão a Zeus o raio, quando este os libertar: **Brontes (o trovão), Estéropes (o**

**relâmpago) e Arges (o raio).**

Finalmente os “**Cem-Braços**” ou “**Hecatonquiros**”: **Coto, Briareu e Gíges**.

*3. Os filhos que nasceram do sexo cortado de Urano — caindo na terra (Gaia) ou no mar (Ponto):*

São os irmãos e as irmãs — ou, no caso de Afrodite, a meia-irmã — dos Titãs, dos Ciclopes e dos Cem-Braços. Formam, uma vez mais, três linhagens, às quais se acrescenta Afrodite:

**As Erínias**, divindades da vingança (querem vingar o pai, Urano, da afronta que Cronos lhes impôs). Pelos poetas latinos sabemos que eram três, sendo a última chamada **Megeira**. São também chamadas “**Eumênidas**”, isto é, as

“**Benevolentes**”, e os romanos lhes deram o nome bastante imagético de “**Fúrias**”.

**As ninfas Melianas ou Melíades**, divindades que reinam nos freixos, árvores com cuja madeira na época se fabricavam as armas de guerra.

**Os Gigantes**, que saem da terra com capacetes e armas.

**Afrodite**, deusa da beleza e do amor, que também nasce do sexo de Urano, mas,

em seu caso, misturado à água e não à terra.

Note que as três primeiras divindades — Erínias, Gigantes e Melíades — são aquelas da guerra, da discórdia, que a *Teogonia* vê também com o uma divindade, **Eris**, filha que Nyx, a noite, concebeu sozinha, sem antes masculino, enquanto Afrodite se remete ao domínio não de Eris, mas de **Eros**, o amor.

*4. Os filhos de Cronos com a irmã, a Titânida Reia*

Depois dos Titãs, é a segunda geração de “verdadeiros” deuses, isto é, dos primários olímpicos:

**Héstia (ou Vesta, em latim)**, deusa do lar.

**Deméter (Ceres)**, deusa das estações e das colheitas.

**Hera (Juno)**, a imperatriz, última esposa de Zeus.

**Poseidon (Netuno)**, deus do mar e dos rios.

**Hades (Plutão)**, deus dos infernos.

**Zeus (Júpiter)**, rei dos deuses.

#### *5. Os olímpicos da segunda geração*

**Hefesto (Vulcão)**, deus dos ferreiros, filho de Zeus e Hera.

**Ares (Marte)**, deus da guerra, irmão de Hefesto, filho de Zeus e Hera.

**Atena (Minerva)**, deusa da guerra, da astúcia, das artes e das técnicas, filha de Zeus e Métis.

**Apolo (Febo) e Ártemis (Diane)**, os dois gêmeos, deus da beleza e da inteligência, deusa da caça, nascidos dos amplexos de Zeus e Leto.

**Hermes (Mercúrio)**, filho e mensageiro de Zeus. Maia foi sua mãe.

**Dioniso (Baco)**, deus do vinho e da festa, filho de Zeus e de uma mortal, Semele.

Não deixe de vir a este pequeno resumo toda vez que precisar. Será útil se esquecer quem é quem.

Vamos agora retomar o fio da nossa narrativa.

*A divisão original e o nascimento da ideia de cosmos* E então Zeus finalmente se casou com Hera, que se manteria para sempre sua última e

verdadeira esposa. É preciso que você saiba, porém, que ele não só teve inúmeras aventuras com outras mulheres, mortais e imortais, mas que também foi casado duas vezes antes. É importante, pois esses dois casamentos têm um sentido “cósmico”, um significado essencial na construção do mundo que nos interessa aqui. De fato, Zeus se casou primeiro com Métis e depois com Têmis,

ou seja, a deusa da astúcia ou, se preferir, da inteligência, e, em seguida, com a Justiça.

Por que Métis? Métis, a astúcia, a inteligência, era filha de Têtis, uma Titânida, e de um dos primeiros Titãs, Oceano — o oceano, isto é, na visão do mundo que se lê no poema de Hesíodo, o gigantesco rio que circunda a totalidade da Terra.

De Métis, Hesíodo nos diz que ela sabe mais coisas do que todos os outros deuses e, é claro, do que todos os homens mortais: é a própria inteligência, a astúcia personificada. Em seguida, ela engravida: espera uma filha de Zeus, a futura Atena, que, justamente, será ao mesmo tempo a deusa da astúcia, da inteligência, das artes e da guerra — mas, como eu disse, da guerra estratégica e tática mais do que dos conflitos brutais e violentos, que ficam reservados para Ares. Os avós de Zeus, Gaia e Urano — e lembre que eles o salvaram de ser engolido por Cronos, aconselhando Reia, sua mãe, a escondê-lo numa gigantesca gruta —, novamente o preveniram dos perigos que o aguardavam: se um dia Métis tivesse um filho, ele também destronaria o pai, como Cronos fizera com Urano... e o próprio Zeus com Cronos! Por quê? Hesíodo nada diz, mas podemos supor que o filho de Zeus e de Métis certamente reuniria as qualidades dos seus pais: ao mesmo tempo a maior força existente, a do raio, e uma inteligência semelhante à da mãe, ou seja, superior à dos demais Imortais e mortais. Todo cuidado é pouco: tal menino pode se tornar um adversário realmente temível, até mesmo para o rei dos deuses. Observe que os gregos não são tão misóginos ou

“antimulheres” como às vezes dizem: com frequência a mulher encarna a inteligência sem nem por isso deixar de ter outras qualidades, inclusive aquelas relacionadas aos dotes físicos.

De qualquer maneira, para evitar ter um filho que o destrone, Zeus resolveu simplesmente engolir sua mulher (trata-se realmente de uma mulher na família), a pobre Métis. Uma lenda mais tardia conta que Métis, entre suas astúcias, era capaz de mudar à vontade de forma e de aparência. Podia se transformar quando quisesse em objeto ou em animal. Zeus fez exatamente com o Gato de Botas enfrentando o ogro: você deve se lembrar que, nesse conto de fadas, o gato pede ao ogro que se transforme em leão, o que o deixa apavorado. Depois, com o quem não quer nada, pede que se transforme em camundongo — para saltar sobre ele e devorá-lo. Zeus fez o mesmo: pediu a Métis que se transformasse em gota-d'água e bebeu-a! Quanto a Atena, que já estava em gestação no momento em que Métis foi bebida, como já lhe disse, acaba nascendo diretamente da cabeça do rei dos deuses. Escapole do seu crânio e se torna, à imagem do pai, a deusa ao mesmo tempo mais temível e mais inteligente.

Dito isso, não esqueça um detalhe importante nessa história toda: engolir não significa comer, mastigar, dilacerar. Quem é engolido não só se mantém vivo, como não se machuca. Assim como os filhos de Cronos permanecem vivos na barriga do pai — prova disso é que quando Cronos vomita, eles saem gozando de

plena saúde —, assim como Métis, engolida por Zeus, permanece viva e, por assim dizer, em bom estado. A mesma ideia aparece em nossos contos; por exemplo, nos três porquinhos ou nos sete cabritinhos que, apesar de engolidos pelo lobo, saem bem vivos e nada machucados assim que se abre a barriga do malvado animal! No caso específico de Métis, ser engolida significa, simplesmente é claro, que Zeus assume ele próprio, com a estratégia, todas as qualidades que sem dúvida iriam para o filho que nasceria daquela união. Ele tinha a força oferecida pelos Ciclopes ao lhe presentear com o trovão, o relâmpago e o raio, mas, além disso, passou a ter, graças a Métis escondida em suas profundezas, uma inteligência superior a todas que se encontram em nosso mundo, e mesmo fora dele.

E com isso Zeus passa a ser imbatível — é o rei dos deuses, é o mais forte e o mais inteligente, o mais brutal se necessário, e também o mais sábio. E é justamente essa sabedoria que o levará a praticar, ao contrário do avô,

Urano, e do pai, Cronos, *a mais estrita justiça na organização do recentíssimo cosmos e na distribuição das honrarias e dos encargos que caberão a cada um dos que o ajudaram a vencer a geração dos primeiros deuses, a geração dos Titãs.*

Esse ponto é absolutamente crucial na mitologia: é sem pre com a justiça que se acaba vencendo, pois a justiça nada mais é, no fundo, que uma forma de se manter fiel à ordem cósmica, de se ajustar a ela. Toda vez que um ser negligencia ou vai contra a ordem, ela acaba se recuperando contra ele e o arrasa. É uma bela lição de vida que já se esboça em filigrana: apenas uma ordem justa é viável, a injustiça só pode ser provisória.

Este é o motivo pelo qual, tendo se casado com Métis e tendo, por assim dizer, incorporado-a — no sentido próprio, abrigada em seu próprio corpo —, Zeus se casa com uma segunda mulher, tão importante quanto a primeira no que se refere à conservação do poder no centro da nascente ordem cósmica: Têmis, a justiça. Têmis é uma das filhas de Urano e Gaia. É portanto uma Titânida. Com ela, Zeus terá filhos que também simbolizam as virtudes necessárias à construção e, em seguida, à manutenção de uma ordem cósmica harmônica e equilibrada

— o que continua sendo, aproveito para lembrar, a meta de toda essa história, da qual você já com certeza percebe com clareza que narra a passagem através do caos inicial a uma ordem cósmica viável e magnificamente bem-organizada.

Dentre seus filhos, de fato, há Eunomia, que significa em grego “a boa lei”, e Diké, quer dizer a justiça entendida no sentido de justa divisão das coisas. Há também as divindades denominadas “Moiras”, isto é, as deusas do destino — são chamadas ainda “Destinos”. Têm com o tarefa distribuir boa sorte e azar entre os mortais, mas também decidem qual tempo de vida cabe a cada um. [17](#) Muitas vezes, elas se juntam para fazer essa distribuição ao acaso, ou seja, por aquilo que, para os gregos, é uma forma suprema de justiça: afinal, na loteria do acaso, estão os todos em pé de igualdade, sem haver privilegiados, fura-filas nem

“pistolões”, com o se diz no coloquial. E há ainda um a série de deusas com nom es que evocam a harm onia, com o, por exem plo, as três Graças, Esplendor, Bom Hum or e Festa...

Com preende-se facilm ente, então, o significado desse segundo casam ento: *assim como não é possível ser rei dos deuses e senhor do mundo apenas pela força bruta, sem ajuda da inteligência simbolizada por Métis, não é possível também assumir tal tarefa sem justiça, isto é, faltando Têmis, essa segunda esposa que se torna tão útil quanto a primeira.* Ao contrário de Urano e de Cronos — seu avô e seu pai —, Zeus com preende então que é preciso ser j usto para reinar. Antes até do fim da guerra contra os Titãs, a prom essa j á fora feita a todos que a ele se j untassem no com bate contra os prim eiros deuses: a divisão do m undo se faria com toda j ustiça, de m aneira harm oniosa e equilibrada. Quem j á gozava de privilégios os m anteriam, e quem ainda não, os ganharia.

Hesíodo conta com os seguintes term os essa decisão de Zeus: O Olím pico, senhor do raio, cham ou todos os deuses im ortais para as alturas do Olim po e lhes disse que daqueles que se colocassem a seu lado no com bate aos Titãs ele não retiraria os privilégios, quaisquer que fossem , e, m uito pelo contrário, todos no m ínim o m anteriam as distinções de que j á se beneficiavam com o deuses im ortais. E Zeus acrescentou que todos aqueles, perseguidos por Cronos, que se encontravam sem honrarias próprias e sem privilégios os obteriam , com o exige a j ustiça (Têm is).

Ou sej a, Zeus propôs a todos os deuses um a divisão igualitária dos direitos e deveres, das m issões e tam bém das honrarias que, m ais tarde, os hom ens lhes prestariam sob a form a de culto e sacrifícios — os deuses gregos adoram ser venerados e, m uito particularm ente, apreciam o arom a da carne grelhada que os hum anos lhes preparam em belas “hecatom bes”, isto é, em belos sacrifícios.

Continuando o texto, Hesíodo relata com o Zeus im agina recom pensar tanto os Cem -Braços quanto os Ciclopes e os Titãs, que, com o Oceano, não se aliaram a Cronos. Oceano, de fato, teve o bom discernim ento de fazer com que a filha, Estige, a deusa que é tam bém o rio dos infernos (m ais um a vez, um a divindade coincide com um pedaço da ordem cósm ica), se aliasse ao cam po de Zeus, com seus filhos Cratos e Bia, o poder e a

força. Com o recom pensa, Estige se tornou para sem pre hom enageada, e seus dois filhos ganharam a insigne honra de em todas as circunstâncias estar ao lado de Zeus. Sem entrar m uito em detalhes, tudo isso significa que Zeus entendeu a necessidade, para instituir um a ordem cósm ica duradoura, de fundam entá-la na j ustiça: *deve-se atribuir a cada um a sua parte justa e somente a esse preço o equilíbrio obtido será estável*. Justiça e inteligência são necessárias para guardar do poder, além da força, não só os Ciclopes e os Cem -Braços, m as tam bém Têm is e Métis.

*O nascimento de Tífon e sua guerra contra Zeus: uma ameaça máxima, mas também a oportunidade de integração do tempo e da vida numa ordem finalmente equilibrada*

Poderiam os achar que as guerras estavam term inadas. Infelizm ente não, e um tem ível adversário ainda aguarda Zeus no cam inho. Trata-se de Tifão ou Tífon (Hesíodo usa os dois nom es), que Gaia gerou com o terrível Tártaro. De todos os m onstros, ele é o m ais pavoroso: im agine que dos seus om bros brotam cem cabeças de serpente cuj os olhos cospem fogo. Além disso, conta com algo ainda m ais aterrorizador, se possível, pois dessas cabeças saem sons incríveis. Ele pode im itar todas as linguagens, falar aos deuses com sons inteligíveis, m as tam bém em itir o m uído do touro, o rugir do leão ou, pior ainda, pois o contraste é horrível, os adoráveis guinchos de filhotinhos de cachorro! O m onstro, enfim , tem m il facetas — o que sim bolicam ente significa sua fam iliaridade com o caos

— e, com o Hesíodo indicou, se vencesse o com bate contra Zeus, para o qual ele se prepara, e tom asse o poder sobre o m undo, tornando-se senhor dos m ortais e dos Im ortais, nada nunca m ais se poderia fazer contra ele. Pode-se facilm ente adivinhar a catástrofe que se esboça: com Tífon, as forças caóticas triunfariam sobre as do cosm os, a desordem sobre a ordem , a violência sobre a harm onia...

Dito tudo isso, por que Tífon? Com o se explica que Gaia, que sem pre se m ostrara favorável a Zeus, que o salvou do pai, Cronos, que avisou sobre o perigo que corria tendo um filho, o qual o destronaria por sua vez, e sugeriu que engolisse Métis, essa m esm a Gaia que tam bém aconselhara, da m aneira m ais j udiciosa, libertar os Ciclopes e os Cem -Braços se quisesse vencer a guerra contra os Titãs, por que, então, essa querida vovó procura

agora prejudicar o neto, lançando contra ele um monstro apavorante, propositadamente engendrado com o horrível Tártaro? Não é nada óbvio. Ainda mais porque Hesíodo nada nos diz, literalmente, o que motivou a terra.

Podemos, mesmo assim, levantar duas hipóteses, que parecem pelo menos plausíveis: a primeira e mais evidente é que Gaia não ficou satisfeita com o destino que Zeus reservou a seus primeiros filhos, os Titãs, trancando-os no Tártaro. Apesar de ela nem sempre defendê-los, eles são, no final das contas, seus filhos, e ela não pode aceitar impassivelmente o horrível destino a eles reservado. Pode ser — mas essa forma psicológica de ver as coisas não é tão satisfatória; trata-se aqui de um assunto sério, da construção do mundo, do cosmos, e os estados d'alma, nesse estágio, não entram em consideração. A segunda hipótese é bem mais verossímil: Gaia fabricou Tífon para usá-lo contra Zeus porque o equilíbrio do cosmos não será perfeito enquanto as forças de desordem e de caos não estiverem todas canalizadas. Lançando um novo monstro, *ela na verdade dá a Zeus a oportunidade de definitivamente integrar na ordem cósmica os elementos caóticos*. O que com prova, com o já foi tantas vezes dito, não se tratar nessa narrativa mitológica apenas de conquista do poder

político, mas sim de cosmologia. O que Tífon encarna é também o tempo, as gerações, a história e a vida. É preciso aliar cosmos e caos, sem dúvida é o que deseja Gaia, *pois a se manterem apenas as “forças da ordem”, o mundo inteiro fica paralisado e sem vida*.

Em Hesíodo, a narrativa do combate que opõe Tífon aos olímpicos é, então, crucial, mesmo que rápida e pouco circunstanciada: sabe-se apenas que o combate é terrível, de incrível violência, e que a terra treme e até no Tártaro, a ponto de o próprio Hades, o deus dos infernos que habita nas mais profundas trevas, ter medo, assim com o acontece com os Titãs, Cronos antes de todos, trancados no inferno desde que perderam a guerra contra os olímpicos. Sabe-se ainda que, sob os efeitos do raio de Zeus e do fogo cuspidor por Tífon, a terra se incendia, se transforma em lava e derrete com o metal fundido. Tudo isso, é claro, tem um sentido: trata-se, para o poeta, de sugerir ao leitor que o que está em jogo nessa terrível luta é nada menos que o próprio cosmos. Com Tífon, o universo inteiro passa a estar

am eçado em sua harm onia e na ordem . No final, porém , quem vence é Zeus, graças às arm as que os Ciclopes lhe deram : o trovão, o relâm pago e o raio. Um a de cada vez, as cabeças de Tífon são fulm inadas, e o m onstro infernal é expedido para onde bem m erece: o inferno!

Com m uita razão Jean-Pierre Vernant insistiu em m ostrar não ter sido à toa que a breve narrativa de Hesíodo foi enriquecida e dram atizada por m itógrafos posteriores. O que está em j ogo nessa últim a etapa da construção do m undo é essencial — trata-se de saber quem , o caos ou a ordem , finalm ente venceria, m as tam bém com prender com o a vida pode se integrar à ordem , e o tem po ao equilíbrio eterno —, sendo norm al que o tem a se enriquecesse no decorrer dos anos. Se Tífon ganhasse, seria o fim da edificação do cosm os harm onioso e j usto.

Com a vitória de Zeus, pelo contrário, a j ustiça passa a reinar sobre o universo. A aposta é tal que seria realm ente surpreendente, e um a pena, não dar ao conflito um a versão m ais volum osa, de certa m aneira m ais em polgante e dram ática do que a de Hesíodo, que de fato é bem ligeira. Mitógrafos tardios então não fizeram cerim ônia e é interessante seguir em duas obras o resultado desses sucessivos enriquecim entos. Em seu próprio gênero, cada um a se esforça em fazer um a síntese das narrativas m itológicas anteriores.

A prim eira delas se cham a *Biblioteca*, de Apolodoro. Preciso dizer um a palavra sobre esse título e tam bém sobre o autor, pois voltarem os a encontrá-los várias vezes, e isso pode gerar um a certa confusão. Prim eiram ente, tenho certeza de que, para você, um a “biblioteca” não é um livro... e sim o lugar — um m óvel ou aposento — em que se organizam livros. Aliás, se nos referirm os à origem da palavra, você tem toda razão: em grego, a palavra *thekê* designa um a

“arca” ou um a “caixa” em que “se deixa” algum a coisa, no caso, livros ( *biblios*).

No entanto, nos tem pos antigos, o term o “biblioteca” m uitas vezes era utilizado de m aneira figurada, referindo-se a um apanhado de textos que, com o o m óvel,

reunia em si tudo que se pudesse saber, pelos livros, sobre determinado assunto. E

é exatamente o que faz *Biblioteca*: nela se encontra uma espécie de resumo de todo o saber mitológico disponível na sua época. É então um livro que reúne em si vários outros livros e, por essa razão, era comumente chamada uma “biblioteca”.

Segunda dificuldade: por muito tempo se acreditou que a obra, tão útil para um melhor conhecimento dos mitos gregos, tinha sido escrita no século II a.C., por um certo Apolodoro de Atenas, um erudito apaixonado por gramática e por mitologia. Sabe-se hoje que não, e *Biblioteca* foi sem dúvida redigido no século II, só que não antes e sim depois de Cristo, por um autor do qual, na verdade, ignoramos tudo. E com o nada se sabe a seu respeito e o hábito já estava criado, continuam os hoje, na falta de melhor solução, a chamar o livro “Biblioteca de Apolodoro”... mesmo não sendo uma biblioteca e não sendo de Apolodoro! Viu?

É meio complicado, mas foi a história que resolveu assim, e prefiro lhe dizer as coisas como elas são. A obra nem por isso deixa de ser muito preciosa para nós, pois seu autor, quem quer que tenha sido, teve acesso a textos hoje em dia perdidos e dos quais às vezes temos conhecimento apenas graças a ele.

Mas voltemos à nossa narrativa e à versão dada por nosso “pseudo” (falso) Apolodoro. Com ele, o suspense se mantém bem mais do que com Hesíodo. O

que em teatro se chama “dramaturgia”, isto é, a encenação da ação, se torna bem mais intenso, pois, num primeiro momento, ao contrário do que se passa em Hesíodo, é Tífon quem consegue derrotar Zeus. Esse infeliz — fato raro —

“perdeu os nervos”, literalmente. Tífon, como você sabe, é de fato muito oneroso, tão assustador que, para dizer a verdade, os próprios deuses do Olimpo ao vê-lo entram em pânico! Fogem para o Egito e, tentando passar despercebidos e escapar dos golpes de Tífon, se transformam em animais — algo, diga-se, nada glorioso para os olímpicos... mas pelo menos Zeus

se m antém firm e. Cheio de coragem , ele ataca Tífon com o raio, m as tam bém à m ão, tendo com o arm a um podão — quem sabe o m esm o com que seu pai, Cronos, cortou o sexo do pobre Urano. Mas Tífon desarm a Zeus e, apoderando-se da lâmina, corta-lhe os tendões dos braços e das pernas, de m odo que o rei dos deuses, é verdade, não m orre — o que seria im possível, pois ele é im ortal —, m as fica reduzido quase ao estado de um legum e. Incapaz de se m over, fica jogado no chão com o um verdadeiro trapo e ainda por cima bem guardado: Delfineia, um a assustadora m ulher-serpente a serviço de Tífon, o vigia de perto.

Mas felizmente Hermes está por perto e, com o você vai ver, não à toa ele é considerado também o deus dos ladrões. Egipã — sem dúvida outro nome do deus Pã, um dos filhos de Hermes, conhecido com o deus dos pastores e dos rebanhos — o ajuda. Dizem ainda que esse mesmo deus inventou uma flauta feita com sete canas, por ele chamada “siringe”, nome da ninfa por quem tinha se apaixonado, mas que se transformara em cana para fugir das suas investidas.

Im agine que é com a suave música tirada dessa flauta que Pã consegue distrair a

atenção de Tífon. Nesse meio-tempo, Hermes aproveita para habilmente roubar os divinos tendões e corre para devolvê-los a Zeus. Novamente de pé, este último volta ao combate e parte no encalço de Tífon, com seu raio. Uma vez mais, ganha uma ajuda externa indispensável. As três Moiras — suas filhas, divindades que regulam o destino dos homens, mas às vezes também o destino dos deuses, pois, sendo ele a lei do mundo, rege inclusive os mortais — fazem o monstruoso Tífon cair numa armadilha: dão-lhe frutas para comer, garantindo que com isso será invencível. Na verdade, são drogas que diminuem as suas forças, e Tífon, enfraquecido, finalmente é vencido por Zeus. É derrotado e preso sob um vulcão, o Etna, cujas erupções são o sinal dos últimos sobressaltos desse monstro aterrorizador!

Querendo mostrar com o esses mitos eram contados na época — século II —, vou citar o próprio texto de Apolodoro. Em seguida veremos como, três séculos mais tarde, com outro mitógrafo, chamado Nono, a mesma história se enriqueceu e se desenvolveu ainda consideravelmente.

Depois de lembrar que Gaia se indigna com o tipo de tratamento que Zeus reserva a seus primeiros filhos, nosso falso/pseudo Apolodoro nos faz o seguinte relato (com o sem pre, ponho meus próprios comentários entre parênteses e em itálico):

Ainda mais irritada, Gaia se uniu a Tártaro e, na Cilícia, gerou Tífon, em quem se misturavam as naturezas do homem e da fera. Pelo tamanho e pela força, ele superava todos os filhos de Gaia. Tinha uma forma humana até as coxas, mas suas dimensões eram tão desmedidas que ele ultrapassava todas as montanhas, e sua cabeça muitas vezes, inclusive, encostava nos astros.

Estendidos, um braço alcançava o poente e o outro o oriente, e desses braços emergiam cem cabeças de serpente. A partir das coxas, o corpo era um entrelaçamento de enormes víboras que estendiam seus anéis até a cabeça e lançavam fortes assovios. Em cima da cabeça e nas faces crescia

um a j uba im unda. Os olhos dardej avam fogo. Eram estes o aspecto e o tam anho de Tífon ao atacar o próprio céu, lançando rochedos inflam ados, num a balbúrdia de gritos e assovios, enquanto sua boca cuspiam poderosas línguas de fogo. Os deuses, vendo sua figura proj etada contra o céu, se exilaram no Egito, onde, ainda perseguidos, tom aram a form a de anim ais. Com Tífon ainda distante, Zeus lançou-lhe raios, e quando o m onstro se aproxim ou, ele o atacou a golpes de podão de aço, perseguindo-o em fuga até o m onte Casios, que dom ina a Síria. Ali, vendo-o coberto de ferim entos, Zeus decidiu-se pelo corpo a corpo, m as Tífon, enrolando seus anéis a seu redor, o im obilizou, arrancou o podão e cortou seus tendões das m ãos e dos pés.

Tífon em seguida ergueu Zeus sobre os om bros, atravessou o m ar até a Cilícia e, chegando ao antro Coriciano ( *a gruta em que ele morava*), deixou-

o ali. Foi tam bém onde escondeu os tendões, sob um a pele de urso. Deixou de guarda um dragão-fêm ea, Delfineia, que era m eio besta e m eio m ulher.

Mas Herm es e Egipã furtivam ente roubaram os tendões e os recolocaram em Zeus, sem serem vistos. Assim que recuperou as forças, Zeus partiu rápido para o céu, num carro atrelado a cavalos alados e, dardej ando raios, perseguiu Tífon até o m onte denom inado Nisa ( *o mesmo monte em que nasce Dioniso, cujo nome significa “o deus de Nisa”*), onde as Moiras enganaram o fugitivo: persuadido de que frutas efêmeras o tornariam m ais forte, ele com eu-as. Ainda perseguido, Tífon chegou à Trácia e, no com bate que teve início perto do m onte Hem os, pôs-se a lançar m ontanhas inteiras.

Mas com o elas voltavam contra ele rechaçadas pelo raio, um a onda de sangue logo inundou a m ontanha, e é por isso, dizem , que ela se cham a Hem os — o “m onte sangrento”. Tífon fugiu novam ente, atravessando o m ar da Sicília, m as Zeus lançou em cim a dele o m onte Etna, que fica na Sicília.

É um a enorm e m ontanha da qual ainda hoj e partem erupções de fogo que vêm , ao que dizem , dos raios lançados por Zeus. [18](#)

Esse texto mostra bastante bem como as histórias míticas eram contadas na época. De fato, há suficientes detalhes “instigantes” para que os contadores —

aedos, como eram chamados na Grécia — tivessem assunto para elaborar a trama básica, de forma a manter a atenção do público!

Pode-se encontrar um roteiro mais ou menos semelhante, mas infinitamente ainda mais desenvolvido e enriquecido com pequenos desvios paralelos e múltiplos diálogos em nosso segundo autor, Nonno de Panópolis, numa longa obra mitográfica intitulada *As Dionisiacas*, cujos dois primeiros cantos abordam o combate entre Tífon e Zeus. Nonno é sobretudo conhecido como o autor desse poema épico dedicado, essencialmente, às aventuras de Dioniso, como aliás indica o título. A obra foi redigida em grego, no século V d.C. — ou seja, mais ou menos três séculos depois de *Biblioteca* de Apolodoro e 12 séculos após as obras de Hesíodo, como que você pode, mais uma vez, ter ideia do tempo preciso para constituir o que temos hoje em dia sob o rótulo “mitologia grega”, como se fosse uma única obra e não uma compilação de inúmeras narrativas. O texto de Nonno é preciosíssimo para nós, pois constitui uma verdadeira mina de informações sobre os mitos gregos.

Na verdade, a história agora se passa de maneira um pouco diferente da que é apresentada por Apolodoro. Principalmente é mais rica, mais intensa e mais dramática, como você vai poder constatar por si mesmo. Pois Nonno o tempo todo sublinha as disputas “cósmicas” do conflito, com um luxo de detalhes que muito utilmente nos informa hoje em dia sobre a maneira como esses mitos eram entendidos na sua época. Fica bastante claro ser pura e simplesmente a sobrevivência do cosmos que está em jogo na batalha: com a vitória de Tífon,

todos os deuses do Olimpo estariam definitivamente submetidos a ele, que tomaria o lugar de Zeus, inclusive junto de sua mulher, Hera, que Tífon cobiça e quer tomar do então senhor do Olimpo.

Vejamos os mais de perto como, segundo ele, as coisas aconteceram.

Do mesmo modo que em Apolodoro, os deuses do Olimpo inicialmente se assustam com a chegada de Tífon e, ainda com o em *Biblioteca*, eles fogem, literalmente apavorados. Zeus, igualmente, “perde os nervos”: seus tendões são arrancados e escondidos por Tífon num lugar secreto. Mas não é mais Hermes quem vai ter o papel principal na vitória de Zeus. Ele próprio concebe um plano de batalha e, para colocá-lo em prática, convoca Eros, o confidente de Afrodite, e Cadmo, o rei astucioso, fundador da lendária cidade de Tebas e irmão da bela Europa, a quem Zeus raptara sem etam orfoseando em touro. Para recom pensar Cadmo pelos serviços prestados, Zeus promete-lhe em casamento a encantadora Harmonia, que é, simplesmente, filha de Ares, o deus da guerra, e Afrodite. Promete também a honrosa homenagem da presença de todos os deuses do Olimpo no casório (note, de passagem, com o todas essas histórias se costuram entre si: um a das filhas de Cadmo com Harmonia, Sem elê, se apaixonará por Zeus, se tornando mãe de seu filho Dioniso).

O estratagem imaginado por Zeus merece toda atenção; é bastante significativo do que está em jogo, do ponto de vista cósmico, em sua luta contra Tífon. De fato, Zeus pede a Cadmo que se disfarce de pastor. Usando a siringe de Pã, a maravilhosa flauta que emite sons melífluos, e ajudado por Eros, ele deve tocar uma música tão suave e envolvente que faça Tífon cair sob o seu encanto. Tífon então promete mundos e fundos a Cadmo — entre os quais a mãe de Atena — para que ele continue a tocar e que seja também o músico das suas futuras núpcias com Hera, a mulher de Zeus, com quem ele espera se casar, assim que liquidar seu ilustre marido. Achando estar ganha a partida, Tífon cai na armadilha e adormece, ninado pelos sons da siringe. Cadmo então procura e acha os tendões de Zeus, que os coloca em seus devidos lugares e está pronto para conquistar a vitória. Essa versão, como eu disse, é repleta de significados; sobretudo chama a atenção que seja pela música que o cosmos se salve, isto é, pela mais cósmica das artes, fundada na organização dos sons que devem, por assim dizer, “rimar” uns com os outros. E o fato da recom pensa de Cadmo ser, justamente, a mãe da própria Harmonia sublinha muito bem esse ponto.

Novamente prefiro citar o texto original para que você entenda por si próprio os termos utilizados por Zeus para pedir a Cadmo e a Eros que m

ontem a arm adilha para Tífon:

Querido Cadmos, toque a siringe e o céu voltará a estar tranquilo. Se demorar, o céu vai gemer sob o açoite, pois Tífon tem a arma dos meus

dardos celestes (*além dos tendões de Zeus, Tífon de fato lhe roubou o raio, o relâmpago e o trovão. Zeus, como você pode imaginar, quer recuperá-los o mais rapidamente possível*)[...] Torne-se boiadeiro por um a só aurora e, com a música enfeitiçante da flauta pastoril, salve o pastor do cosmos (*isto é, Zeus, o senhor do Olimpo, que fala na terceira pessoa*)[...] Pela melodia da siringe sedutora, encante o espírito de Tífon. Com o justo pagamento para tal risco, lhe darei uma dupla recompensa: ao mesmo tempo farei de você o salvador da harmonia universal e o marido de Harmonia. Quanto a você, Eros, sem antecedente e princípio das uniões fecundas, distenda seu arco e o cosmos não ficará mais à deriva (*pois Tífon, encantado não só pela música, mas também pelas flechas de Eros, cairá na armadilha dos dois comparsas, assim permitindo a salvação do cosmos*).

É literalmente o cosmos inteiro então que parece estar ameaçado de destruição por Tífon, e é ao cosmos que se quer salvar, por intermédio de Zeus, com a harmonia da música que a deusa Harmonia consagraria se casando com Cadmos. Desse modo Cadmos se serve da flauta, e Tífon, a besta mais brutal, cai sob o seu charme e como se fosse uma mocinha romântica. Como já disse, o monstro faz mil promessas a Cadmos para que ele cante a sua vitória no dia das suas núpcias com a mulher do inimigo. E Cadmos usa a esperteza: diz que com outro instrumento musical, a lira, um instrumento de cordas, poderia fazer algo ainda melhor do que com a flauta de Pã. Conseguiria inclusive superar Apolo, o deus dos músicos. Mas simplesmente precisa de cordas adequadas, cordas feitas, se possível, com tendões divinos, resistentes o bastante para a execução daquilo que realmente se chama tocar! A lira, de fato, é um instrumento harmônico: com ela, ao contrário do que se passa com uma simples flauta, várias cordas podem ser tocadas ao mesmo tempo e, conseqüentemente, assim realizar acordes que

“põem juntos” vários sons diferentes. A lira se mostra um instrumento mais harmônico e, nesse sentido, mais “cósmico” do que a flauta, quaisquer que sejam os méritos desta última (você vai ver que vamos

encontrar a oposição entre os instrumentos melódicos e os instrumentos harmônicos no mito de Midas). É claro, o ardil de Cadmo tem com o meta a obtenção dos nervos de Zeus:

E com um sinal das suas terríveis sobrancelhas, Tifon concorda; sacode o cacheado da sua cabeleira de víboras e elas cospem veneno, fazendo-o cair com o chuva sobre as montanhas. Ele corre até o seu antro, busca os nervos que tinham ficado no chão durante o com bate travado contra Zeus e os entrega ao astucioso Cadmo, com o presente de hospitalidade. O falso pastor agradece a divina oferta. Tateia com todo cuidado os nervos e, a pretexto de usá-los mais tarde com o cordas para a sua lira, esconde no buraco de uma rocha o material a ser guardado para Zeus, o matador do Gigante. Depois,

com um tom moderado, de lábios fechados, apoiando nos tubos que formam a sua flauta, põe em surdina as suas vozes, tornando a música ainda mais suave. E Tifão ouve com todas as suas inúmeras orelhas. Ouve a harmonia sem com prendê-la. O Gigante está sob encanto: o falso pastor o enfeitiça com a siringe. Ela aparentemente fala da fuga dos deuses, mas é a futura vitória de Zeus, bem próxima, que se celebra. A Tifon, sentado a seu lado, Cadmo canta a morte de Tifon.

Assim que Zeus novamente se põe de pé, a guerra retom a seu curso, que mais do que nunca am eça a ordem cósmica inteira:

Sob os projéteis do Gigante, a terra se fende, e seus flancos, desnudados, libertam uma veia líquida: do abismo entreaberto se derrama o fluxo dos canais subterrâneos que lançam a água retida no seio do solo. E os rochedos lançados caem com o torrentes de pedra do alto dos ares. E afundam no mar[...] Esses projéteis terrestres geram novas ilhas, cujas bases se fixam espontaneamente no mar para ali criar raiz[...] A essa altura, os inúteis alicerces do cosmos já vacilavam sob os braços de Tifon[...] Dissolviam-se os laços da indissolúvel harmonia.

Dando-nos uma preciosa ajuda para a compreensão do sentido de toda essa narrativa, a deusa Vitória, que acompanha Zeus, apesar de ser uma descendente direta dos Titãs, assustada declara ao senhor do Olimpo:

Apesar de me darem o nome de Titânida (isto é, filha de Titã), não quero ver os Titãs reinando no Olimpo, que sejam você e seus filhos.

Isso de novo indica claramente a meta do conflito: se Tifão ganhar, são as forças do caos, aquelas dos primeiros deuses, que vencem, e o cosmos vai estar definitivamente aniquilado! E Tifão, lançando-se na batalha, não esconde isto, com o que se pode ver pela maneira com o qual mobiliza “suas tropas”, isto é, no caso, os inúmeros membros que formam o seu corpo. Ele não hesita em mandar que destruam a ordem e, inclusive, em alto e bom som, declara que no final do conflito há de libertar os deuses do caos aprisionados por Zeus no Tártaro, a começar por Atlas, um dos filhos do Titã Jápeto, obrigado a sustentar o cosmos inteiro em suas costas, e Cronos:

Ó braços meus, ataquem a morada de Zeus, sacudam os alicerces do cosmos e os Bem-aventurados, arrebatem o divino ferrolho do Olimpo que se move por si só. Derrubem o pilar do Éter e que Atlas, com essa reviravolta, fuja e deixe cair o orbe constelado do Olimpo, sem mais se preocupar com seu curso circular[...] E Cronos, o comedor de carnes cruas

( não esqueça que ele devorou os próprios filhos[ ... ]), é também do meu sangue ( todos, na verdade, são descendentes de Gaia e das divindades

“caóticas” ); para fazer dele um aliado, vou trazê-lo dos abismos subterrâneos novamente para a luz, libertando-o das cadeias que o oprimem ( exatamente como fizera Zeus com relação aos Ciclopes e Hecatonquiros: Tifão compreendeu que também precisava de aliados! ). Farei com que os Titãs voltem ao Éter ( isto é, o céu luminoso em contraste com as trevas do Tártaro); e levarei para debaixo do meu telhado, no céu, os Ciclopes, esses filhos da terra, e os farei fabricar outros dardos de fogo, pois preciso de muitos raios, já que tenho duzentas mãos para com bater e não apenas duas, com o Cronida ( refere-se a Zeus, pois a palavra significa simplesmente

“filho de Cronos” ).

Observe com o a história se transformou desde Apolodoro, mas também com o as transformações são, por assim dizer, “lógicas” e totalmente

significativas. Por exemplo, o personagem -chave não é mais Pã, e sim Cadmos. No entanto, pode-se notar que se parecem com o dois irmãos: Pã é o deus dos pastores e inventor da seringa, e Cadmos se disfarça de pastor e graças à seringa ele triunfa sobre Tifon! Podem os facilmente imaginar com o, ao fio das narrações que eram transmitidas mais pela via oral do que pela escrita, tais transformações se fizeram.

No final, é claro, com o em Hesíodo e no nosso falso Apolodoro, Zeus acaba vencendo. Mantendo o mesmo espírito dos seus antecessores, Nono contudo insiste na volta da harmonia e na restauração da ordem cósmica, que ficara bem abalada no decorrer do conflito. Pedacos inteiros de terra, assim com o os astros do céu, recuperam seus lugares, e a natureza os reúne de novo harmoniosamente, para formar um verdadeiro cosmos: No final, a gestão do cosmos, regenerada a natureza primordial, volta a cicatrizar os flancos abertos da terra violentada. Fixa novamente os cumes das ilhas despregadas das suas bases, amarrando-as com laços indissolúveis.

A desordem deixa de reinar entre os astros: o Sol restabelece, perto da Virgem com sua Espiga, o Leão de espessa juba, que tinha deixado a trilha do zodíaco. A Lua faz recuar o Câncer, que tinha dado um salto adiante do Leão celeste, e o fixa nos antípodas do gélido Capricórnio.

Ou seja, se traduzirmos essa linguagem figurada, isso quer dizer que tudo volta à ordem, com os astros recuperando suas posições originais, de forma que Zeus pode cumprir suas promessas e celebrar o casamento de Cadmos e Harmonia.

No final, o que sobrou de Tifon? Dois flagelos para os seres humanos, e Nono, nesse ponto, se mantém totalmente fiel a Hesíodo. No mar, os furacões, as tempestades que chamamos “tufões”, ou seja, os ventos nefastos contra os quais

os infelizes mortais nada podem — senão, justamente, morrer. E na terra, as terríveis tempestades que destroem de maneira irremediável áreas cultivadas em que os homens investiram todo o seu amor. O que significa, e isso é um ponto importante, essencialmente para os deuses, mais do que para os homens, que o cosmos atingiu uma forma de perfeição. Todas as forças do caos passam a estar sob controle, e os pequenos contratemplos

que porventura ainda subsistem recaem exclusivamente sobre os humanos. Com o sublinhou Jean-Pierre Vernant, a vitória sobre Tífon, com os restos dos seus poderes nocivos afetando apenas a terra, significa que o tempo, a desordem e a morte foram expedidos para o mundo dos mortais, ficando os deuses ao abrigo de todas as intempéries. Para ele, pode-se dizer, as imperfeições remanescentes são enormes, não essenciais.

Na verdade, se pensar bem, isso nem significa que sejam imperfeições reais: sem o tempo, sem a história, e com isso uma certa desordem, alguma desarmonia e desequilíbrio, nada mais aconteceria! O cosmos perfeito e harmonioso e equilibrado seria impossível. Nada se mexeria, ele estaria confinado na mais total imobilidade, tornando-se um tédio mortal. Nesse sentido, felizmente se manteve algum caos, com o derrotado Tífon fazendo ainda ouvir de vez em quando a sua voz; talvez seja o significado último desses lançamentos de fumaça e sopros intempestivos que subsistem no final desse último episódio da cosmogonia.

Segundo Hesíodo, fizeram os o giro pelas etapas por que passaram os deuses do Olimpo para criar o cosmos. Porém, segundo algumas tradições mais tardias, que Apolodoro com o seu premeção, houve ainda uma ocorrência intermediana entre a titanomquia e a guerra contra Tífon — a

“gigantomquia”, isto é, o “combate contra os Gigantes”. De fato, segundo essa versão, Gaia, antes de “fabricar” Tífon com Tártaro, teria defendido os Gigantes revoltados contra os deuses e foi, aliás, pelo fato de esses seus filhos terem sido aniquilados pelos olimpianos que ela criou Tífon, em represália.

Insisto, porém, que não se veem traços dessa “gigantomquia” nos tempos mais recuados, nem com Hesíodo, nem com Homero. A hipótese, no entanto, não é absurda: ela se encaixa bem com o episódio de Tífon, quer dizer, com a ideia da necessidade de progressivamente se dominarem todas as forças do caos

— inclusive esta representada pelos Gigantes — para o perfeito equilíbrio do cosmos.

Por isso, pode ser útil que eu fale um pouco dessa famosa disputa.

*A gigantomaquia: o combate entre os deuses e os Gigantes* Você certamente se lembra da origem dos Gigantes (se não, dê uma olhada no quadro-resumo o que fiz ainda há pouco): eles nasceram do sangue de Urano, espalhado pela terra por seu filho, Cronos. Pertencem então, com o Tífon e os Titãs, ao círculo das mais arcaicas divindades, ainda próximas as de Caos e que

incessantemente ameaçam a construção da ordem cósmica harmoniosa, equilibrada e justa que Zeus alcança. Para Hesíodo, a edificação desse belo universo manifestamente se conclui com a vitória de Zeus sobre Tífon. Com o fim de dizer, porém, alguns autores mais tardios consideraram que ele precisou anteriormente dar cabo dos Gigantes para conseguir um cosmos perfeito. Dominados pela arrogância propriamente desmedida e louca que os gregos chamam *hybris*, os Gigantes simplesmente tentam se apoderar do Olimpo. O poeta Píndaro faz alusão a isso em várias ocasiões.

[19](#)

Mas, como já é de praxe, foi preciso esperar Apolodoro para uma narrativa mais detalhada dessa guerra. Esse último episódio, no entanto, já se encontrava em Ovídio, um grande poeta latino do século I, cuja obra, intitulada *Metamorfoses*, foi uma das primeiras a nos dar uma versão coerente disso tudo.

Os dois autores situam a gigantomaquia em época anterior à do combate contra Tífon. Em Apolodoro, como acabamos de dizer, é por estar furiosa com Zeus, que tinha exterminado os Gigantes, que Gaia concebe Tífon — para que as forças caóticas e titânicas, de quem também é mãe, não desapareçam totalmente diante da ordem imutável e imóvel.

É sob essa perspectiva que devem ser lidas as duas narrativas, igualmente interessantes e significativas quanto ao problema que surge da necessidade de integrar todas as forças anticósmicas, sem exceção alguma.

Comecemos por Ovídio: o combate se desenvolve numa época em que a terra é povoada por uma certa raça humana, a raça de ferro, particularmente corrupta, desonesta e violenta. Ovídio acrescenta, porém, que as alturas superiores do Éter — isto é, os pináculos do Olimpo, onde vivem os deuses — não se comportam melhor do que as regiões inferiores. Nem

representam um asilo seguro, pois os Gigantes resolvem invadi-las. Com o de fato são gigantescos e têm uma força prodigiosa, eles pura e simplesmente juntam montanhas, uma a cima das outras, fazendo uma espécie de escada para poder subir até o Olimpo e desafiar os deuses! Ovídio não nos diz grande coisa sobre a guerra propriamente, a não ser que Zeus apela para a sua arma favorita, o raio, e derruba as montanhas sobre os Gigantes, que ficam soterrados sob uma massa colossal de terra. Feridos, eles perdem rios de sangue, e Gaia, querendo evitar que sua raça desapareça totalmente — apesar de tudo, são seus filhos —, fabrica, com a mistura de sangue e de terra que escapa desses restos, uma nova espécie viva, com “face humana”, mas vivendo na violência e no gosto pela carnificina, tendo em vista as suas origens.

A narrativa de Apolodoro é mais circunstanciada. Descreve em detalhe com o cada um dos deuses do Olimpo assume sua tarefa para, juntos, dar conta dos Gigantes: Zeus, é claro, mas também Apolo, Hera, Dioniso, Poseidon, Hermes, Ártemis, as Moiras etc. O combate é de extrema violência, terrivelmente sangrento. Para que se tenha uma ideia, Atena não se contenta, por exemplo, de

matar o Gigante chamado Palas, mas o esfolava vivo para fazer com sua pele uma espécie de escudo que ela cola a seu próprio corpo! Quanto a Apolo, o deus literalmente acerta uma das suas flechas no olho direito de um dos adversários, enquanto Hércules, por sua vez, envia-lhe outra no olho esquerdo! Resumindo, não há trégua. Principalmente, como dissera Píndaro, é preciso, para realmente e definitivamente dar cabo dos Gigantes, que um semideus ajude os olímpicos no combate: trata-se de Hércules, que, toda vez que um Gigante é derrubado por um deus, ajuda na conclusão. Com o semideus, entretanto, apenas a força não basta.

Com seu habitual jogo duplo, Gaia — ela quer a construção do cosmos equilibrado, mas, ao mesmo tempo, não admite que as forças primordiais do caos sejam totalmente eliminadas — planeja ajudar os Gigantes, dando-lhes uma erva que os tornaria imortais. Afinal de contas, os Gigantes são seus filhos e é normal que ela os proteja. Como é sempre o caso, porém, uma razão mais forte a estimular: sem as forças caóticas, o mundo morre e nada mais acontece.

O equilíbrio e a ordem são, sem dúvida alguma, coisas necessárias, mas se houver somente isto, o universo se paralisa. Ela precisa, então, preservar também essa sua descendência que encarna, mesmo às custas da violência, o mesmo elemento indispensável à vida.

Zeus, no entanto, que tudo sabe e vê, toma a dianteira — é uma prova da sua inteligência astuciosa, de sua *métis* —, indo pessoalmente cortar todas as ervas da imortalidade que Gaia faz crescer, e assim os Gigantes perdem todas as chances de ganhar o combate.

Com essa última peripécia se conclui toda a cosmogonia. Essa guerra, de fato, é o último episódio a marcar a história da construção do mundo. Após a morte dos Gigantes e a vitória de Zeus sobre Tífon, as forças caóticas que vimos em ação ao longo desse relato primordial são enfim definitivamente silenciadas ou, melhor dizendo, integradas ao conjunto e, na concepção forte do termo, “postas em seu lugar”, sob a terra. O cosmos está, enfim, solidamente estabelecido. Sem dúvida restam ainda, para os próximos anos, alguns ventos ruins, alguns terremotos acompanhados eventualmente de erupções vulcânicas. Mas, grosso modo, o cosmos está edificado, finalmente sobre bases sólidas.

Resta saber qual lugar vão poder nele ocupar os mortais que somos. Resta ver também como e por que eles nascem.

12 Exceto duas outras divindades, filhas de Caos, que vamos por enquanto deixar de lado: Érebo, as trevas, e Nyx, a noite. Elas designam duas diferentes escuridões. Érebo é antes de tudo o escuro reinante no subsolo, por exemplo, no Tártaro. Noite é a obscuridade de fora, não a que se encontra sob a terra, mas a que está acima dela, sob o céu. Ela, então, não é absoluta, mas relativa ao dia que a sucede, todos os dias, justamente! Érebo e Noite fazem amor e dão origem a duas outras criaturas divinas. Uma delas é Éter, a brumosa luz que envolve o

alto das montanhas, lugar sem presença de brilho, situado acima das nuvens. É a luz que ilumina a morada dos deuses, o Olimpo, e, de certa maneira, constitui o contrário absoluto de Érebo, a escuridão das profundezas. Ao lado de Éter nasce também Héméra, que é justamente o dia que toda manhã sucede à noite.

13 Cito os seus nomes — mas saiba desde já que é principalmente o do caçula, Cronos, que se deve guardar, pois vai ter um dos principais papéis na história que vem a seguir. Tem os então por ordem de nascim ento: Oceano, o rio-oceano que a m itologia descreve dando a volta com pleta na Terra, depois Ceo, Crio, Hipériom , Jápeto e, volto a insistir, Cronos “de curvo pensar”, com o sem pre diz Hesíodo, logo verem os por quê. Do lado das m oças, houve Teia — o que em grego quer dizer “a divina” —, Reia, Têm is (a j ustiça), Mnem ósine (a m em ória), Febe (a lum inosa) e Tétis, que inspira am or.

14 Hesíodo não nos diz quantas são nem cita nomes. Será preciso esperar seis séculos para saber um pouco m ais, graças ao grande poeta latino Virgílio, que viveu no século I a.C. — dou tal precisão para que você tenha um a ideia do tem po que foi necessário para a constituição dessas fam osas narrativas m itológicas. Não nasceram de um a só vez, nem vieram de um único autor, m as foram incessantem ente com pletadas por poetas e filósofos, no decorrer dos séculos!

15 A história foi contada sobretudo por um certo Apolodoro, um escritor — um m itógrafo — do século II d.C.

16 Listo a seguir, para ser mais completo, a linhagem dos filhos que Caos “fabrica” sozinho e a dos filhos que Gaia igualm ente concebe sozinha. Pelo lado de Caos, tem os Érebo, as trevas que reinam sob a terra, e Ny x, a noite que reina acim a. Depois, dos am ores de Érebo e Ny x, nascem os prim eiros netos de Caos, Éter, a brum a lum inosa que vai dom inar a futura m orada dos deuses no alto do Olim po, e Hem era, o dia que sucede a noite. Ninguém de toda essa linhagem terá qualquer papel particular na próxim a guerra dos deuses. Você pode então deixá-la de lado por enquanto, e eu a m enciono apenas para que a tenha na m em ória.

17 Segundo a lenda, as Moiras são três irmãs, Átropos, Cloto e Láquesis, que regulam a duração da vida de cada m ortal através de um fio que a prim eira delas tece, a segunda enrola e a terceira corta, no m om ento da m orte. Em latim , as Moiras foram cham adas “Parcas”.

[18](#) Cito a bela tradução francesa de dois professores pesquisadores da Universidade de Besançon, Jean-Claude Carrière e Bertrand Massonnie, que tiveram a feliz ideia de traduzir *Biblioteca* e publicá-la nos anais literários da universidade (distribuição Belles Lettres). Encontra-se facilmente na internet o

texto grego.

[19](#) Sobretudo na primeira *Nemeia*, em que Gaia previne os deuses de que não ganhariam a guerra sem a ajuda de dois semideuses, Dioniso e Hércules.

## Capítulo 2

Do nascimento dos deuses ao nascimento dos homens

Até o final desse primeiro apanhado, já aprendem os muita coisa. Não só os principais personagens da mitologia, os deuses do Olimpo, entraram em cena, mas o cosmos, o universo ordenado e equilibrado que Gaia e Zeus desejaram, finalmente está estabelecido. As forças da desordem, do caos, que pelo menos em parte os Titãs e, mais ainda, Tífon e os Gigantes encarnavam, foram controladas, destruídas ou enviadas ao Tártaro e fortemente presas nas profundezas da terra. Zeus não somente demonstrou uma força colossal e inteligência fora do comum durante os diversos conflitos, com o, além disso, repartiu o universo de maneira igualitária, segundo a justiça, de forma que cada um tenha consciência dos privilégios e das homenagens que lhes são devidos, assim como das missões e funções que lhes cabem. E com o Zeus passa a ser o mais poderoso, o mais astuto e o mais justo, tudo ao mesmo tempo, não há quem negar: é ele o senhor do universo, a garantia para a eternidade da ordem harmoniosa, bela e boa que se torna a regra do mundo.

Dessa narrativa primordial podem-se deduzir, no plano filosófico, três ideias fundamentais que você precisa agora aprender no espírito para compreender melhor o que vem a seguir. Todas as três são por si próprias de considerável interesse e, além disso, são elas que animam secretamente a maioria dos grandes relatos míticos que quase sempre não passam de hábeis e inventivas encenações, ricas em imagens. Dessa forma, é im

possível realm ente com prender as aventuras de Ulisses, de Hércules ou de Jasão, assim com o os infortúnios de Édipo, de Sísifo ou de Midas, se não perceberm os essas três ideias com o fio condutor com um .

A prim eira delas é a de que a vida boa, m esm o para os deuses, pode ser definida com o a vida em harm onia com a ordem cósm ica. Nada supera a existência j usta, no sentido de que a j ustiça — em grego, *diké* — sej a antes de tudo a *justeza*, quer dizer, o fato de estar de acordo com o m undo organizado, bem -repartido e que tão penosam ente saiu do caos. Esta passa a ser a lei do universo, lei tão fundam ental, na verdade, que os próprios deuses a ela se subm etem . Pois, com o você j á pôde com provar várias vezes, os deuses frequentem ente são bem -desaj uizados. Chegam inclusive a brigar uns com os outros, com o crianças. Quando a discórdia, *eris*, se estabelece e, tentando acertar as eventuais diferenças, um ou outro m ente, *isto é, usa argumentos que não são justos, não ajustados à ordem cósmica*, ele corre um sério risco. Zeus pode, para com eçar, pedir que j urem pelas águas do Estige, o rio divino que corre nos

infernos. Se o j uram ento for falso, o deus, sej a ele olím pico ou não, é posto em seu, propriam ente dito, *devido lugar*: durante um ano inteiro, pelo que nos diz a *Teogonia* de Hesíodo, ele fica “sem ar”, j ogado no chão sem poder respirar, no sentido próprio da palavra “desalentado”. Fica proibido de se aproxim ar do néctar e da am brosia, os alim entos divinos reservados exclusivam ente aos Im ortais. Um “sono ruim ” tom a conta dele durante esse ano inteiro e, m esm o depois de term inado o prim eiro “pacote” de sofrim entos, ele perm anece

“privado do Olim po”, proibido de estar na com panhia dos outros deuses por nove anos, durante os quais tem que cum prir tarefas ingratas e difíceis! Por exem plo, segundo alguns contos m itológicos, Apolo certa vez se revoltou contra o pai, Zeus, am eaçando com isso tum ultuar a ordem do m undo, ao agir contra quem personifica a garantia dessa ordem . Com o punição, é reduzido à escravidão e deixado com o criado de um sim ples m ortal, no caso, um rei de Troia, Laom edão, de quem tem que cuidar dos rebanhos com o se fosse um pastorzinho qualquer. Apolo pecou pelo que os gregos denom inam *hybris*, term o capital que j á m encionei a você e que se pode traduzir de várias m aneiras — arrogância, insolência, orgulho,

descom edim ento —, todas apontando um a das facetas dessa *hybris*, esse pecado contra a ordem cósm ica e contra aqueles que a construíram , a com eçar por Zeus. A palavra caracteriza tam bém quem se perde ou se revolta a ponto de não m ais respeitar a hierarquia e a repartição do universo instauradas após a guerra contra Tífon e os Titãs. Em tais condições, o deus que erra é, no sentido forte da expressão, “cham ado à ordem ” com o um vulgar m ortal e, por assim dizer, nela *reinserido* pelo castigo que Zeus lhe inflige. Com o você vê, não só a lei do m undo, a j ustiça cósm ica derivada da divisão original, se aplica a todos os seres, divinos ou m ortais, m as nada ainda pode se considerar garantido: a desordem continua sem pre am eaçando. E pode vir de qualquer lugar, até m esm o de Apolo ou de algum outro deus que se perca por paixão, de form a que o trabalho de Zeus, e dos diferentes heróis que têm a m esm a m issão, j am ais está concluído, e é o m otivo pelo qual as narrativas m itológicas são potencialm ente infinitas. Há sem pre algum a desordem a ser reparada, algum m onstro a ser com batido, algum a inj ustiça — algum a “inj usteza” — a ser corrigida.

A segunda ideia decorre diretam ente da prim eira. Na verdade, é sua outra face; j á que a edificação da ordem cósm ica é a m ais preciosa conquista dos olím picos, fica óbvio que o m aior “pecado” que se possa com eter, segundo os gregos, e do qual toda a m itologia, no fundo, nunca deixa de falar, é j ustam ente essa fam osa *hybris*, esse descom edim ento orgulhoso que leva os seres, tanto m ortais quanto im ortais, a não saber guardar o seu lugar no m eio do universo. Se form os ao essencial, a *hybris*, afinal, não passa de um retorno das forças obscuras do caos ou, falando com o os ecologistas de hoj e, de j ustam ente um a espécie de “crim e contra o cosm os”.

Por contraste — e é esta a terceira ideia —, a m aior virtude se cham a *diké*, j ustiça, que inversam ente se define com o o exato acordo com a ordem cósm ica.

Dizem que no alto do tem plo de Delfos — o tem plo de Apolo — estava inscrito um dos lem as m ais célebres de toda a cultura grega: “Conhece-te a ti m esm o.” A sentença não significa, de form a algum a, com o às vezes hoj e em dia se acha, que se deva praticar o que cham am os introspecção, isto é, tentar conhecer seus próprios e m ais secretos pensam entos e tentar,

por exemplo, desvendar seu inconsciente. Não se trata de psicanálise. O significado é bem diferente. A expressão quer dizer que devem os conhecer nossos próprios limites. Saber quem somos é ter conhecimento de nosso “lugar natural” na ordem cósmica. O lema nos convida a encontrar esse justo lugar no coração do grande Todo e, sobretudo, a nele permanecer, sem nunca pecar por *hybris*, por arrogância e descomedimento. Inclusive, muitas vezes ela se associa a uma outra, “Nada em excesso” — igualmente inscrita no templo de Delfos —, que tem o mesmo sentido.

Para o homem, a mais grave *hybris* consiste em desafiar os deuses ou, pior ainda, imaginar-se igual a eles. Inúmeros contos mitológicos, com o qual você vai ver, giram em torno dessa questão central. Um exemplo entre tantos é a versão do famoso mito de Tântalo: por ter adquirido o hábito de apanhar os deuses, sendo sempre convidado aos banquetes no Olimpo, Tântalo acaba achando que, no final das contas, não há tanta diferença entre eles quanto se imagina. E

com isso inclusive a duvidar que os deuses, a começar por Zeus, sejam tão clarividentes quanto dizem e, mais ainda, que de fato saibam tudo a respeito de todos os mortais. Ele convida, então, a todos para um almoço em sua casa — o que já demonstra uma certa falta de gosto, mas que ainda seria aceitável se sua atitude fosse de modéstia e de humildade. Mas o que ocorre é o contrário disso: para ter certeza de que os deuses não são oniscientes e nada mais sabidos do que ele, Tântalo tenta enganá-los da pior maneira possível, colocando na mesa, com o prato, seu próprio filho, Pélops! Falta de sorte: os deuses são de fato oniscientes.

Sabem tudo sobre os miseráveis mortais que somos — e nisso Tântalo se perde muito além do que podia imaginar. Os deuses percebem imediatamente a manobra mesquinha e ficam horrorizados. A punição, como sempre no caso da mitologia, é compatível com a enormidade do crime cometido. Foi pela alimentação que Tântalo pecou? Por intermédio dela também será punido: acorrentado nos infernos, no Tártaro, é condenado a sofrer eternamente fome, sede e também medo, para sempre, justamente, que não é imortal, pois um enorme rochedo acima dele o tempo todo ameaça cair em sua cabeça e matá-lo por sempre.

O *cosmos*, a ordem harmônica; *diké*, a justiça, ou seja, o acordo com a ordem cósmica; e *hybris*, o desacordo ou descomentado por excelência, são as palavras dominantes da mensagem filosófica que começa pouco a pouco a brotar da mitologia.

No entanto, estão os longes, muito longes, de terem sido por inteiro tal mensagem. Não passam os ainda dos seus princípios abstratos, tão primitivos e rústicos que podem dar a ideia de Zeus ser um super-representante da ordem, para não dizer um banal guarda de trânsito: cosmos contra caos, harmonia contra dissonância, cultura contra natureza, civilidade contra força bruta etc. Vai ser preciso tornar mais complexas as coisas, e por uma razão bem simples: toda essa história até agora vem sendo contada apenas a partir do ponto de vista dos deuses.

Em outras palavras, no estágio em que nos encontramos, com os homens ainda não existentes, eles não têm, por isso mesmo, lugar nesse sistema a regido que se estabelece sob a égide exclusiva dos Imortais. É dupla a questão que a mitologia, com relação a isso, começa a colocar, para em seguida legá-la à filosofia.

Primeiro: por que os homens? Por que razão, se posso assim falar, tiveram os deuses necessidade de criar a humanidade que, com certeza, logo introduz um considerável volume de desordem e de confusão nesse cosmos por eles conquistado com tanta dificuldade? Em seguida, derrubando a perspectiva e nos colocando em nosso próprio ponto de vista de mortais — e, uma vez mais, deve-se guardar em mente que foram homens (Homero, Hesíodo, Ésquilo, Platão etc.) que inventaram todas essas histórias! —, como vamos nos situar com relação à visão do mundo que gradualmente emana dessa construção grandiosa? Qual o nosso lugar nesse universo dos deuses, nessa ordem cósmica que parece mais adequada a eles do que aos pequenos humanos que somos? E mais profundamente ainda: com o cada um de nós, com suas particularidades, gostos, dificuldades, contexto familiar, social e geográfico, enfim, com tudo que torna o indivíduo um ser singular, deverá conduzir sua existência, querendo encontrar alguma felicidade e sabedoria nesse universo divino?

É a tais questões que os mitos que vou contar no presente capítulo começam a responder: o mito da idade de ouro e o de Prometeu, com sua

consequência essencial para nós: a aparição, nesta terra, de Pandora, a primeira mulher, aquela que vai revirar de cabeça para baixo as nossas vidas. Mas antes de abordarmos essas grandes narrativas e para sair das abstrações, vou lhe dar uma primeira ilustração das três ideias que acabamos de ver, contando o mito genial de Midas. Depois, podemos voltar ao fio principal do nosso relato e retomar a história fabulosa da criação da humanidade. O mito, supõe-se, é escancaradamente cômico. É um daqueles em que *hybris*, o descomedimento, apenas disputa com a tolice. A maioria das obras sobre mitologia, por isso, o deixam de lado ou o consideram tão secundário que só de passagem o citam, com uma fábula sem grande alcance nem verdadeiro significado. Com o que você vai ver, trata-se de um erro grosseiro: o caso Midas, com o que se diria hoje em dia, muito pelo contrário, é um dos mitos profundos desde que nos demos o trabalho de situá-lo no contexto cosmológico que acabo de descrever.

## I. *HYBRIS* E COSMOS:

### O REI MIDAS E O “TOQUE DE OURO”

Midas é rei. Mais precisamente, é um dos que reinam numa região chamada Frígia. Há quem diga que é filho de uma deusa com um mortal. É bem possível, mas o que se pode, de qualquer forma, garantir é que Midas não se destaca pela perspicácia. Para ser mais exato, ele inclusive é bastante idiota. Pensa muito devagar, “atrasado”, tarde demais. Age sem raciocinar, e sua tolice, com o que você vai ver, às vezes o deixa em má situação.

O caso que nos interessa começa com as desventuras de outro personagem importante na mitologia grega: Sileno. Ele é um deus de segundo escalão, uma divindade secundária, mas, mesmo assim, filho de Hermes. [20](#) Ele tem duas características notáveis. A primeira é uma cara que dá medo nas crianças. É

incrivelmente feio: pesado, gordo, careca e barrigudo, ostenta um nariz horrivelmente achatado e orelhas de cavalo, peludas e pontudas, que lhe dão uma aparência apavorante. No mais, é inteligente e sensato. Não foi à toa que Zeus lhe confiou a educação de seu filho, Dioniso, que saiu da sua coxa. Com o tempo, Sileno fica amigo do pupilo e se inicia nos segredos mais profundos de que dispõe o deus do vinho e da festa, tornando-se,

apesar das aparências, um autêntico sábio. Exceto numa particularidade, pois pertencendo ao séquito habitual dos foliões que em todas as circunstâncias acompanham Dioniso, ele às vezes exagera nas libações e abusa da garrafa. Em outras palavras, no momento em que começa a nossa história, Sileno está bêbado com o uígio ou, se preferir, não se lembra do seu nome e nem onde mora! Segundo Ovídio, de quem adoto o poema, ele segue trôpego pelo peso da idade e do vinho, e os homens de Midas, ao verem o vagabundo camaleão e de horrível aspecto, o interpelam, o prendem bem preso e o conduzem ao rei.

Acontece porém que Midas também já havia participado de algumas orgias e festas bem-regadas e reconhece Sileno. E com o não ignora suas relações aos deuses paternos e amigáveis com Dioniso — um deus poderoso, sendo o pai não atrair sua ira —, manda que o soltem imediatamente. Mais ainda: com esperança de agradar ao deus, ordena que se celebrem festas suntuosas em homenagem ao hóspede, festas que duram nada menos do que dez dias e dez noites! Depois disso, Midas devolve seu novo pai ao jovem, mas poderoso, Dioniso. É claro, este último, agradecido, oferece a Midas a possibilidade de escolher a recompensa que quiser. “Recompensa agradável, mas perniciosa”, na bela expressão de Ovídio. Pois Midas, como eu disse, não é dos mais espertos. Além do quê, é ganancioso e cheio de cobiça. De forma que abusa — é onde começa sua *hybris* — da promessa de Dioniso. Faz um pedido exorbitante, propriamente desmedido; pede ao deus que lhe dê o poder de imediatamente transformar em ouro tudo em que tocar! É o famoso “toque de

Midas”. Imagine só o que isso significa: onde quer que ele descansa a manhã, tudo em que encosta, seja planta, pedra, líquido, animal ou ser humano, se transforma na mesma hora em metal amarelo e precioso! Nos primeiros momentos, o imbecil fica feliz e até louco de alegria. Com o tempo a criança, Midas se diverte no caminho de volta para o palácio, transformando em tesouro precioso todas as coisas. Repara num galho de oliveira e — plim! — as belas folhas verdes ficam brilhantemente fulvas! Apanha no chão uma pedra, um miserável torrão de terra, quebra alguns gravetos e tudo se torna lingotes! “Rico, estou rico, o mais rico do mundo!”, o infeliz não para de exclamar, sem enxergar ainda o que o espera.

Pois você sem dúvida já adivinhou, e o que ele acha ser a absoluta fortuna logo, é claro, se metamorfoseia em desgraça funesta: no sentido próprio do termo, aquilo que traz a morte e anuncia o funeral da sua estúpida alegria. De fato, assim que Midas se instala bem confortável em seu palácio — do qual, evidentemente, ele com toda pressa transforma em ouro fino as paredes, os móveis e o soalho —, pede que sirvam algo para comer e beber. A alegria lhe abriu o apetite. No momento, porém, em que pega a taça de vinho fresco para relaxar, é um desagradável pó amarelado, horrível, que escorre por sua boca! O

ouro não é bom de se beber. Ao agarrar a coxa de frango trazida pelo criado, atacando-a com entusiasmo, quase quebra os dentes! Midas entende então, meio tarde, que se não se livrar daquele dom, ele simplesmente vai morrer de fome e de sede. E com essa amaldiçoada detestável detestável ouro que o cerca, com o tanto de tolice e a cobiça que o levaram a agir sem pensar. Felizmente para ele, Dioniso, que, é claro, havia previsto tudo, cavalheirescamente aceita retirar o dom transformado em maldição. Veja, segundo Ovídio, como o deus se dirige a Midas:

“Não podes ficar coberto pelo ouro que tão imprudentemente desejaste. Vai ao rio das proximidades da grande cidade de Sardes e, subindo o seu curso pela ribanceira das margens, segue o caminho até chegar à nascente; e ali, diante da fonte borbulhante, onde brotam águas abundantes, mergulha tua cabeça, lavando ao mesmo tempo teu corpo e o teu erro.” O rei, obediente à ordem, vai mergulhar na fonte; a virtude que possuía de tudo mudar em ouro dá às águas uma nova coloração, passando do corpo do homem ao rio.

Hoje ainda, por ter recebido o germão do antigo filão, o chão daquele campo é endurecido pelo ouro que lança seus pálidos reflexos na gleba úmida.[21](#)

Banhando-se, então, num rio, Midas recobra seu estado normal. É um belo símbolo: com a água pura do rio ele lava, como sugeriu Ovídio, tanto o ouro quanto a culpa. Mas a água em si fica afetada: dizem que, desde essa época, ela

não para de carregar em seu fluxo inagníficas pepitas de ouro. E sabe com o se chama esse rio? Pactolo! Por isso a palavra continua designando, até hoje, um tesouro, uma fortuna, e dizem os de alguém que descobre alguma riqueza inexplorada que “encontrou o pactolo”.

No entanto, não sei se ainda compreendem o bem o sentido desse mito. Com nossa visão moderna, marcada por vinte séculos de cristianismo, temos a tendência a achar que a fábula significa, de maneira geral, que Midas pecou sobretudo por avareza e cobiça. Para nós, a lição da história pode se formular mais ou menos da seguinte maneira: Midas confundiu o superficial com o essencial e acreditou que a riqueza, o ouro, o poder e as posses que isso traz constituem a meta maior da vida humana. Confundiu o ter e o ser, a aparência e a verdade. E foi, de forma justa, punido. Teve o que merecia. Na verdade, porém, o mito grego vai bem mais longe. Temos mais secretamente, uma dimensão cósmica que não se limita de forma alguma ao lugar-comum, dizendo que “o dinheiro não traz a felicidade”.

Com seu toque de ouro, de fato, Midas se tornou uma espécie de monstro.

Potencialmente, é a própria ordem cósmica em sua totalidade que ele passa a amargar: tudo o que ele toca, morre, pois seu poder terrível chega a transformar o orgânico em inorgânico, o vivo em matéria inanimada. De certa maneira, ele é o contrário de um criador de mundo, uma espécie de antideus, para não dizer de demônio. As folhas, os galhos de árvore, as flores, os pássaros e demais animais em que ele toca deixam de ocupar o lugar e a função no coração do universo com o qual, até um instante atrás, ainda viviam em perfeita harmonia. Basta que Midas encoste neles para que mudem de natureza e, potencialmente, tal poder devastador é infinito, sem fim; ninguém sabe até que ponto isso pode chegar. No limite, talvez o cosmos inteiro possa ser assim alterado. Imagine só se Midas viajar e conseguir metamorfosear nosso planeta em uma gigantesca bola metálica dourada, mas morta, totalmente desprovida das qualidades que os deuses lhe conferiram inicialmente, no momento da divisão primordial do mundo por Zeus, após a vitória sobre as forças caóticas dos Titãs, dos Gigantes e de Tifon! Seria o fim de todas as formas de vida e de harmonia...

Se quisermos a todo custo fazer um paralelo com o cristianismo, a mesma ideia incide em maior profundidade do que parece à primeira vista.

Com o mito do doutor Frankenstein, inspirado em lendas antigas nascidas na Alemanha do século XVI, as desventuras do rei Midas, na verdade, contam a história de uma trágica privação.

O doutor Frankenstein também queria se igualar aos deuses. Sonha poder dar vida, como fizera o Criador. Passa a existência inteira procurando como conseguir reanimar os mortos. E, um belo dia, consegue. Reúne cadáveres, roubados do necrotério do hospital, e, usando a eletricidade do céu, dá vida ao monstro fabricado a partir de corpos em decomposição. De início, tudo funciona

bem, e Frankenstein se toma por um verdadeiro gênio da medicina. Mas o monstro pouco a pouco assume sua independência e foge. Com o seu aspecto abominável, ele espalha o terror e a desolação por todo lugar em que passa, de forma que, como reação, ele próprio se torna capaz de devastar a terra e seus habitantes. Privação trágica: a criatura escapa de seu criador, que fica, por assim dizer, frustrado. Ele perde o controle — o que, é claro, na perspectiva cristã que domina esse mito, significa que o homem que se toma por Deus segue direto para a catástrofe.

É num sentido análogo que se deve entender o mito de Midas, mesmo o que o deus, ou, no caso dos gregos, os deuses, não seja o dos cristãos. Midas, como Frankenstein, quis atribuir a si mesmo, com o toque de ouro, um poder divino, uma capacidade que ultrapassa de longe qualquer sabedoria humana, ao chegar pela sua própria, que era reduzida: revirar a ordem cósmica. Como o doutor Frankenstein, ele rapidamente perde todo o controle relativo às suas novas atribuições. O que ele acreditava ganhar escapa inteiramente, de forma que lhe resta apenas implorar à divindade, Dioniso no caso, para voltar a ser um simples humano. De maneira bem significativa, é essa mesma capacidade de caos por *hybris* que volta à cena na segunda parte do mito de Midas, em que esse grande bobalhão será severamente punido por Apolo.

*Como Midas ganha orelhas de burro: um concurso de música entre a flauta de Pã e a lira de Apolo*

Sigam os, um a vez mais, a narrativa do mito pela versão de Ovídio.

Aparentemente, Midas se acalmou depois do revés de seu desastroso toque de ouro. Parece ter ficado mais humilde, quase modesto. Longe do fausto e do luxo que esperou do ouro, ele passa a viver em retiro na floresta.

Afastado do palácio suntuoso, contenta-se com a vida rústica e simples, nos campos e prados pelos quais gosta de passear sozinho ou, às vezes, na companhia de Pã, o deus dos pastores e das florestas. Você deve saber que Pã se parece estranhamente com Sileno e com os Sátiros. De fato, é também um deus de grande feiura. No sentido exato da palavra, ele é apavorante: todos que o veem levam um susto, ficam gelados de horror, com o nome chamado “pânico” e derivado do seu nome, em homenagem bem negativa. Pela aparência, Pã é meio homem e meio bicho: peludo, chifrudo e “fora de esquadro”; ostenta os cornos e as pernas, ou patas, de um bode. O nariz é achatado como o de Sileno, o queixo proeminente, as orelhas gigantescas e peludas como as de um cavalo, os cabelos lanosos como os de um mendigo. Às vezes dizem que sua própria mãe, uma ninfa, ficou tão aterrorizada quando ele nasceu que o abandonou. Teria então sido pego por Hermes, que o levou ao Olimpo para mostrar aos outros deuses — os quais teriam literalmente urrado de tanto rir, achando engraçadíssimo a tanta feiura. Atraído por suas disformidades, Dioniso — que por princípio gosta de tudo que é estranho e

diferente — teria resolvido torná-lo mais tarde um companheiro para folguedos e viagens. Prodigiosamente forte e rápido, Pã gasta boa parte do seu tempo perseguindo ninfas, mais também bons rapazes, tentando por todos os meios obter seus favores. Dizem inclusive que um dia em que perseguia uma jovem ninfa chamada Siringe ela preferiu se matar, lançando-se num rio, para não ter que ceder às suas “investidas”. Siringe se transformou então em cana à beira do rio, e Pã, pegando o caule ainda tremulo, o transformou em flauta e tornou-a seu instrumento-fetiche, a famosa “flauta de Pã”, que se toca ainda nos dias de hoje.

Muitos séculos depois, Debussy, um dos maiores compositores franceses, escreveu uma peça para esse instrumento (na verdade para uma flauta

transversa), chamando-a juntamente *Syrinx*, em homenagem à infeliz ninfa.

Muitas vezes podem os ver o deus Pã, assim com o Sileno e os Sátiros, na companhia de Dioniso, dançando com o um demônio, festejando e bebendo vinho até o delírio: o que mostra que esse deus nada tem de “cósmico”! Não é um artesão da ordem, e sim um fervoroso adorador de todo tipo de desordem.

Claramente pertence à linhagem das forças do caos, a ponto de certas narrativas simplesmente tornarem-no filho de *Hybris*, a deusa do descomedimento.

Com isso podem os achar que Midas, tendo em vista suas companhias, talvez não tenha se ajustado tanto assim. Ainda mais porque a tolice e a lentidão mental continuam firmes em sua pobre cabeça. Um dia em que Pã tocava sua famosa flauta, tentando seduzir umas moças, o deus se empolga e se gaba, com o que muitas vezes acontece nesse tipo de situação, afirmando que seu talento musical supera inclusive o de Apolo. E perdendo todo o controle, no cúmulo da *hybris*, chega a desafiar esse senhor do Olimpo! Um concurso imediatamente se organiza, entre a lira de Apolo e a flauta de Pã. Entretanto, um adivinho da montanha, é escolhido como juiz. Pã começa a soprar seu instrumento, e os sons que saem são roucos e rústicos, à imagem de quem os toca. Têm muitos encantos, é claro, mas são brutos, para não dizer bestiais; o som que o sopro tira dos tubos de cana é idêntico ao que o vento produz na natureza, entre as taquaras. A lira de Apolo, em contrapartida, é um instrumento sofisticadíssimo; explora com precisão matemática as relações entre o comprimento das cordas e sua respectiva tensão, garantindo uma perfeita justeza em suas relações, mais ou menos simbolizando a harmonia, igualmente sofisticada, que os deuses estabeleceram na escala do universo. É um instrumento ao mesmo tempo delicado e civilizado, o oposto da rusticidade da flauta, sendo a sedução suscitada pela lira inteiramente originada na suavidade.

O público está encantado e unanimemente escolhe Apolo. Com apenas um voto contrário, o do grosseirão Midas, que ergue sua opinião dissonante em pleno festival de elogios dirigidos a Apolo. Amigo de Pã e já habituado à vida na floresta e no campo, Midas, tendo perdido o senso da civilidade,

diz claram ente preferir, e de longe, o som gutural da flauta em vez das harm onias delicadas da

lira. As consequências são péssim as para ele! Não se desafia Apolo impunem ente, e, com o sem pre em casos desse tipo, o castigo vem relacionado à natureza do “crim e” com etido pelo desafortunado Midas; ele pecou ao m esm o tem po pelo ouvido e pela inteligência, sendo, então, pelas orelhas e pelo espírito que será punido.

Vej am os com o, de novo segundo Ovídio:

O deus de Delos (*Apolo*) não quer que orelhas tão grosseiras conservem a form a hum ana: ele as alonga e enche de pelos cinzentos. Deu-lhes um a raiz flexível, e elas guardam a faculdade de se m over em todas as direções.

Midas m antém todo o restante de hom em . Apenas nessa parte do corpo foi punido, exibindo as orelhas do asno de lentas passadas.

É claro, com suas novas orelhas de asno, Midas m orre de vergonha. Não sabe m ais o que fazer para esconder dos olhos do m undo sua feiura — feiura que publicam ente o denuncia não apenas com o um ser desprovido de ouvido, de senso m usical, m as tam bém com o um im becil, sem m aior inteligência do que um rum inante. Ele tenta disfarçar seus novos atributos sob form as diversas, chapéus e tiras de pano com que enrola cuidadosam ente a cabeça. Mas não há com o seu barbeiro não perceber e perguntar: “Maj estade, o que aconteceu? O

senhor parece ter orelhas de asno...” Azar o seu, pois Midas tam bém não prim a pela delicadeza: avisa-lhe im ediatam ente que se contar a alguém o que acaba de descobrir, será levado ao suplício e à m orte. O pobre barbeiro faz o que pode para m anter o calam itoso segredo. Ao m esm o tem po, entretanto — im agine-se no lugar dele —, ele arde de vontade de contar aos am igos e à fam ília, e trem e diante da possibilidade de um dia, até por inadvertência, algum a palavra escapar.

Para se livrar desse peso, ele tem um a ideia: “Vou cavar um buraco grande no chão e confiar m eu segredo às profundezas da terra, tapando-o logo em seguida.” Dito e feito. O barbeiro encontra um lugar afastado da cidade,

escava a terra, grita ou até mesmo urra o que quer, fecha em seguida com todo cuidado o buraco e volta para casa, com o coração mais leve. Na primavera, porém, uma floresta de canas cresce no piso recentemente revolvido. E quando o vento sopra, pode-se ouvir uma voz formidável se erguer e se inflar, gritando para quem quiser ouvir: “O rei Midas tem orelhas de asno, o rei Midas tem orelhas de asno...”

E assim a falta de discernimento de Midas foi punida por Apolo. Talvez você ache que dessa vez não se vê muito bem em que esse pobre Midas amaçava a ordem do mundo. É bem verdade, ele desafiou um deus, e um dos principais —

pois Apolo, que é deus da música e da medicina, é um dos olímpicos. Mas, no final das contas, era apenas um caso de gosto, e cada um tem o direito de dizer o que acha. Se Apolo se sentiu ferido, parece ter sido apenas no amor-próprio, ou

até mesmo na vaidade. Assim sendo, sua reação parece excessiva, para não dizer um tanto ridícula. Tal opinião, no entanto, só se sustenta se, uma vez mais, não estivermos prestando atenção aos detalhes da história e nos limitarmos a julgá-la de um ponto de vista moderno. Pois olhando mais de perto, trata-se, como no final do combate de Zeus contra Tífon, de uma disciplina, a música, com a qual não se brinca; ela se remete diretamente à nossa relação com a harmonia do mundo. Como expliquei a você, a lira é um instrumento harmônico, enquanto a flauta só pode tocar uma nota de cada vez e, com isso, é um instrumento “melódico”. Com a lira, como no caso de um violão, a gente pode acompanhar o próprio canto, e mesmo que os gregos ignorassem a harmonia, no sentido em que vão entendê-la compositores como Rambeau e Bach, eles comecavam, de qualquer forma, mais ou menos pôr em consonância entre si sons diferentes. Com a flauta, essa harmonização da diversidade é impossível.

Sob a aparência de uma com petição apenas musical, representa-se, na verdade, a oposição cardinal de dois mundos, o de Apolo, civilizado e harmonioso, e o de Dioniso, de quem Pã é com panheiro, caótico e desordenado, com o qual qualquer uma das suas festas que podem, de uma hora para outra, degenerar em horror. Nas famosas bacanais organizadas por Dioniso e seus amigos — é com o se chamam as festas dionisíacas —, mulheres ao redor

do deus, as “Bacantes”, eventualmente se entregam a orgias que ultrapassam qualquer entendimento. Sob o domínio do delírio dionisíaco, perseguem filhotes de animais e os dilaceram vivos, devorando-os crus. E, às vezes, não são apenas os animais que elas tratam da maneira mais abominável, também crianças ou até adultos, com o Penteu, um rei de Tebas que vai terminar dilacerado pelas garras deles e devorado por seus dentes. Para que possa medir o quanto a oposição entre os dois universos, o cósmico de Apolo e o caótico de Dioniso, pode ser brutal, me parece útil contar para você uma variante mais dura dessa mesma com a música, uma que traz à cena o suplício atroz do infeliz Mársias.

### *Uma variante sádica do concurso de música: o atroz suplício do Sátiro Mársias*

Um mito análogo ao que acabamos de descobrir conta, é verdade, uma história bem próxima a essa da com a música opondo Apolo a Pã. Com a diferença de que nesta cabe a um Sátiro, Mársias (ou um Sileno, pouco importa, pois os dois tipos de seres que acompanham Dioniso são animais ou humanos sem elos, ambos caracterizados pelo corpo semelhante a um animal, sem inteligência, assim como a feiúra, que só se preocupa com o apetite sexual que têm), o papel de concorrente de Apolo.

Mársias, com o Pã, passa por ser também inventor de um instrumento musical, o

“aulos” (no caso, uma espécie de oboé com dois tubos, mas que só emitia uma nota de cada vez). Se seguirmos o poeta Píndaro (século V a.C.), que foi o primeiro a evocar essa história, na verdade teria sido Atena a primeira a

conceber e a fabricar o instrumento. [22](#) Ela mesma com ela teve essa ideia e depois abandonou-a pela pena de ser contada, pois demonstra bem o quanto o som da flauta se tornou detestável à deusa.

O caso com ela com a morte de Medusa. Havia, segundo a mitologia, três seres estranhos e malféficos chamados Górgonas. Seu aspecto era assustador, pior ainda do que o de Pã, dos Silenos e dos Sátiros. Tinham a cabeleira feita de serpentes, enormes dentes de javali saíam das suas

bocas, as mãos com garras eram feitas de bronze e, nas costas, asas de ouro lhes permitiam agarrar suas presas em quaisquer circunstâncias. Mas o pior de tudo é que podiam, com um único olhar, transformar em estátua de pedra qualquer um que tivesse a infelicidade de encará-las! Por isso, na verdade, chamam os hoje em dia gorgonáceos os animais marinhos fixados com o se tivessem sido petrificados pelo olhar funesto de um daqueles três monstros. No entanto, as três irmãs, apesar de aterrorizadoras para os humanos, eram muito amigas entre si. Duas delas eram imortais, mas a terceira, chamada Medusa, não. E acaba sendo morta pelo herói grego Perseu, em circunstâncias que também mais adiante vou contar e, segundo Píndaro, foi ao ouvir as irmãs de Medusa urrarem de dor ao verem sua cabeça cortada e exibida por Perseu que Atena pensou na flauta. Ou seja, o instrumento se originou em circunstâncias no mínimo bem distantes da harmonia e da civilidade que caracterizam a lira de Apolo.

Por um outro poeta, que também escreveu no século V a.C., Melanípide de Melos,[23](#) conhecem os a sequência da história: Atena, você se lembra, não é apenas deusa da guerra, mas também das artes e das ciências, e está toda orgulhosa de sua nova invenção. E tem por que estar.

Afinal, não é todo dia que se inventa um instrumento que ainda seria tocado, em todos os países do mundo, milhões mais tarde! Mas percebendo que ficava com as bochechas ridiculamente infladas e os olhos exorbitados ao tocar o “aulos” —

e me perdoem todos os oboístas, mas ainda hoje fazem a mesma careta que tanto incomodou Atena! —, ela joga no chão o instrumento e o pisoteia de raiva.

Nota então de passagem que o instrumento torna feia a pessoa, quebrando a harmonia do rosto — segundo ponto negativo a pesar contra ele. Hera e Afrodite, que não têm na generosidade um ponto forte, com o sabem os, e também nunca desperdiçam uma ocasião de demonstrar seus ciúmes de Atena, percebendo os olhos saltados e as bochechas inchadas da deusa, caem em ostensiva gargalhada.

Partem literalmente para o deboche, zombando abertamente da sua aparência estúpida, ao soprar o infeliz tubo. Muito envergonhada, Atena se

isola num local retirado para verificar o efeito produzido. Vai até um a fonte de água límpida, um a lagoa ou um lago, para ver o reflexo do seu rosto. Sozinha, sem os olhares das duas malvadas, ela se debruça sobre a água e não pode deixar de constatar que, soprando, o rosto fica bem deformado, a ponto de se tornar grotesco. Ela não somente joga longe o instrumento, mas lança uma horrível maldição a quem

o encontrasse e tivesse a audácia de usá-lo.

E é Mársias quem, tendo o hábito de percorrer o bosque à cata de alguma ninfa, encontra a flauta de Atena. Na mesma hora, é claro, cai sob o encanto do píforo, que com bina com ele maravilhosamente bem, ele que é tão desarmônico! Começa a tocar tanto que acaba achando ser superior ao próprio Apolo, a ponto de desafiar-lo para uma competição, com o erro fatal de convidar as Musas para arbitrar. Apolo aceita o desafio, mas sob uma condição: quem vencer pode fazer do derrotado o que bem entender. Apolo vence, é óbvio — dando continuidade à obra de Zeus contra Tífon e todas as forças do caos; com sua lira, faz a harmonia triunfar sobre a melodia rouca e bruta da flauta. Mas não se limita, dessa vez, com o foi o caso com Midas, a uma punição afinal bem leve e proporcional à fanfarronice. Ele havia insistido: o vencedor disporia do vencido como bem entendesse! Assim sendo, Apolo simplesmente manda esfolar vivo o infeliz Mársias. O sangue que jorra de todo lugar se transforma em rio, e sua pele marca o local da gruta em que o novo curso d'água passa a ter sua nascente.

Higino, em suas fábulas, resume da seguinte maneira o caso — com o de costume, cito o texto original, para que você veja os termos com que se contavam os mitos na Antiguidade:

Minerva (*Atena*), dizem, foi a primeira a fabricar uma flauta com osso de cervo e tocou-a no banquete dos deuses. Com o Juno (*Hera*) e Vênus (*Afrodite*) zombaram dela por ter ficado com os olhos cinza e as bochechas infladas, Minerva (*Atena*), sentindo-se feia e ridicularizada durante a apresentação, foi até um a fonte, na floresta de Ida, observou-se na água enquanto tocava e concordou que com razão as duas tinham zombado dela.

Jogou fora a flauta e jurou que quem a usasse sofreria um terrível suplício.

Mársias, um Sátiro, pastor, filho de Oeagro, encontrou-a e, de tanto se exercitar, obteve a cada dia um som mais agradável, a ponto de provocar Apolo e sua cítara para um concurso musical. Quando Apolo chegou, decidiu-se que as Musas seriam juizas, e com o Mársias parecia estar vencendo, Apolo revirou sua cítara e o som se produziu. Mársias não pôde fazer igual com a flauta. Apolo então deixou Mársias aos cuidados de um cita, que o esfolou em brocas e por seu sangue derramado, ele deu seu nome ao rio Mársias.

Ovídio, que certamente, se ainda vivesse nos dias de hoje, gostaria de escrever roteiros para filmes de terror, conta nos seguintes termos o suplício infligido por Apolo (com o sem pre, colocamos em itálico entre parênteses e em itálico): Sobre o Sátiro que ele vencera no concurso da flauta concebida pela deusa do Tritão (*isto é, Atena, que Ovídio chama dessa forma por causa do rio*

*Tritão, perto do qual se dizia ter nascido Atena*) [...]: “Por que me arrancas de mim o som?” perguntava ele (*fórmula que significa, é claro, que Apolo arranca a pele do Sátiro, separando-o, de certa forma, dele mesmo*). E ele gritava: “Ah! com o meu arrependo! Ah! Uma flauta não vale um preço tão alto!” E, apesar dos seus gritos, a pele lhe foi arrancada de toda a superfície do corpo, criando uma só ferida. O sangue escorria de todo lugar, os músculos descobertos se mostravam à luz do dia, um movimento convulsivo fazia tremarem as veias sem a pele, podiam-se contar as palpitações das vísceras e as fibras que a luz tornava visíveis em seu peito. Os rústicos faunos, divindades dos bosques, os Sátiros, seus irmãos, Olimpus (*pai de Mársias*)[...] e as ninfas o pranteavam. Suas lágrimas, caindo, banharam a terra fértil[...] Assim nasceu um rio[...] aquele chamado Mársias, o mais cristalino da Frígia.

Com o que você pode ver, a punição dessa vez é terrível, muitas vezes pior do que a de Midas. As duas histórias, a de Mársias, em que as Musas são juizas, e a de Pã, em que Midas e Tmolus têm esse papel, são muito próximas. A ponto de serem muitas vezes confundidas. [24](#) Nos dois casos, de fato, a música, arte cósmica por excelência, está no centro dos dois mitos, e nos dois casos temos também à frente um conflito entre um deus que busca a harmonia antes de tudo e, de outro lado, seres caóticos, usando

instrumentos rústicos que só encantam espíritos grosseiros com o Tífon e Midas. É nesse sentido, inclusive, que Ovídio acrescenta o detalhe de que Midas, após as desventuras do Pactolo, passa a viver na floresta, com o Pã, ou seja, em contato com realidades menos civilizadas; por esse motivo ele prefere, com o seu asno, os sons roucos e brutos da flauta de Pã, em vez dos sons harmônicos e suaves da lira de Apolo. Deve-se lembrar que essa lira, da qual se tiram acordes tão harmônicos, tem toda uma história. Não é um instrumento ordinário, e sim, segundo outro mito, contado principalmente nos *Hinos Homéricos*, do século VI a.C., ele é pura e simplesmente um instrumento divino: [25](#) foi concebido, fabricado e oferecido a Apolo por ninguém menos que Hermes, fechando uma aventura bastante singular, que vou contar a seguir.

*A invenção da lira, instrumento cósmico, por Hermes, e a oposição entre o apolíneo e o dionisíaco*

Hermes é um dos filhos preferidos de Zeus, que inclusive faz dele seu principal mensageiro, enviando-o quando uma mensagem realmente importante tem que ser transmitida. Sua mãe é uma ninfa muito bonita, Maia, uma das sete Plêiades, que, por sua vez, são filhas de uma certa Pleioneia (é o que o nome delas significa em grego) e do Titã Atlas, que Zeus puniu obrigando-o a carregar o mundo nas costas. O mínimo que se pode dizer é que o pequeno Hermes mostra-

se incrivelmente precoce. “Tendo nascido pela manhã”, conta o autor do hino homérico, “ele já tocava cítara à tarde e, à noite, roubou vacas do arqueiro Apolo...”. Ou seja, um primário dia de existência bastante intenso; recém -

nascido com poucas horas de vida, Hermes já era um músico de mão cheia e um ladrão fora de série! Assim que abre um olho, já sai da barriga da mãe, imagina que o pequeno Hermes se põe imediatamente em busca das vacas do rebanho de Apolo. No caminho, vê uma tartaruga na montanha e estoura de rir; assim que olha a infeliz, percebe tudo que pode fazer com ela. Volta rapidamente para casa, esvazia o pobre animal, mata uma vaca, estica a pele em torno do casco, fabrica cordas com as tripas e chaves para esticá-las, com canas.

Acabava de nascer a lira, e ele pôde produzir sons perfeitos entre justos, bem mais harmônicos do que os da flauta de Pã! Não satisfeito com essa primeira invenção, Hermes parte de novo à procura das vacas imortais do irmão mais velho.

Avistando o rebanho, ele separa cinquenta animais e, para que o roubo passe despercebido, leva-os andando para trás, tendo tomado o cuidado antes de amarrar em seus cascos um tipo de raquete feita com madeira, que ele fabrica às pressas para camuflar seus passos. Conduz as reses até uma gruta. Mais alguns animais se passam e ele reinventa por conta própria o fogo. Sacrifica duas vacas em homenagem aos deuses e passa o restante da noite a espalhar as cinzas do fogo. Em seguida volta para a casa em que Maia lhe dera à luz e onde está o seu berço; ele volta a dormir com ares de recém-nascido, inocente como um cordeirinho. Ouvindo as reclamações da mãe, responde simplesmente que não suporta a pobreza e quer ser rico. Compreende-se bem por que se torna o deus dos comerciantes, dos jornalistas e dos ladrões. De fato, um primeiro dia bem intenso de um bebê divino.

É claro, Apolo acaba descobrindo a tramoia. Vai atrás do filhinho de Zeus e ameaça lançá-lo no Tártaro se não lhe devolver as vacas. Hermes jura por todos os deuses (é o caso de se dizer) ser inocente. Apolo levanta-o acima da cabeça para jogá-lo longe, mas Hermes diz algo muito engraçado e o outro o põe de volta no chão. A discussão acaba sendo levada ao tribunal de Zeus — que cai na gargalhada diante de tanta precocidade. Na verdade, sente todo orgulhoso do caçula. O conflito entre Apolo e Hermes continua, mas este último mostra sua arma definitiva, a lira, e começa a tocar com tanta arte que Apolo, assim como Zeus, se desmancha e literalmente sucumbe ao charme da criança. Fascinado, Apolo, deus da música, está siderado pela beleza dos sons que saem do instrumento que ele ainda não conhecia. Em troca da lira, promete a Hermes torná-lo rico e célebre. Mas o menino continua a negociar, a pechinchar, e ainda consegue a guarda dos rebanhos do irmão mais velho! Completando o negócio, Apolo inclusive oferece o chicote de pastor e a vareta mágica de riqueza e opulência, a mesma que vai servir como emblema de Hermes, o famoso

caduceu do qual vou contar a história daqui a pouco.

É nesse contexto que a lira aparece com o o protótipo do instrum ento divino, o atributo por excelência de Apolo. Para entender o alcance do m ito de Midas —

que em geral é considerado secundário, m as de form a totalm ente errada —

deve-se sem pre lem brar que Apolo está do lado de Zeus, ou sej a, dos olím picos que lutam sem pre para o estabelecim ento da ordem cósm ica e sua sustentação.

É um a ordem ao m esm o tem po j usta — pois resultante da divisão original estabelecida por Zeus após a vitória sobre os Titãs — e bela, boa e harm oniosa.

No entanto, as forças telúricas de Caos e de seus m últiplos e variados descendentes, desde Tífon, am eçam incessantem ente a frágil harm onia. Apolo aqui representa um a força olím pica, anticaótica, antititânica e ligada ao fam oso

“conhece-te a ti m esm o” que orna seu tem plo em Delfos, isto é, com o j á expliquei, “Saiba qual é o seu lugar, seu lugar natural, e nele perm aneça!” Sem *hybris*, sem arrogância, sem descom edim ento que venha a perturbar a bela ordenação cósm ica! Se Apolo gosta de m úsica, é por ser um a m etáfora do cosm os. Dioniso, sob m uitos aspectos, é o contrário de Apolo. Evidentem ente, Dioniso é tam bém um olím pico, um filho de Zeus, e verem os m ais adiante com o ele reúne em si o cosm os e o caos, a eternidade e o tem po, a razão e a loucura.

Num prim eiro relance, porém , o que cham a a atenção nele é o seu lado

“acósm ico”: ele gosta de festa, de vinho e de sexo até a loucura m ortal, que tom a conta das m ulheres participantes de sua trupe. Dioniso é tam bém um deus da m úsica, é claro, m as a m úsica que ele am a não é a de Apolo; não é suave e harm oniosa, m as bestial e louca. Ou sej a, ela de form a algum a acalm a os sentidos, e sim , pelo contrário, exprim e de m aneira propositadam ente indecente o canto das paixões m ais arcaicas. É o que explica que o seu instrum ento-fetiche sej a a flauta de Pã e de Mársias.

Vej a com o jovem Nietzsche explicou, com muita justeza e profundidade, a diferença entre Apolo e Dioniso:

Apolo, deus ético, pede com edimento aos seus e, para que o preservem, indica o conhecimento de si mesmo. Por isso “conhece-te a ti mesmo” e

“nada em excesso” acompanham a exigência estética, enquanto o orgulho exagerado e o descomimento que, dentre todos os demônios, são os principais inimigos da esfera apolínea, foram considerados atributos dos tempos pré-apolíneos, da Idade dos Titãs ou do mundo extra-apolíneo, ou seja, bárbaro [...] O grego apolíneo deve igualmente ter considerado titânica e bárbara a ação do dionisíaco, sem, no entanto, poder esconder que, no fundo do seu ser, mantinha-se um parentesco com aqueles Titãs [...] Mais do que isso, deve ter compreendido que sua existência inteira, com toda beleza e com edimento, repousava sobre um fundo oculto de sofrimento e de conhecimento que o dionisíaco o fazia redescobrir. Desse modo, Apolo não

pode viver sem Dioniso! O elemento titânico e bárbaro mostrava-se definitivamente tão necessário quanto o apolíneo. Que se imagine o efeito produzido pela festa dionisíaca, com suas enfeitiçantes músicas, sobre aquele mundo artificialmente protegido, construído sobre a aparência e o com edimento [...] Que se imagine o que podia significar, diante dos demônios cantos populares, o artista apolíneo, cantando salmos e com suas fantasmagóricas sonoridades de harpa [...] O descomimento se revelou verdade; a contradição e a alegria nascida da dor falaram uma linguagem que brotava do coração da natureza. De forma que, em todos os lugares conquistados pelo dionisíaco, o apolíneo foi abolido e destruído. [26](#)

Nietzsche, que era bom músico, compreendeu perfeitamente três coisas essenciais. A primeira delas é que o tema do concurso musical não é anedótico, e sim essencial na mitologia, por uma razão básica: a música, trazendo ao cerne da arte a ideia de harmonia, é uma metáfora, em analogia com o cosmos ou, como o próprio filósofo escreveu, “uma réplica e uma segunda versão do universo”. [27](#)

A segunda é que na oposição entre Apolo e Dioniso — com este último representado por Pã ou Mársias, mas que foram, todo mundo percebe,

postos em cena com o substitutos, tratando-se de personagens que apenas representam Dioniso — é de novo a questão do caos e do cosmos, do titânico caótico e do olímpico cósmico que surge constantemente desde as origens do mundo. E a terceira é que, evidentemente, apesar de os dois universos divinos, o harmônico e calmo, simbolizado por Apolo, e o outro, contraditório e dilacerado, que Dioniso representa, se oporem radicalmente nas aparências, eles, na verdade, são inseparáveis. Sem a harmonia cósmica, o caos vence e tudo fica devastado, mas sem caos, a ordem cósmica se paralisa, desaparecendo toda vida e toda história.

Na época em que escreveu o livro sobre a tragédia grega, Nietzsche estava profundamente influenciado por um filósofo, Schopenhauer, que ele considerava seu mestre (depois se afastou). Schopenhauer acabava de publicar um livro importante, com um título à primeira vista pouco compreensível: *O Mundo como Vontade e Representação*. Sem querer dar um resumo — é um livro volumoso e bem difícil —, posso, mesmo assim, fazer com que você compreenda uma das suas principais insistências: a convicção de Schopenhauer, e que Nietzsche segue em sua leitura dos gregos, é a de que nosso universo se encontra dividido em duas etapas. De um lado, há um intenso fluxo caótico, desordenado, dilacerado, absurdo e sem sentido, na maior parte inconsciente, que ele denomina “vontade”; do outro lado, há, pelo contrário, uma desesperada tentativa de esclarecimento das coisas, tentando pô-las em ordem, voltar à calma, à consciência, dando sentido e, justamente, harmonia: é o que se chama “representação”. Nietzsche aplica essa distinção ao mundo grego: ao universo da vontade, absurdo e dilacerado, corresponde o caos inicial das forças titânicas, e a divindade que, pelo

momento dentro do Olimpo, encarna isso é Dioniso. Ao mundo da representação corresponde a ordem cósmica estabelecida por Zeus, com sua harmonia, calma e beleza. É óbvio, a lira de Apolo pertence ao mundo da “representação”, no sentido de Schopenhauer, e a flauta, dionisíaca, titânica, caótica, não civilizada e anticósmica, se remete ao outro mundo, o da vontade, também no sentido de Schopenhauer. Inclusive há sempre duas músicas que se disputam: a harmônica, suave, cósmica e civilizada, de um lado, e aquela dissonante, caótica, rouca, que imita as paixões inconscientes da vontade em estado bruto, de outro. Na verdade, a boa m

úsica, à imagem do cosmos grego, deve conter os dois universos. Midas, um ser grosseiro e próximo da natureza, se inclina para o lado dionisíaco. Não por acaso Dioniso é seu amigo, assim com o Sileno e Pã, e também não por acaso os membros do séquito dionisíaco muitas vezes são seres meio-anímicos, meio-humanos, com apetite sexual exagerado e apreciando imoderadamente as festas delirantes.

Em outras palavras, o que está em jogo, ou melhor, volta a estar em jogo na pequena fábula de Midas, que pode — mas apenas muito superficialmente —

parecer banal, é, de novo, a vitória de Zeus contra os Titãs. E se Apolo fica tão furioso, não é, com o facilmente se pode achar, por ter ficado “contrariado” —

por que ele, divindade sublime, se importaria com o que acha ou não acha esse bobalhão do Midas? —, mas por precisar, por sua própria natureza, lutar contra a *hybris* sob todas as suas formas. Sua missão divina, olímpica, é combater a assim que germina. Punição para Midas — punido por onde pecou, no caso, as orelhas; cuidadosamente mantida a proporção entre a culpa e o castigo. Suplício atroz para Mársias: Midas é um tolo, um grosseirão que nada entendeu da dimensão cósmica da competição musical. Merece então ser colocado em seu devido lugar, o do animal estúpido, o asno. Para ele, uma simples punição basta. Mas com relação a Mársias, é preciso dar exemplo. Mársias é um amador.

Diferente de Midas, ele desafia diretamente um deus, e a violência do seu castigo só se explica se considerarmos que tal desafio se torna intolerável pelo fato de a ordem cósmica ser uma conquista frágil, superficial, por assim dizer; sob a superfície aparentemente ordenada e apaziguada, o mar revolto do caos não para de ameaçar voltar. Com o não se entendia bem tanto furor por parte de Apolo, alguns mitógrafos chegaram a inventar que ele teria se arrependido da morte de Mársias, mas trata-se de invenção particular e não da verdade do mito.

Com o que você pode ver, a história de Midas, que tinha com o caráter de forma mais ou menos cômica, termina estranhamente trágica. Diga-se, aliás, que essa brutalidade com que o cosmos — que é o que se ofende quando se

ofendem os deuses — recupera seus direitos contra a *hybris* humana vai se tornar um dos mais seguros e poderosos recursos da tragédia grega.

Mas não vamos os nos antecipar. Com o disse, ainda não chegam os aí e, apesar desse pequeno desvio que serve mais ou menos com o aperitivo, no estágio em

que nos encontramos, o lugar dos mortais, e sobretudo o dos humanos (pois há também os animais), ainda não está fixado. Sabem os onde estão os Titãs, e com eles Tífon — no Tártaro, solidamente acorrentados e vigiados pelos Hecatonquiros —, e podem os medir a amplitude de caos que eles representavam, mas que já está bem-controlada. Também conhecem os o lugar ou a missão que compete a cada deus em particular: o mar a Poseidon, os infernos a Hades, a terra a Gaia, o céu a Urano, o amor e a beleza a Afrodite, a violência e a guerra a Ares, a comunicação a Hermes, a inteligência e a astúcia a Atena, o fundo das trevas a Tártaro etc. Mas qual é, nesse universo organizado sob a égide de Zeus, o lugar reservado aos mortais? Ninguém ainda poderia dizer, nesse estágio.

No entanto, a questão é evidentemente crucial, pois, uma vez mais insisto, foram seres humanos que inventaram todas essas histórias, todo esse dispositivo teológico e cosmológico prodigiosamente sofisticado. E se o inventaram, certamente não foi à toa, somente para se distrair, e sim para dar sentido ao universo que os circunda e à vida que nele se deve levar, para tentar compreender o que fazem nessa terra e discernir o sentido de sua existência.

Com três mitos inseparáveis entre si, o mito de Prometeu, o de Pandora (a primeira mulher) e o famoso mito da idade de ouro, a cultura grega começa a responder a essa interrogação fundamental. Num poema intitulado *Os Trabalhos e os Dias*, Hesíodo teve o cuidado de juntar estreitamente esses três grandes relatos, destinados a uma forma idável posteridade, até os dias de hoje, na literatura, na arte e na filosofia. É então a eles que proponho seguir agora.

Podemos depois ir às grandes narrativas míticas abordando *hybris* e *diké*, aos loucos descomentados perpetrados por alguns seres, assim com o

aos atos heroicos e justos com etidos por alguns, aqueles que em geral chamam os heróis.

## II. DOS IMORTAIS AOS MORTAIS: POR QUE E COMO A HUMANIDADE FOI CRIADA?

Na obra de Hesíodo, que foi a primeira a fazer sua narração, o mito da idade de ouro se confunde com o das *cinco idades* ou, melhor dizendo e seguindo à letra o texto grego, das “cinco raças” humanas. Pois, antes de tudo, é disso que se trata: Hesíodo nos descreve cinco humanidades diferentes, cinco tipos humanos que se teriam sucedido no correr do tempo, mas que, a títulos diversos, podem os também achar que permanecem mais ou menos possíveis na atual humanidade.

O mito inteiro gira ao redor da questão das relações entre *hybris* e *diké*; [28](#)

traça uma linha divisória fundamental entre as vidas humanas em harmonia com a justiça e o cosmos ou, pelo contrário, as existências entregues à *hybris*, ao orgulho e ao descomentado. Às vezes dizem que esse poema de Hesíodo foi inspirado por circunstâncias reais. Isso talvez seja parcialmente verdadeiro.

Hesíodo acabava, em sua própria vida, de passar por terrível provação, uma grave divergência com o irmão, Perses, a quem o poema se dirige: em seguida à morte do pai, Perses teria exigido uma parte maior da herança familiar (pecando, desse modo, por *hybris*). Ele inclusive corrompe as autoridades encarregadas da condução do processo, para que lhe deem razão. Em tais condições, é normal que o poema que o irmão lhe dirige trate de justiça, de *diké*.

Mas Hesíodo, juntando esse problema particular à teogonia e à cosmologia, amplia o tema, de forma que a obra não se limita, de maneira nenhuma, a tratar do seu caso pessoal. Pelo contrário e de maneira geral, partindo da perspectiva que é a da ordem cósmica organizada sob a égide dos deuses, ele entra na questão da oposição entre a vida boa, uma vida em acordo com a *diké*, e a vida má, a vida submetida à *hybris*. Entretanto,

apesar da aparência de um tratado de m oral, o poem a de Hesíodo vai m uito m ais longe. Ele é o prim eiro a abordar a questão que nos interessa prim eiram ente após a cosm ogonia e a teogonia, depois do nascim ento do m undo e do nascim ento dos deuses: o nascim ento da hum anidade tal com o a conhecem os hoj e. A m eta fundam ental, para nós m ortais, é com preender por que estão os aqui e o que vam os poder fazer nesse m undo divino e ordenado, é verdade, m as no qual nossa existência m ortal tem apenas, ao contrário da dos deuses, um tem po bem curto, que precisam os preencher da m elhor form a que puderm os.

Vou com eçar contando, de m odo sucinto, o m ito das cinco raças e depois verem os, m ais dem oradam ente, os sublim es m itos de Prom eteu e de Pandora, a prim eira m ulher, antes de tentarm os enfim perceber os significados que têm essas narrativas fundam entais, em term os de sabedoria de vida para os seres hum anos.

*O mito da idade de ouro e as*

*“cinco raças” humanas*

No início, então, tem os a idade de ouro, um a época feliz ao extrem o, pois os hom ens vivem ainda em com unidade de bom entendim ento com os deuses.

Nessa época, eles são fiéis à *diké*, são j ustos. Isso significa que se abstêm da im portuna *hybris*, que leva as pessoas a quererem m ais do que lhes cabe e assim ignorar, ao m esm o tem po, o que elas são e em que consiste a ordem do m undo.

Nessa época, conta ainda Hesíodo, os hom ens dispõem de três privilégios m aravilhosos, privilégios com os quais, tenho certeza, ainda hoj e você gostaria de poder contar. *Em primeiro lugar*, não têm necessidade algum a de trabalhar para ter um a profissão, nem m esm o para se sustentar. A natureza é tão generosa que por conta própria lhes dá — com o no Jardim do Éden, o fam oso paraíso perdido do m ito bíblico de Adão e Eva — todo o necessário para viverem agradavelm ente: os frutos m ais deliciosos da terra, rebanhos gordos e em quantidade, fontes de água fresca e rios

acolhedores, um clima suave e constante, ou seja, eles têm o que comer, beber, vestir e aproveitar a vida sem

preocupação alguma. *Além disso*, não conhecem o sofrimento, nem a doença, nem a velhice e, desse modo, vivem protegidos dos males que em geral, estragam a vida humana, em paradas das desgraças que se abatem sobre cada um de nós, quase cotidianamente, nos dias atuais. *E por fim*, apesar de serem mortais, pode-se dizer que eles morrem “o menos possível”, sem dor nem aflição, “como se caíssem no sono”, diz Hesíodo. Se eles “quase não são mortais” é porque, simplesmente, não têm medo dessa morte que chega num piscar de olhos, sem fazer história, de forma que se sentem bem próximos dos deuses, com os quais, aliás, com partilham a vida cotidiana.

Quando tal raça, um dia, acaba desaparecendo, “oculta pela terra”, na expressão de Hesíodo, esses humanos, na verdade, não morrem completamente.

Tornam-se o que os gregos denominam *daemon*. Preste atenção, porém, a palavra não tem para eles nada do sentido negativo que acabou ganhando na tradição cristã e com o qual estamos hoje e em dia habituados; pelo contrário, são espíritos amigos e justos — com paráveis, se quiserem os continuar a analogia com a tradição cristã, a “anjos da guarda” —, capazes de distinguir entre *hybris* e *diké*, entre o mal e o bem, entre o descomedimento e o justo. Graças a esse notável discernimento, eles recebem de Zeus o insigne privilégio de dividir as riquezas em função das boas e das más ações dos humanos. Percebe-se que mesmo após a morte esses seres continuam, de certo modo, a viver e a viver bem, uma vez que, transformados em *daemons*/anjos da guarda, eles se mantêm entre os vivos, *sobre a terra e não embaixo*, nas trevas, com os mortos que são punidos pelos deuses.[29](#)

Vem então a idade de prata, com o reino de uma raça de humanos pueris e mortos, seguida pela idade de bronze, também detestável, povoada por seres terríveis e sanguinários, e depois a idade dos heróis, guerreiros, mas valorosos e nobres, que terminam seus dias na “ilha dos bem-aventurados”, onde a vida em tudo se parece com aquela da idade de ouro. Deixo de lado essas descrições[30](#) e parto diretamente para a última idade,

a idade de ferro, quer dizer, nossa época e nossa humanidade. E quanto a isso, dessa vez a descrição de Hesíodo é, por assim dizer, apocalíptica. O período, com certeza, é o pior de todos. Nessa idade de ferro, os homens não param de pensar e de sofrer; para eles, não há alegria alguma que não venha acompanhada por dor, favor nenhum que não implique, com o reverso da medalha, um mal. Os homens não somente envelhecem a toda velocidade, mas ainda precisam trabalhar duramente para ganhar o seu sustento. E estão os apenas no início dessa era; as coisas podem piorar. Por quê?

Simplesmente porque essa humanidade vive em *hybris*, em completo descomedimento, não se limitando mais, com o caso dos homens de bronze, à brutalidade guerreira, mas contam inando todas as dimensões da existência humana. Tomada por inveja, ambição e violência, ela não respeita a amizade, os juramentos nem a justiça, sob forma alguma, de modo que os homens correm o

sério risco de ver os últimos deuses a ainda viver na terra e em sua proximidade partirem em definitivo para o Olimpo. Estamos nos antípodas da bela idade de ouro, quando os seres humanos viviam em harmonia com os deuses, sem trabalhar, sem sofrer e (quase) sem morrer. Os homens dessa idade decadente se encaminham para a catástrofe; se insistirem nesse caminho, com a rixa com o irmão fez Hesíodo acreditar, não haverá sequer o bem no reverso da medalha, mas apenas o mal dos dois lados e, no final de tudo, a morte sem remédio. São as últimas e devastadoras misérias da vida tomada pela *hybris*, a vida em desacordo com a ordem cósmica e (é tudo uma coisa só) a existência sem respeito pelos deuses.

Esse mito levantou inúmeras questões e continua ainda a levantar. Ocasionalmente a incrível pluralidade de interpretações. Mas uma, dentre todas as outras, se realça com uma espécie de evidência: com o e por que a humanidade passou da idade de ouro à idade de ferro? De onde vem tal declínio, tal derrelição?

Assumindo outra linguagem, a da Bíblia — que neste caso se encaixa perfeitamente —, com o explicar essa “expulsão” de um “paraíso” para sempre perdido? São essas, justamente, as interrogações que os mitos de

Prometeu e de Pandora, inseparáveis um do outro, respondem diretamente. Mais uma vez, deixem-nos guiar pelos dois poemas de Hesíodo, *Teogonia* e *Os Trabalhos e os Dias*, antes de evocar algumas apresentações diferentes e mais tardias da mesma narrativa mítica, principalmente as de um filósofo, Platão, e um trágico, Ésquilo.

*O “crime” de Prometeu e sua punição com o envio à terra de Pandora, a primeira mulher e “maior infortúnio para os homens que trabalham”*

Ao lermos o poema de Hesíodo, compreendemos facilmente que os mitos de Prometeu e de Pandora tentam explicar os motivos da passagem da idade de ouro para a idade de ferro. São eles que, pondo entre parênteses as três idades intermedeárias, procuram mostrar com o que a humanidade passou de um extremo a outro. É claro, tal passagem parece, à primeira vista, catastrófica. No entanto, é de nós que se trata, de nosso lugar singular, totalmente original no coração do universo dos elementos e dos deuses. É a partir desse lugar que será preciso colocar o problema da existência humana, do caminho que precisamos buscar e, se possível, encontrar, nesse mundo. É impossível refletir sobre a sabedoria dos mortais sem levar em consideração sua situação única, mesmo que à primeira vista desastrosa, no meio do cosmos.

Para compreender bem tudo isso, preciso-lhe falar um pouco do personagem que tem aqui o papel principal, ou seja, Prometeu. Ele frequentemente é apresentado como um dos Titãs. A verdade é um pouquinho diferente, pois ele não pertence à geração de Cronos. Na realidade, é apenas filho de Titãs. Mais precisamente, um filho de Jápeto (um dos irmãos de Cronos) e de Clímene, uma

linda oceanina “de belos tornozelos”, isto é, uma das inúmeras filhas do mais velho dos Titãs, Oceano. Em grego, o nome Prometeu tem um significado bem eloquente. Quer dizer “aquele que pensa antes”, isto é, aquele que tem astúcia e inteligência, com o, por exemplo, dizem os jogadores de xadrez que está sempre “um a jogada à frente” do adversário. Ele tem três irmãos cujos destinos são funestos — sem dúvida por sequelas da guerra de Zeus contra os Titãs, que fez com que a prole destes últimos não vivesse propriamente numa atmosfera de santidade: primeiro Atlas, condenado por Zeus a sustentar o céu na sua cabeça, com a

uda dos seus braços “incansáveis”; depois Menoitios, a quem o senhor do Olimpo rapidamente fulminou, por achá-lo arrogante, cheio de *hybris* e meio intrépido demais para não ser perigoso; e finalmente Epimeteu. O nome Epimeteu também tem um significado, mas exatamente o inverso do de Prometeu. Em grego, *pro* quer dizer “antes” e *epi*, “depois”. Epimeteu é aquele que só pensa “depois”, que age sem refletir e está sempre um passo jogado atrás, o lerdo que em francês se diz ter um “espírito de escada”, quer dizer, lento e pesadão. Ele se torna o principal instrumento da vingança de Zeus contra Prometeu e contra os homens — vingança que, justamente, vai fazê-los passar da idade de ouro para a idade de ferro. Mas não vamos antecipar as coisas.

No momento em que começa a cena que nos interessa, estamos numa vasta planície, onde os homens vivem ainda em perfeita harmonia com os deuses: a planície de Meconé. Pelas próprias palavras de Hesíodo, eles ali vivem

*“protegidos, distante dos infortúnios, sem trabalhar duramente, sem sofrer as tristes doenças que fazem com que os homens morram” e “cedo envelheçam na infelicidade”*. Pode-se facilmente reconhecer, na descrição, a idade de ouro. Era ainda a boa época. Um dia, por algum motivo que Hesíodo não diz, Zeus resolve

“acertar as pendências entre os homens e os deuses”. Na verdade, trata-se de dar continuidade à construção do cosmos; assim como Zeus repartira convenientemente o mundo entre seus pares, os deuses, reservando-lhes os respectivos e justos lugares, distribuindo, como diria mais tarde o direito romano,

“a cada um o seu”, da mesma maneira é preciso decidir qual parte do universo cabe aos humanos, qual, por assim dizer, será o lote dos mortais. Pois, neste momento, é do que se deve tratar. Com esse intuito, para claramente determinar o que, de um lado, passa a ser dos deuses e, do outro, dos homens, Zeus pede a Prometeu que sacrifique um boi e o reparta de maneira justa, para que tal divisão sirva, de certa maneira, como modelo para as futuras relações entre deuses e homens.

É então gigantesco o que está em jogo, e Prometeu, acreditando fazer o bem, com a finalidade de ajudar os homens — dos quais, dizem, sem pre tomara a defesa contra os olímpicos, talvez por ser descendente dos Titãs e, com o tal, nem tão amigo dos deuses da segunda geração —, tenta enganar Zeus: ele separa duas metades e coloca sob o couro do animal os bons pedaços de carne, os pedaços

que os homens gostariam de comer. O couro, é claro, não é bom de se comer, e para garantir o golpe e ter certeza de que essa primeira metade seria bem repugnante e não pudesse ser escolhida por Zeus com a parte destinada aos deuses, ele a enfia inteira no estômago pouco apetitoso do boi sacrificado. Por outro lado, ele amontoa os ossos brancos, meticulosamente limpos e conseqüentemente inócuos para os homens, arrumando-os delicadamente sob uma bela camada de gordura bem lustrosa e apetitosa! Lembra que Zeus, já tendo devorado Métis, a astúcia, é o deus mais inteligente de todos e não poderia cair na armadilha de Prometeu. Ele muito evidentemente percebe e, mesmo o louco de raiva com a tentativa, finge cair na armadilha — já saboreando a terrível vingança que prepara contra Prometeu e, no mesmo tempo, contra os humanos que o deus acredita estar inteligentemente favorecendo nessa negociata. Zeus escolhe então o monte de ossos brancos escondidos sob a gordura lustrosa e deixa os bons cortes de carne para os humanos.

Note, de passagem, que [31](#) Zeus não chega a fazer qualquer esforço ao deixar a carne para os homens, e por um excelente motivo: os deuses do Olimpo nunca comem carne! Eles exclusivamente comem e bebem ambrosia e néctar, os únicos alimentos que convêm aos Imortais. É um ponto capital que, por si só, já anuncia boa parte das misérias futuras da humanidade que sai da idade de ouro por culpa de Prometeu. Somente quem está fadado a morrer precisa se alimentar com carne e pão, por exemplo, que regeneram as forças. Os deuses se alimentam por prazer, por diversão, apenas pela delícia dos pratos; os homens se alimentam antes de tudo por necessidade e, se não se alimentarem, morrerem ainda mais rapidamente do que, de qualquer maneira, vai acontecer um dia ou outro. Deixar a carne para os humanos e dar os ossos aos deuses é, na verdade, confirmar o fato de que eles são imortais, rapidamente cansados pelo trabalho, sem pressa de alimento, e na falta disso definham, sofrem, adoecem e morrem

muito rapidamente de fome — coisas que os deuses, evidentemente, ignoram.

Mesmo assim, Prometeu tentara enganá-lo para favorecer os humanos, é o que pensa Zeus, furioso. Para puni-los, não lhes dá mais o fogo que vem do céu, com o qual os humanos se aquecem e, principalmente, cozinham a comida de que precisam para viver. Para os gregos, o cozimento é um dos sinais da humanidade do homem, o que mais clara e exatamente o situa entre os deuses e os animais, pois os deuses não precisam se alimentar, e os animais com alimentos crus. E

a humanidade perde essa sua especificidade quando Zeus lhes retira o fogo. Pior ainda, com uma segunda punição, “Zeus”, diz Hesíodo de maneira um tanto enigmática, “tudo escondeu”. Na verdade, seu significado é que em vez dos frutos da terra se oferecerem em plena luz e em qualquer estação ao apetite do homem, com o nascimento de ouro, os grãos passam a estar enterrados e será preciso trabalhar para tirar da terra alimentos consumíveis. Torna-se necessário

lavar e semear para que o trigo germine, e depois ceifar, moer e assar para fabricar o pão. Ou seja — e é um ponto crucial —, com o nascimento do trabalho, atividade das mais desagradáveis, começa a expulsão do mundo paradisíaco.

Por isso Prometeu comete um segundo desvio, um segundo crime de lesa-humanidade: ele simplesmente rouba de Zeus o fogo e o entrega aos humanos! A fúria do senhor do Olimpo sobe ao extremo, com sua ira sem limites. Para esperteza, esperteza e mais; ele resolve também inventar uma armadilha — e que armadilha — para punir os protegidos de Prometeu, os humanos! Manda que Hefesto fabrique com urgência, usando água e terra, a estátua de um jovem

“que todos amem”, uma mulher pela qual os imbecis humanos se apaixonem loucamente! Toda uma plêiade de deuses dão a ela um talento, uma graça, um charme: Atena ensina a arte de tecer, Afrodite oferece a beleza absoluta e o dom de suscitar o desejo “que faz sofrer” e provoca “a inquietação que deixa prostrado o homem”. Ou seja, Pandora, pois é dela que se trata, é a sedução em forma de mulher. Hermes, o deus da com

unicação e do com ércio, que é astucioso, mas também bem sedutor e meio trapaceiro quando necessário, acrescenta um “coração de cadela e muitas aneiras sonsas”. Ou seja, a jovem em questão sem preverá de querer, como explica Hesíodo, “*mais do que o bastante*” — é o que significa esse “coração de cadela”. Ela será insaciável, em todos os sentidos: com comida, dinheiro, presentes, sem prequerendo mais, mas também, é claro, em matéria sexual, com um apetite igualmente ilimitado. Seu gozo, potencialmente, nunca acaba — no que se refere àquilo em que o homem, diga ele o que disser para parecer mais interessante, logo se sente esgotado. Quanto às “muitas aneiras sonsas”, isso significa que Pandora pode seduzir qualquer um, pois tem todos os argumentos, todas as muitas anas e as muitas ais deliciosas muitas. Para completar o quadro encantador, Atena a enfeita com roupas sublimes, Hefesto confecciona para ela um diadema de inimitável sofisticação, outras divindades, com as Graças, chamadas Horas, filhas de Zeus e Têmis, a deusa da persuasão, lhe concedem também alguns dons, de forma que no final, com o Zeus com um riso perverso diz para si mesmo, os infelizes humanos nada vão poder, rigorosamente nada, contra tal armadilha, contra essa “peste para os homens que trabalham”, contra essa mulher sublime e em aparência, temível na realidade, que vai

“alegrar-lhes o coração” a ponto de, “tão contentes”, os bobalhões “apreciarem o próprio mal”.

Não deixe de notar a semelhança entre a astúcia de Prometeu e a de Zeus.

Termo a termo elas se confrontam; com o sempre, no cosmos harmônico, a punição deve corresponder ao erro. Prometeu tenta enganar Zeus servindo-se das aparências — disfarçando ossos inócuos sob a gordura apetitosa e, inversamente, escondendo a boa carne no horrível estômago do boi? Não há de ser nada! Zeus também utiliza a imitação das ilusões. Pandora tem toda a

aparência externa de uma promessa de felicidade, mas, no fundo, é a rainha das dissolutas, podendo ser tudo, menos um presente!

A moça deslumbrante, pura fatalidade, tem um nome — “Pandora” — ao mesmo tempo esclarecedor e muito enganador. Significa em grego: aquela que tem todos os dons — porque, diz Hesíodo, “todos que tinham

sua casa no Olimpo lhe concederam um dom” —, a menos que signifique, com o acham alguns,

“aquela que foi dada aos homens por todos os deuses”. Pouco importa, aliás. Fato é que as duas leituras são boas: Pandora aparentemente tem todas as virtudes possíveis e imagináveis, pelo menos em termos de sedução (ou de amor oral, coisa que, com o você sabe, é algo bem diferente). Além disso, foi de fato enviada aos homens pelo conjunto dos olímpicos, que os querem punir.

Zeus, então, dá vida à sublim e criatura e, em seguida, pede a Hermes que a conduza a Epimeteu, o bobo que primeiro age e depois pensa, quando já é tarde demais e o mal está feito. Prometeu, no entanto, havia prevenido o irmão; dissera-lhe que não aceitasse, sob pretexto algum, um presente dos deuses do Olimpo, pois sabe que eles querem se vingar dele e também dos homens. Mesmo assim, é claro que Epimeteu cai na esparrela e se apaixona com o um louco por Pandora. Não apenas dela nascerão outras mulheres que, com ela, irão arruinar, em todos os sentidos da palavra, a vida dos homens, mas, além disso, ela ergue uma estranha “jarras” (que na mitologia logo se chamará “caixa de Pandora”) dentro da qual Zeus se dá o trabalho de colocar todos os males, todas as desgraças e todos os sofrimentos que devem se abater sobre a humanidade. Apenas a esperança fica presa no fundo do funesto recipiente! E

isso pode ser interpretado de duas maneiras. Pode-se primeiro achar que os humanos não poderão sequer se agarrar a alguma esperança, visto que ela não saiu da caixa. Pode-se também entender, o que me parece mais adequado, que a eles resta a esperança, o que está longe de ser uma vantagem concedida por Zeus. De fato, não se engane: a esperança, para os gregos, não é um bom presente. É inclusive uma desgraça, uma tensão negativa, pois esperar é continuar carente, é desejar o que não se tem e, conseqüentemente, estar de certa maneira insatisfeito e infeliz. Quem espera se curar é porque está doente, quem espera ser rico é porque é pobre, de forma que a esperança é mais mal do que bem. Seja com o forçoso com o Hesíodo descreve a cena em *Os Trabalhos e os Dias*. Vou transcrevê-la, pois ela claramente indica os laços que unem nossos três mitos (e faço alguns com entálios entre parênteses): Prometeu, no entanto,

tinha-lhe dito ( *a Epimeteu, então*) que nunca aceitasse um presente de Zeus Olím pico e o devolvesse, tem endo que algum m al se abatesse sobre aqueles que m orrem ( *os mortais = os homens*). Mas ele ( *ainda Epimeteu*) aceitou e, m al teve nas m ãos o seu infortúnio, com preendeu ( *como pode ver, ele compreende atrasado, tarde demais*).

Naquele tem po, as tribos de hom ens viviam na terra protegidos, distante das infelicidades, sem trabalhar duram ente, sem sofrer tristes doenças que fazem os hom ens m orrer ( *temos aqui o mito da idade de ouro e, como se pode também observar, é com a vinda de Pandora que os homens saem desse período*); os que têm que m orrer cedo envelhecem na infelicidade [...] A m ulher, então, com as suas m ãos, erguendo a tam pa da j arra, espalhou o m al entre os hom ens, causando-lhes penas cruéis ( *essa jarra logo se torna a famosa “caixa de Pandora”, Hesíodo não diz de onde veio nem como chegou, mas o certo é que Zeus foi quem a encheu com seu detestável conteúdo*). Som ente a esperança perm aneceu em sua casa indestrutível no interior, para aquém das beiradas da j arra, sem escapar para fora; pois antes disso a tam pa voltou a fechar a j arra, com o era a intenção de Zeus da égide ( *a palavra vem do grego aigos , que quer dizer cabra e designa o célebre escudo de Zeus, fabricado com a pele da cabra Amalteia, que dizem ser impossível de se perfurar com flechas*). Com isso, 10 m il sofrim entos se espalharam entre os hom ens ( *pois Zeus tinha posto na “caixa de Pandora”*

*todos os males possíveis e imaginários para punir os homens — doenças de todo tipo, dores diversas, medo, velhice, morte etc. ); a terra está repleta de infelicidade, o m ar tam bém ; as doenças entre os hom ens, algum as durante o dia, outras à noite, viajam por capricho próprio, trazendo aos hom ens o infortúnio sem nada avisar, pois Zeus, prudente, tirou-lhes a voz ( todos esses males nos caem em cima sem que possamos prever nem prevenir*). Não é possível, então, se esquivar do que planej ou Zeus ( *quer dizer, punir os humanos mortais*).

Aí tem os com o, então, por causa de Pandora, ou *por ela*, saím os da idade de ouro.

A essa punição terrível, que parece apenas de form a indireta visar a Prom eteu, pois não o atinge pessoalm ente e sim a quem ele queria defender e

proteger, isto é, os hum anos, se acrescenta outra que, agora sim, concerne diretamente ao filho de Jápeto: ele é dolorosamente acorrentado no alto de uma montanha, e Zeus todos os dias envia uma gigantesca águia para lhe devorar o fígado. Pois o fígado de Prometeu é imortal e volta a crescer à noite, de forma que o suplício atroz pode recommençar de maneira incessante. Mais tarde, muito mais tarde, Prometeu seria, por fim, libertado por Hércules. Uma lenda tardia, bem posterior ao texto de Hesíodo, conta que Zeus chega a jurar pelo Estige — um juramento impossível de se desfazer — que nunca soltaria Prometeu do seu rochedo. Mas Zeus tem muito orgulho das façanhas de seu filho, Hércules, e não quer desaprová-lo. Para também não se contradizer, Zeus aceita que Prometeu seja libertado, mas deveria sem pre carregar consigo um pequeno pedaço de pedra daquele rochedo, preso num anel! Dizem que esse pequeno arranjo com o céu deu origem a uma das nossas jóias mais comuns: o anel enfeitado com uma pedra preciosa.

Mas voltem os olhos aos hum anos e à sua nova condição, claramente delineada pelo mito de Pandora. Podemos tirar daí três lições que você deve agora tentar compreender e guardar, para melhor apreciar o que virá depois.

*Três lições filosóficas dos mitos de Prometeu e Pandora* Primeiro, se Pandora for de fato a primeira mulher, com o Hesíodo insiste, isso quer dizer que na época da idade de ouro, antes da famosa divisão do boi feita por Prometeu em Meconé, os homens então viviam sem mulheres. De certo havia já feminilidade no mundo, bem representada por uma miríade de divindades femininas, mas os mortais eram exclusivamente masculinos. O que implica, em consequência, que eles não nasciam pela união de um homem e uma mulher, mas apenas pela vontade dos deuses e por meios que estes escolhessem (é possível que diretamente da terra, com outras narrativas mitológicas nos levam a crer). O ponto é crucial, pois o nascimento a partir da união sexual do homem com a mulher vai tornar os mortais realmente mortais.

Você se lembra de que, na idade de ouro, eles não morriam por inteiro ou, melhor dizendo, morriam de modos possíveis; desapareciam de forma gradual, durante o sono, sem aflição nem sofrimento e sem nunca pensar na morte. Além disso, depois de desaparecerem, permaneciam de certa m

aneira em vida, pois se tornavam *daemons*, anj os da guarda encarregados de distribuir aos hom ens as riquezas, de acordo com o m érito de cada um . Com o surgim ento de Pandora, os m ortais se tornam totalm ente m ortais, e isso, por um m otivo de real profundidade: é que *o tempo*, tal com o o conhecem os, com sua sequênci a de m ales — velhice, doenças, m orte —, realm ente nasce. Você se lem bra de Urano e, depois dele, Cronos, que não queriam deixar os filhos viver em pleno dia.

Urano os deixava trancados no ventre de Gaia, a m ãe, enquanto Cronos sim plesm ente os devorava até que a m ãe de Zeus, Reia, enganando-o, lhe deu um engodo a engolir, um a pedra enrolada em panos, no lugar do filho. A verdadeira razão para tanta vontade de im pedir que os filhos viessem à luz fica clara. Não se trata apenas de prevenir um eventual conflito no qual o rei em exercício poderia perder o poder, destronado pelos próprios herdeiros, m as, m ais profundam ente, trata-se de colocar obstáculos ao tem po, à m udança e, por conseguinte, im pedir essa form a de m orte que a sucessão das gerações sim boliza. O cosm os ordenado e estável é o ideal para qualquer soberano precavido, e a filiação, a sucessão de filhos, im plica sem pre a ruína dessa bela perm anência. Conclui-se que j á a partir dali a abertura para a descendênci a passava a estar decididam ente colocada. Vê-se com isso que as crianças ocupam um a posição no m ínim o am bígua: nós as am am os, é claro, m as elas sim bolizam tam bém nossa perdição — o que m ostra que os gregos parecem m enos sentim entais e talvez um pouco m enos sim plistas do que nos tornam os hoj e em dia.

Em segundo lugar, com o na Bíblia, a saída da idade de ouro vem acom panhada por um a funesta calam idade: o trabalho. Dali em diante, de fato, será preciso que os hom ens ganhem seu pão com o suor do rosto, e isso por pelo m enos duas razões. A prim eira, eu j á disse: Zeus “tudo escondeu”, ele enterrou no chão os frutos que servem de alim ento ao hom em , principalm ente os cereais com os quais se fabrica o pão, de form a que ele vai precisar se esforçar para se alim entar. Mas há tam bém a encantadora Pandora e, com ela, diz a *Teogonia*, da qual cito um pequeno trecho, “a raça e as tribos das m ulheres, grande flagelo para os m ortais”:

Elas m oram com os hom ens e da pobreza m aldita não querem a com panhia (*mais claramente, não aguentam a pobreza*): precisam m ais do que

o bastante. É com o nas colmeias, em que as abelhas engordam os zangões e tudo se passa desfavoravelmente para elas; o dia inteiro, até o pôr do sol, trabalham e fazem seus favos de cera branca, enquanto eles permanecem no fundo da colmeia. É a fadiga do outro que eles armazenam em suas panças.

Não é muito feminista, concordo, mas a época de Hesíodo não é a nossa. De qualquer forma, está terminada aquela bela idade de ouro em que os homens podiam todo dia rejubilar-se com os deuses e se alimentar com toda inocência, sem nunca se sacrificar às necessidades da dura labuta. Mas o pior, se podem os assim dizer, é que a mulher, evidentemente, não é um mal absoluto.

Seria simples demais, e essa é a terceira lição do mito: a vida humana é trágica nesse sentido de não haver o bem sem o mal. O homem, com o qual Zeus com seu triste sorriso, é totalmente driblado, preso na armadilha sem saída possível. Pois se ele evita se casar, para que seu patrimônio não seja como o das abelhas, a quem Hesíodo o com para, devorado pelos zangões (a mulher que sempre quer mais do que o bastante), sem dúvida ele pode, mesmo trabalhando menos, acumular maior riqueza. Mas para quê? Para quem se daria a tanto trabalho? Sem contar que quando morrer, não tendo filhos, nenhuma descendência, as riquezas acumuladas acabarão nas mãos de vagos parentes distantes que pouco lhe interessam! Ele morre uma segunda vez, por assim dizer, pois, sem descendentes, nada seu sobreviverá. Um mortal à segunda potência, de certa forma! Ele tem, então, que se casar, se quiser herdeiros, mas assim novamente a armadilha se fecha para ele — ao que se acrescenta ainda o fato de que os filhos podem ser maus, o que configura a pior das desgraças para um pai!

Resumindo, num ou noutro caso, o bem vem inevitavelmente acompanhado de um mal ainda maior.

É claro, o texto de Hesíodo parece tremendamente misógino — e é por esse ângulo, por exemplo, que ele é lido na maioria das universidades americanas. As associações femininas que hoje prosperam no meio acadêmico certamente

levariam Hesíodo à justiça, e ele com certeza seria condenado e proibido de ensinar. Mas podem os também entender que os tempos mudaram, que nossa época não é a de Hesíodo e que, para além das palavras que chocam, deve-se principalmente ligar o que ele diz à questão da morte. Pois essa, com toda evidência, é a infelicidade suprema que se abate sobre os homens que na idade de ferro não morrem mais, se posso assim dizer, com o bom e velho tempo da idade de ouro. A nova vida que a mulher dá — quando se passa do nascimento a partir da terra, decidido e organizado pelos deuses, ao nascimento por união sexual — corresponde um a nova morte, antecedida por sofrimentos, trabalhos, doenças e todos os males associados à velhice e que os seres humanos da idade de ouro desconheciam.

Por isso, de novo, im põe-se a questão crucial, subjacente a todo o universo da mitologia que vem os estabelecer com Hesíodo: o que é uma vida boa para os mortais? Contrariamente ao que em seguida farão as grandes religiões, a mitologia grega não promete a vida eterna nem o paraíso. Apenas tenta, com a filosofia por ela anunciada, ser lúcida com relação à nossa condição. O que fazer senão viver em harmonia com a ordem cósmica ou então, se quiserem os evitar a morte anônima, tentar ser célebre pela glória heroica? Com o Ulisses, devem os nos convencer de que semelhante vida pode inclusive ser preferível à mortalidade.

Mas vejamos, por enquanto, o final da história, tal como foi imaginada ou pelo menos contada depois de Hesíodo.

### *Os motivos da expulsão da idade de ouro: o mito de Prometeu visto por Platão e Ésquilo*

Tenho certeza de que com o senso de justiça que as crianças têm, você deve ter se perguntado: afinal, por que os humanos foram punidos por um crime que não cometeram? Houve *hybris* por parte de Prometeu, tudo bem, pois ele quis desafiar os deuses e enganá-los, escondendo os bons pedaços de boi sob aparência repugnante, e dando aos pedaços ruins um aspecto apetitoso. Mas o que fizeram de errado os homens, nesse caso específico? E por que seria assim tão necessário colocá-los em seu lugar de mortais, como fez Zeus, não tendo eles nada a ver com isso e sem culpa alguma? Ao contrário de alguns mitógrafos contem porâneos, pessoalm

ente sinto sem pre um certo constrangim ento em continuar, com o se fosse norm al, um a história contada por Hesíodo, no século VII a.C., com pletando-a com um texto escrito em um contexto totalm ente diferente, m ais de três séculos depois. No caso, o texto em que Platão trata do m ito de Prom eteu, em seu diálogo intitulado *Protágoras* — nom e de um dos m aiores sofistas da sua época. Não é por nos dirigirm os a um público m ais am plo, incluindo crianças, que podem os fazer qualquer coisa. Mudam não apenas a época — três séculos não são pouca coisa! —, m as tam bém o registro,

pois passa-se da m itologia à filosofia. Com isso claram ente especificado, o olhar filosófico de Platão, apesar de com pletam ente diferente do de Hesíodo, propõe dos seus poem as um a perspectiva ao m esm o tem po esclarecedora e plausível: Prom eteu não roubou apenas o fogo de Hefesto, roubou tam bém , segundo Platão, as artes e técnicas de Atena, de form a que o hom em corre o sério risco, um dia ou outro, de se achar igual aos deuses. E nesse caso a hum anidade terá, sem som bra de dúvida, sua vez de pecar por *hybris*! É bem possível que j á fosse o que estava em j ogo, desde a planície de Meconé, no m om ento da divisão do boi sacrificado.

De fato, segundo Protágoras, pelo m enos da m aneira com o Platão o põe em cena em seu diálogo, não se pode com prender direito o desacordo entre os hom ens e os deuses sem relem brar toda a história, voltando à época em que os hom ens ainda não existiam , época, então, em que na terra havia apenas deuses.

Um belo dia, por algum m otivo que Protágoras não esclarece (quem sabe se entediavam sozinhos?), os deuses resolvem criar o conj unto dos m ortais, isto é, anim ais e hom ens. Com eçam a trabalhar anim ados e fabricam com terra, fogo

“e tudo que se pode m isturar com a terra e o fogo” figurinhas, estatuetas de form as diversas. Antes de lhes dar vida, pedem a Epim eteu e a Prom eteu que distribuam as diferentes qualidades para cada um a. Com insistência Epim eteu pede ao irm ão que deixe para ele a parte inicial do trabalho — e com eça com as espécies anim ais desprovidas de raciocínio. Qual o seu m étodo? Epim eteu não é tão burro quanto se diz, e a distribuição das qualidades inclusive se passa de m aneira bem hábil. Ele constrói um “cosm

os”, um sistema perfeito e equilibrado e viável, dando a cada espécie animal possibilidades de sobrevivência com relação às demais. Por exemplo, no caso de animais rápidos, como o pardal ou o coelho, ele dá ao primeiro as asas para poder fugir dos predadores, e ao segundo, rapidez na corrida e tocas para se esconder em caso de perigo. Vejamos com o Protágoras descreve o trabalho de Epimeteu:

De modo geral, sua distribuição consistiu em dar chances iguais. E em tudo que imaginava, seu cuidado foi o de evitar que alguma raça se extinguisse.

Mas uma vez dados os meios para escapar das iminentes destruições, ele imaginou para todas uma defesa comum com relação às variações de temperatura que vêm de Zeus: vestiu-as com uma espessa pelagem ou também sólidas carapaças, que protegem do frio, mas são igualmente eficazes contra tórridos calores, sem contar que ao dormir isso constituiria também um cobertor próprio, fazendo parte de si mesmo. A determinada raça ele calçou com cascos córneos, outras, com garras sólidas e desprovidas de sangue. Em seguida escolheu alimentos diferentes para as diferentes raças: para algumas a relva brotando no chão, para outras, os frutos das árvores, para outras ainda, raízes; a algumas concedeu que sua

alimentação fosse a carne de outros animais, mas atribuiu a estas uma fertilidade restringida, dando abundante fertilidade às que se despovoariam com isso, salvaguardando desse modo as suas espécies.

Você pode ver, Epimeteu concebe e realiza o que os nossos ecologistas chamam hoje de um “biosfera” ou um “ecossistema” perfeito e equilibrado

— o que os gregos, por sua vez, chamam simplesmente de cosmos, uma ordem harmônica, justa e viável, em que cada espécie animal pode sobreviver ao lado e apesar das outras. E isso confirma que a natureza — pelo menos se acreditarmos na mitologia — é uma ordem francamente admirável. Você talvez me pergunte: por que então Epimeteu parece ter feito tudo de um bobalhão que tudo compreende atrasado?

Aqui vai a resposta de Protágoras:

Mas com o Epimeteu, todos sabem os, não era dos males preventivos, ele se deu conta, depois de desperdiçar o tesouro de qualidades com seres privados de raciocínio, de ter sobrado a raça humana, que nada havia ganho; e ele se confundiu todo, sem saber o que fazer. Foi essa a situação encontrada por Prometeu, ao chegar para controlar a distribuição. Viu os animais razoavelmente unidos sob todos os pontos de vista, enquanto o homem continuava nu, sem nada nos pés, nada para se cobrir, desarmado [...] E

tomado pela preocupação de encontrar um meio que protegesse o homem, Prometeu roubou de Hefesto e de Atena o *gênio criativo das artes*, ao roubar-lhes o fogo (pois sem o fogo, não há meio de se adquirir tal gênio nem de utilizá-lo). Desse modo, fez ao homem a sua doação.

Podem os perceber o duplo erro de Prometeu, que vai ocasionar a dupla punição: contra ele próprio, a águia terrível a devorar seu fígado, mas também contra os homens, a quem Zeus envia Pandora e, com ela, todos os males que passam a estar ligados à condição humana mortal. Em que, exatamente, consiste esse duplo erro?

Primeiro, Prometeu se comportou com o um ladrão; sem permissão ele entra no ateliê que têm juntos Hefesto e Atena para roubar o fogo e da outra as artes. Por esse roubo ele já é passível de punição. Mas o pior é que Prometeu, sem consentimento de Zeus, fornece aos homens um novo poder, *um poder de criação quase divino*, e podem os imaginar — para além do comentário de Platão, que se prende a outros aspectos do mito que não nos interessam diretamente aqui — ser provável que essa possibilidade vá, um dia ou outro, levar os humanos, sem pretão dispostos à *hybris*, a se tomarem por deuses. De fato, como nos indica Protágoras, graças aos dons próprios divinos fornecidos por Prometeu, os homens se tornam os únicos animais capazes de fabricar objetos

“técnicos”, artificiais: calçados, cobertas, roupas, alimentos tirados da terra etc.

*Isso significa que, à semelhança dos deuses, eles passam também a ser verdadeiros criadores. Mais ainda, são os únicos a articular sons de maneira a poder lhes dar um sentido, isto é, os únicos a inventar a linguagem,*

algo que, mais uma vez, consideravelmente os aproxima dos deuses. Em com pensação, com os seus dons roubados por Prometeu vêm diretamente dos olímpicos, os humanos são também os únicos seres vivos a saber da existência dos deuses e a construir altares em homenagem a eles. Mesmo assim, visto que não param de se comportar de maneira injusta com os outros, a ponto de incessantemente se colocarem em risco de autodestruição, ao contrário dos animais que formam um sistema de coparticipação equilibrado e viável, eles estão sob a ameaça de *hybris* o tempo todo! *É então uma espécie prodigiosamente perigosa e preocupante para o cosmos esta que Prometeu acaba de fabricar, sem o consentimento de Zeus.*

*Compreende-se por conseguinte muito bem a sua raiva, por que considera indesculpáveis e irresponsáveis as manobras de Prometeu, e por que ele resolve não só punir esse filho de Titã, mas ao mesmo tempo os homens, para justamente recolocá-los também em seu lugar e lembrar que não devem ceder à hybris. É o que realmente está em jogo neste mito: fazer com que os mortais, apesar dos dons de Prometeu, não se imaginem deuses.*

No fundo, é a mesma ideia que fundamenta a peça que o grande trágico Ésquilo dedicou a Prometeu quase dois séculos antes de Platão colocar o mito em cena com o personagem de Protágoras.

De fato, descobre-se que Zeus já desconfiava dos mortais no momento da repartição do mundo e da organização do cosmos, depois de tomar o poder de seu pai, Cronos. Mais uma vez, prefiro citar diretamente o texto de Ésquilo para que você se habitue à maneira de se exprimir dos gregos, cinco séculos antes da nossa era:

Assim que se sentou no trono paterno (*isto é, o trono de Cronos, que Zeus acaba de derrubar com a ajuda dos Ciclopes e dos Hecatonquiros*), ele repartiu os privilégios entre os diferentes deuses e fixou os escalões do seu império ( *você se lembra, é onde começa realmente a criação da ordem cósmica*). Mas não levou em consideração os infelizes mortais. Queria inclusive fazer a raça inteira desaparecer, para que outra nascesse. E

ninguém, além de mim, Prometeu, se opôs. Apenas eu tive tanta audácia e impedi que os mortais descessem ao Hades (*aos infernos, que frequentemente são designados pelo nome do deus que ali reina*). Por isso aqui me encontro, dobrado sob o peso de dores dificilmente suportáveis, desagradáveis de serem vistas (*trata-se, é claro, das dolorosas correntes e da águia devoradora do fígado*). Por ter-me apiedado dos mortais, fui julgado indigno de piedade.

Tudo bem. Entretanto, uma vez mais, por quê? Um pouco mais adiante, Prometeu se gaba de todas as vantagens que proporcionou aos humanos. Quando se lê a lista, com o em Platão, compreende-se que Zeus de forma alguma tenha visto com bons olhos essa espécie que pode perfeitamente — mais ou menos com o receio dos ecologistas de hoje — ser a única na terra a poder praticar, graças às técnicas de que dispõe, o descomentado ponto de pura e simplesmente alcançar a destruição da ordem cósmica: Ouçam então as misérias dos mortais e vejam com o, de crianças que eram, fiz deles seres dotados de raciocínio e reflexão. Vou contar, não para denegrir os humanos, mas para mostrar os favores concedidos por generosidade minha. Eles viam sem enxergar, escutavam sem ouvir e, semelhantes às imagens dos sonhos, tudo misturavam ao acaso, ao longo da vida inteira. Não conheciam casas de tijolos cozidos ao sol. Não sabiam trabalhar a madeira. Viviam entocados com os as ágeis formigas, no fundo de antros sombrios. Não tinham sinal algum seguro que indicasse o inverno, a primavera florida nem o verão rico em frutos. Tudo era feito sem o uso da inteligência, até o dia em que lhes mostrei a difícil arte de discernir o levantar dos astros e o seu ocaso. Inventei para eles mais bela de todas as ciências, a matemática, assim com o a junção das letras que conserva a lembrança de todas as coisas e favorece a cultura das artes. Também fui o primeiro a emparelhar animais e fazê-los servir, sob o jugo e o bastão, para que tomassem o lugar dos mortais nos trabalhos mais árduos e atrelei ao carro cavalos dóceis às rédeas, luxo com que se garante a opulência. Fui eu próprio o inventor também desses veículos com asas de linho em que os marinheiros percorrem os mares. São tantas as invenções que imaginei a favor dos mortais e eu, desafortunado que sou, não vejo o meio de me libertar da minha presente desgraça.

Prometeu pode ser um bom camarada, mas passa com pletamente ao lado do problema que preocupa Zeus — problema que, uma vez mais, ressurgiu sob aspecto muito próximo à ecologia contemporânea, e não por acaso, aliás, a imagem de Prometeu nela se mantém onipresente. Pois aos olhos de Zeus, a declaração de Prometeu soa com o terrível confissão — e tudo que o filho do Titã Jápeto expõe a seu favor parece, do ponto de vista dos olímpicos, a mais terrível das acusações. O que a mitologia grega aqui põe em cena, com uma clarividência e profundidade impressionantes, é a definição totalmente moderna<sup>32</sup> de uma espécie humana cuja liberdade e criatividade são fundamentalmente antinaturais e anticósmicas. O homem prometeico é o homem da técnica, capaz de criar, inventar de maneira incessante, fabricar máquinas e artifícios capazes de um dia se libertarem de todas as leis dos cosmos.

É isso, muito exatamente, que Prometeu lhe dá, roubando o “gênio das artes”, ou seja, a faculdade de utilizar e até inventar todo tipo de técnica. Agricultura, aritmética, linguagem, astronomia: tudo isso serve ao homem para escapar de sua condição, se erguer com arrogância acima dos seres da natureza e, desse modo, perturbar a ordem cósmica ainda recente, que Zeus com tanta dificuldade conseguira construir! Resumindo, ao contrário das outras espécies vivas —

aquelas das quais Epimeteu perfeitamente organizou a vida, de maneira a formar um sistema equilibrado e útil, em tudo oposto ao que a humanidade formaria assim que estivesse capacitada às artes e às ciências —, a espécie humana é a única entre as mortais capaz de *hybris*, a única podendo, ao mesmo tempo, desafiar os deuses e perturbar e até mesmo destruir a natureza. E é isso, certamente, que Zeus não pode ver com bons olhos, ou o vê inclusive com um olho muito mau, se considerarmos as punições infligidas a Prometeu e aos humanos.

Daí a pensar em destruir a humanidade inteira, a distância é bem curta, e algumas narrativas mitológicas deram esse passo.

*O dilúvio e a arca de Deucalião segundo Ovídio: destruição e renascimento da humanidade*

Um fato fica bem -estabelecido: é inegável a tendência à *hybris*, que caracteriza a hum anidade desde que adquiriu os tais novos poderes de criatividade, ligados às técnicas roubadas dos deuses por Prom eteu. É constante a am eaça de cair no vício, com um a possibilidade cada vez m aior de vir a com eter crim es contra a ordem j usta. Vários m ítógrafos antigos seguem (de form a m ais ou m enos deform ada com relação a Hesíodo) o m ito da idade de ouro com outro episódio fam oso, o do dilúvio decidido por Zeus para destruir a hum anidade atual e fazê-la renascer — exatam ente com o na Bíblia — a partir de dois j ustos: um hom em , Deucalião, filho de Prom eteu, e um a m ulher, Pirra, filha de Epim eteu e Pandora. Os dois são descritos com o seres sim ples e direitos, vivendo de acordo com *diké*, a j ustiça, e afastados da *hybris* que caracteriza o restante da hum anidade caída em decadência. [33](#) O prim eiro poeta a dar um a narrativa detalhada e com pleta do dilúvio — só se encontram antes algum as alusões aqui e ali, m as não suficientem ente com pletas para constituírem um a história coerente

— é Ovídio. No início de *Metamorfoses*, ele nos oferece um a versão plausível do m ito e liga o episódio do dilúvio a um acontecim ento particular que poderia ocorrer em nossa época, isto é, na idade de ferro, resultado direto da derrelição a que chegou a hum anidade nesse período: trata-se do caso Licaão, um rei grego que tentou enganar Zeus de m aneira abom inável. Ovídio evoca ainda a existência de um a raça que, depois ou durante a idade de ferro, não se sabe, teria sido fabricada por Gaia com o sangue dos Gigantes fulm inados por Zeus — para

que a raça dos seus filhos não se extinguisse —, tendo dado a tais seres um “rosto hum ano”. Eles entretanto guardavam o traço indelével das suas origens, se caracterizando, antes de m ais nada, pelo prazer em carnificinas e por não respeitarem os deuses.

Vam os dar um a olhada nessa narrativa do dilúvio e tam bém supor que estam os na com panhia da raça de ferro ou, pior ainda — se é que isso é possível —, dessa que saiu do sangue dos Gigantes fulm inados por Zeus e, por conseguinte, vivendo em plena *hybris*. Zeus, avisado de que o com portam ento dos hum anos se revelava calam itoso, resolve dar um giro de fiscalização pela terra para ver até que ponto a hum anidade havia decaído.

E o que ele vê? Que a situação é ainda pior do que lhe descreveram ! Em todo lugar reinam assassinos, ladrões, homens que menosprezam a ordem do mundo instaurada pelos deuses. Para poder observar por si mesmo, com tranquilidade e sem correr o risco de receber uma impressão errada por ter sido reconhecido, Zeus assume uma aparência humana e perambula de um lado para outro pela terra. Acaba chegando à Arcádia, onde reina um tirano chamado Licaão (o que, em grego, significa “lobo”). Ele revela ao povo da região ser um deus que descera à terra. Impressionado, o povo reza. Mas Licaão, pelo contrário, desanda a rir. E seguindo o esquema que encontram os vários vezes, à semelhança do episódio de Tântalo, ele resolve desafiar Zeus para confirmar-se, de fato, com o pretende, ele é um deus ou, pelo contrário, um simples mortal.

Licaão decide matar Zeus durante o sono, mas antes de executar esse intento funesto, degola um infeliz prisioneiro que o rei de um povo denominado Molosso havia deixado com o refém. Corta-o em pedaços, ferve alguns, assa outros e acha ótima a ideia servir tudo isso com o jantar para Zeus! É um erro fatal, pois como já acontecera com Tântalo, Zeus percebe e compreende tudo. O raio é acionado, e o palácio de Licaão desmorona sobre a sua cabeça. O tirano, entretanto, consegue escapar, e Zeus o transforma em lobo — e vem o Licaão, sempre cruel, com os olhos animados por paixão sanguinária, dirigir seu ódio contra os outros animais, tornando-se seu mais feroz predador. Veja como Ovídio descreve essa cena, no início de *Metamorfoses* — que cito ainda neste mesmo espírito, para que se dê conta do estilo e com quanta vivacidade os mitos eram contados naquela época. É Zeus quem fala, na primeira pessoa. Ele já se encontra no Olimpo, depois de convocar todos os deuses para uma assembleia extraordinária.

Conta-lhes sua experiência, anunciando estar disposto a destruir a raça humana, e expõe os motivos de tal decisão. Como sempre, ponho meus próprios comentários entre parênteses:

Durante a noite, enquanto eu dormia um sono profundo, Licaão se preparava para me surpreender e matar; veja como qual prova ele queria saber a verdade ( *quer dizer, confirmar se Zeus é de fato um deus*). Mas achou

que não era ainda o bastante. Com a espada, cortou a garganta de um dos reféns que lhe tinha enviado o povo m olosso. Em seguida, ferveu um a parte ainda palpitante dos m em bros em água quente para torná-la m ais m acia e fez grelhar outra parte diretamente no fogo. Mal terminou de pôr a m esa, m eu raio vingativo desmoronou sobre ele o palácio [...] Tomado de pavor, ele fugiu e, ganhando o campo silencioso, começou a uivar; pois foi em vão que tentou falar; toda a raiva contida em seu coração passou a se concentrar na boca; sua habitual sede de m atança agora se dirige a rebanhos, de forma que continua ainda a se satisfazer no sangue [...] Suas roupas se transformaram em pelos, os braços se tornaram patas, mas ele conserva ainda traços do seu antigo aspecto. Mantém o m esmo pelo grisalho, o m esmo ar cruel, os m esmos olhos febris, e nada perdeu da atitude feroz.

Abati com m eu raio um a única casa, mas muitas m erecem o m esmo fim !

Pois sobre a terra inteira reina a furiosa Erínia ( *quer dizer, você se lembra, uma das deusas da vingança — significando haver crimes à solta a serem punidos*). Mais parece uma conjuração para o crime! Não vamos os m ais esperar. Que todos os homens sofram — é a m inha decisão irrevogável — o castigo que bem m erecem .

E o castigo, com o que você deve ter adivinhado, é o dilúvio. Zeus imagina, por um instante, destruir a humanidade com sua arma favorita, já utilizada contra Licaão, o raio, mas desiste. A destruição necessária é tão anã — a terra inteira precisa se livrar do gênero humano corrompido — que o braseiro talvez ganhasse proporções enormes, podendo muito bem incendiar o universo inteiro e queimar o próprio Olimpo. À água, então, recorreria Zeus, e por ela a humanidade vai morrer. Zeus toma o cuidado de esconder os ventos que afastam as nuvens —

aqueles que, conseqüentemente, com o m istral mediterrânico, trazem dias bonitos, secos e quentes. Em contrapartida, espalha, com os cães cruéis de m atilha, ares úmidos e pesados, de tenebrosas nuvens carregadas de água que com eça a cair do céu com gotas grossas e densas. Para que tudo se encaminhe da m elhor forma, pede também que Poseidon (Netuno)

bata no chão com seu tridente, fazendo os rios saírem dos seus leitos e também as ondas do oceano se agitarem .

Em pouco tempo, a terra inteira fica coberta d'água. Veem-se, segundo Ovídio, focas de corpo informe e substituírem as cabras nos campos, golfinhos ligeiros entre as árvores, lobos nadarem com ovelhas, ao lado de leões de pelo fulvo, todos pensando apenas em salvar as próprias peles. As filhas de Nereu, um dos deuses do mar, se encantam descobrindo cidades inteiras ainda intactas sob as águas... Homens e animais, enfim, todo o pequeno mundo de mortais acaba sendo tragado. Até os pássaros morrem; cansados de voar sobre o mar sem limites, eles acabam desistindo e sendo também tragados. Aqueles que, de uma maneira ou de outra, escapam, mais cedo ou mais tarde morrem de fome —

pois evidentemente não resta mais alimento algum para que sobrevivam .

Todo mundo morre. Exceto dois seres, dois humanos que Zeus teve o cuidado de preservar — e mais um a vez estão os bem próximos do mito bíblico. Pois no momento em que anuncia a decisão de destruir a totalidade do gênero humano, a assembleia dos deuses, na verdade, fica dividida. Uns apoiam e até agravam a vontade exterminadora. Mas outros, pelo contrário, lembram que a terra, sem os mortais, pode se tornar bem tediosa e vazia. Deixariam aquele lugar maravilhoso apenas para os animais selvagens? Além disso, quem vai cuidar dos altares, fazer sacrifícios, homenagear os deuses, se não houver mais homens para isso? A verdade — e eu é que acrescento, pois está apenas subjacente no texto de Ovídio

— é que, sem os homens, o cosmos inteiro está destinado a morrer!

E de novo abordam os temas mais profundos da mitologia: *se a ordem cósmica fosse perfeita, caracterizada por um equilíbrio imutável e sem falhas, o tempo simplesmente pararia, isto é, a vida, o movimento, a história, e não haveria, inclusive para os deuses, nada mais a se ver nem fazer, ficando claro que o caos primordial e as forças que ele não para de engendrar de vez em quando não podem nem devem jamais desaparecer totalmente. E a humanidade, com todos os seus vícios e, principalmente, com a sucessão infinita de gerações que isso implica, desde o envio de Pandora e da morte “de verdade” para os homens, é indispensável à vida.*

*Magnífico paradoxo que se pode formular da seguinte maneira: não há vida sem morte, não há história sem sucessão de gerações, não há ordem sem desordem, não há cosmos sem um mínimo de caos. Por esse motivo, apesar das objeções que lhe fazem alguns deuses, Zeus prefere poupar dois hum anos. Por quê? Simplesmente para que a humanidade possa reviver.*

Quais? Dois seres excepcionais, para que a espécie pelo menos reinicie a partir de bases sólidas e sadias. Excepcionais não significa que sejam “grandiosos”.

Pelo contrário, seres simples, mas, como se diz, “honestos”. Têm o coração puro, vivem afastados da *hybris*, dentro dos princípios de *diké*, respeitando os deuses e a ordem do mundo. Quem são eles? Eu já disse os seus nomes: Deucalião e Pirra. E disse também que ele é um dos filhos de Prometeu. Hesíodo nunca diz quem é a mãe, nem Ovídio, mas pode-se supor, por Ésquilo, que talvez se trate de uma filha de Oceano, ou seja, uma Oceânida chamada Hesione. Pirra, por sua vez, é filha de Epimeteu e Pandora. Em certo sentido, é a humanidade da idade de ferro que continua, mas recomeçando do zero, de um homem e uma mulher que, para todo o futuro que se abre, ou seja, para a nossa atual humanidade, *podem ser considerados o primeiro homem e a primeira mulher.*

Como irão povoar a terra? De maneira bem curiosa, que lembra os tempos primordiais, sem nada dever a Pandora — o que é preferível, se quiserem partir com o pé direito. Sozinhos, assustados, perdidos no universo gigantesco e deserto, Deucalião e Pirra, que tinham tido o cuidado de construir, com o Noé, uma arca bem sólida, acostam, após nove dias de dilúvio ininterrupto, na região mais alta do monte Parnaso, que havia sido preservada das águas por vontade de Zeus. Ali,

encontram encantadoras ninfas chamadas “coricianas” por habitarem uma gruta, Corícia, escondida no flanco do monte Parnaso, logo acima de Delfos. Eles visitam o santuário de Temis, a outra deusa da justiça, e lhe dirigem orações: como sobreviver após a catástrofe e, principalmente, como, sozinhos, restaurar a humanidade perdida? Temis se apieda e dá a seguinte resposta, bastante enigmática à primeira vista — como sempre, quando se trata de oráculos: Afastem-se do templo, cubram a cabeça,

desam arrem o cinto das suas vestes e joguem atrás das costas os ossos de sua avó.

Deve-se reconhecer, são recom endações bem estranhas, e nossos dois infelizes hum anos se sentem com pletam ente desorientados! O que a deusa quer dizer, de fato? Pensam , pensam e acabam com prendendo: cobrir a cabeça e soltar o cinto que prende as roupas é adotar a m aneira ritual de os sacerdotes fazerem sacrifício aos deuses. Trata-se, então, de um sinal de hum ildade, de respeito — o contrário da *hybris* que levara a hum anidade à perdição. Quanto aos ossos da avó, a indicação com toda evidência não sugere, com o Deucalião e Pirra de início im aginam , a profanação de algum cem itério! A avó em questão é obviam ente Gaia — na verdade, para ser m ais preciso, a bisavó de Deucalião e Pirra, m ãe de Jápeto, que é pai de Prom eteu e Epim eteu, pais, por sua vez, dos nossos dois sobreviventes. E os ossos de Gaia, naturalm ente, são as pedras.

Bastava pensar. Em ocionados, tem endo terem com prendido m al, Deucalião e Pirra pegam m esm o assim algum as pedras e lançam -nas por cim a dos om bros, para trás. Milagre! As pedras se am olecem . Misturando-se à terra, tornam -se carne, e algum as veias surgem na superfície dela, se enchendo de sangue. As lançadas por Pirra viram m ulheres, as de Deucalião, hom ens, e todos trazem seu selo de origem : a nova hum anidade será um a raça sufficientem ente firm e, com o a pedra da qual saiu, resistente ao cansaço e sólida com o a rocha!

Mas ainda há os anim ais que tam bém , todos, desapareceram no dilúvio. Muito felizm ente, sob o calor do sol, a terra em bebida d'água se aquece e, nessa lam a m orna “com o o seio da m ãe”, diz Ovídio, com eçam suavem ente a nascer anim ais. Eles saem à luz, veem o dia e se desenvolvem : inúmeras espécies antigas, j á conhecidas, e outras, pelo contrário, novíssim as.

O m undo volta a funcionar. A vida retom a seu fluxo, e a ordem cósm ica escapa, finalm ente, dos dois m ales que a am eaçavam : o caos, de um lado, que podia a qualquer instante ressurgir através daquela hum anidade com pletam ente m ergulhada na *hybris*; de outro, o tédio da inércia e da vacuidade, caso as espécies m ortais totalm ente desaparecessem . Com isso, você pode perceber que som ente aí a cosm ogonia, a construção do cosm os, está verdadeiram ente concluída.

É tam bém nesse ponto que a questão crucial, aquela em que a mitologia beira a filosofia — o que é uma vida boa para os mortais? —, vai poder, enfim, se

colocar em toda sua amplitude. E com Ulisses vamos poder começar a respondê-la em profundidade. Pois não basta se colocar sob o ponto de vista dos deuses, com o fizeram os até agora, incorporando a lógica da teogonia. Afinal, o que interessa a nós, humanos, é saber como nos situarmos em relação a toda essa edificação grandiosa. Admitamos, por hipótese, aceitar a visão grega do mundo, achar que o universo é globalmente harmonioso e ordenado, e que nós, seres acabados, estamos irremediavelmente destinados à morte: quais são, nessas condições, os princípios para uma vida boa? Além disso, esses dois dados básicos se tornam menos absurdos para nós, hoje, sendo inclusive bem atuais: com tudo bem considerado, é muito possível que o universo seja efetivamente ordenado como o acham os gregos. A ciência contemporânea apoia, em inúmeros aspectos, essa visão. A cada dia, as descobertas da biologia e da física modernas nos levam a crer que simplesmente existem ecossistemas, que o universo é organizado, que evolui na direção de seres cada vez mais adaptados etc. Quanto à finitude, o desencantamento do mundo leva um grande número de pessoas, pelo menos nos países democráticos, a achar que a noção de imortalidade prometida pelas religiões é, no mínimo, duvidosa. A ideia, então, de que a sabedoria consiste em aceitar a hipótese de uma ordem cósmica, no coração da qual os mortais vivem por determinado tempo, é mais contemporânea do que nunca. Por essa razão, a viagem de Ulisses, passando claramente do ponto de vista dos deuses ao dos simplesmente mortais e descrevendo a maneira como um ser humano particular pode e deve encontrar seu lugar no cosmos para chegar à vida boa, tem algo a nos dizer ainda hoje.

Tentem nos entender melhor em que e por quê: é a questão inteira da sabedoria dos mortais que está em jogo e, acredite, isso vale bem a pena.

[20](#) Ou, para alguns, de Pã. Em francês, inclusive, é chamado “sileno” quem tem mais ou menos o seu perfil.

[21](#) Ovídio, *Metamorfoses*, XI.

[22](#) Em *Píticas*, estrofe 12, versos 6-8.

[23](#) Podemos ver uma breve (apenas quatro linhas) referência a essa história em Heródoto ( *História*, livro VII, alínea 26) e em Xenofonte ( *Anábase*, capítulo II, alínea 8), mas há duas descrições com pletas em Ovídio e em Higino.

[24](#) Aliás, numa outra fábula, a de número 191, não são mais as Musas, mas Midas quem se torna árbitro da competição entre Apolo e Mársias — prova de que, no espírito dos mitógrafos, as duas histórias formavam uma só: “O rei Midas foi escolhido [...] na época em que Apolo travou uma disputa de flauta contra Mársias ou Pã.” Enquanto uns davam “a vitória a Apolo, Midas disse que ela devia ser dada a Mársias. Irritado, Apolo disse a Midas: ‘Daquela de quem você usou o espírito para julgar, terá também as orelhas’ e, dizendo isso, fez crescerem

nele orelhas de asno”. O que fez com que Higino unisse os dois mitos, o de Midas e Pã e o de Mársias, que texto arcaico algum reunia? A resposta pode ser simples.

Teria acontecido com o procedimento de “condensação” do sonho, descrito por Freud, que pode ter feito Higino achar que Midas estava presente, pois há quatro pontos de aproximação. Primeiro a flauta, tanto a de Mársias quanto a de Pã, que, ao contrário da lira de Apolo, é um instrumento não harmônico, podendo imitar os sons da voz, do vento nas árvores, os gritos dos animais selvagens, mas não produz acordes harmônicos; em seguida, a cena se passa na Frígia, onde Midas era rei, e o primeiro poema a evocar a história — pelo menos o primeiro dos que nos restaram —, ou seja, *Píticas* (12, versos 6-8), de Píndaro, foi dedicado ao “flautista Midas”; por último, Mársias e Pã são seres “dionisíacos”, ou seja, seres do caos, da festa, da loucura e da desordem, e não com o Apolo, olímpicos e defensores da obra cósmica do pai fundador, Zeus.

[25](#) Podemos encontrar, como quase sempre, uma versão empolgante desse mito em *Metamorfoses*, de Ovídio.

[26](#) *O Nascimento da Tragédia*, § 4.

[27](#) *Ibid.*, § 5.

[28](#) Como Jean-Pierre Vernant mostrou de maneira magistral. É nele que me inspiro para o essencial da interpretação desses três mitos.

[29](#) Hesíodo chama também a idade de ouro de idade de Cronos, o que pode parecer estranho, tendo em vista a famosa guerra de Zeus contra os Titãs que acabei de contar. Mas deve-se dizer que, ainda segundo Hesíodo, apesar das más ações posteriores, Cronos foi bem ou mal o primeiro soberano, o primeiro senhor do cosmos, até ser vencido por Zeus e lançado no Tártaro. Aliás, diz também o final do poema, o senhor do Olimpo acaba inclusive perdendo o pai e até mesmo o reabilita.

[30](#) Mas dou um resumo: a raça de prata, também diretamente criada pelos deuses do Olimpo, com a raça de ouro, não envelhece. No seu caso, entretanto, a juventude duradoura tem um significado bem diferente. Por cem anos os homens da raça de prata vivem com crianças. Isso quer dizer que não são adultos desenvolvidos, como os da raça de ouro, mas seres infantis que assim que chegam à maturidade vivem muito pouco tempo porque são dominados pela máis horrível das *hybris*, que imediatamente os leva à morte. Não somente são da máis extrema violência uns com os outros, mas também recusam cultuar os deuses e oferecer-lhes sacrifícios, render suas merecidas honras. Irritado com tal falta de *diké* e tanto desrespeito pela justa hierarquia dos seres, Zeus resolve fazê-los desaparecer. Pode-se dizer que esses homens se assemelham às más divindades; com o Tífon ou os Titãs ao guerrearem os olímpicos, eles não buscam edificar uma ordem cósmica justa e harmoniosa. Pelo contrário, desprezam-na e

se esforçam no sentido de sua destruição — e por isso Zeus é obrigado a se livrar deles. De modo oposto, os homens da idade de ouro correspondem a uma ordem do mundo bem-dirigida e bem-organizada sob a égide dos olímpicos — razão pela qual podem viver em perfeita harmonia com eles. Ao morrerem, os homens da idade de prata, por vontade de Zeus, também se transformam em demônios, mas demônios que, ao contrário dos anteriores, são soterrados com as divindades más e “caóticas”, sob a terra, nas trevas. O que significa que são punidos. A terceira raça é a de bronze, que não se situa no mesmo nível que as duas primeiras. São seres lim

itados, que têm a existência reduzida, por assim dizer, a um a só e única dimensão da vida humana, a da pura violência guerreira.

Nada sabem fazer além de lutar, e sua brutalidade é sem igual. São terríveis em força, possuem armas de bronze e até vivem em casas de bronze. Nada que seja caloroso ou confortável envolve a sua vida. Moram em lugares à imagem deles: metálicos, duros, frios e vazios. Considerando que a primeira raça corresponde às boas divindades favoráveis aos cosmos, a segunda às divindades tenebrosas e caóticas, a terceira corresponde aos Gigantes; com estes, aliás, está destinada a uma morte anônima, morte que os gregos denominam “negra”, a morte mais horrível que pode haver para eles, pois reina nas trevas das profundezas da terra e da qual ninguém escapa, de modo algum. De tanto lutarem entre si, os homens de bronze acabam mutuamente se aniquilando, de forma que Zeus não precisa intervir para livrar o cosmos da sua presença. A quarta raça, a dos heróis, dedica-se também à guerra. Mas diferentemente dos homens da idade de bronze, praticam-na, se podemos assim dizer, com justiça, *diké*, com honradez e não na *hybris* que a pura violência constitui. Aquiles, Hércules, Teseu, Ulisses e Jasão, homens da idade heroica, seres tornados célebres por suas ações gloriosas e corajosas — e não anônimos como os de bronze —, são soldados, sem dúvida, mas, antes de tudo, são homens de honra, preocupados em respeitar os deuses e, finalmente, encontrar seu devido lugar no coração da ordem cósmica. Por isso esses heróis, que Hesíodo chama “sem ideuses”, são mais ou menos como os homens da idade de ouro. Também não morrem como prometam. Os mais valorosos deles, tendo preenchido seu espaço de tempo, são colocados por Zeus num lugar magnífico, a “ilha dos bem-aventurados”, onde, sob a égide de Cronos libertado e perdoado pelo senhor do Olimpo, eles vivem como os homens da idade de ouro, sem precisar trabalhar, sem preocupações, sem doenças nem dores, numa terra de abundância que lhes fornece por conta própria o que é necessário para uma vida doce e feliz.

[31](#) É um tema muito precisamente esclarecido por Vernant, uma vez mais.

[32](#) Podemos encontrá-la no início da tradição humanista, com Pico della Mirandola, Rousseau, Kant e até Sartre.

[33](#) Não há menção a esse episódio no texto de Hesíodo, e certamente se colocou

o problema referente à época em que teria ocorrido esse famoso dilúvio.

Apoiados em fontes tardias — provavelmente a *Biblioteca* de Apolodoro —, alguns sem discutir nem mesmo a destruição da humanidade corrompida à idade de bronze. Porém, deve-se concordar que, dentro da perspectiva aberta por Hesíodo, essa hipótese não faz muito sentido, pois os homens da idade de bronze têm como característica essencial justamente a autodestruição, de tanto que se combatem. Assim sendo, Zeus não precisaria intervir para livrar o cosmos da sua presença.

### Capítulo 3

#### A sabedoria de Ulisses

##### *ou a reconquista da harmonia perdida*

É então da famosa viagem de Ulisses que vou falar para você, aquela que Homero nos contou na *Odisseia* e que dura pelo menos dez anos, logo depois da terrível guerra de Troia. Se levar em consideração que o conflito já afastara nosso herói dos seus familiares por dez longos anos, há pelo menos vinte anos, então, Ulisses não está “em seu lugar”, junto dos seus, onde deveria viver. Nunca, no entanto, ele quis aquela guerra. Fez de tudo para não participar e somente forçado ele deixa a sua pátria, Ítaca, a cidade em que é rei; o filho recém-

nascido, Telêmaco, o pai, Laerte, e a mulher, Penélope. Trata-se de uma obrigação moral, com certeza, mas não por isso menos forte. Apesar de toda a vontade de permanecer no lar, junto aos seus, Ulisses precisa manter a promessa feita a Menelau, rei de Esparta, de quem o jovem príncipe troiano, Páris, acaba de raptar a esposa, a bela Helena. Ulisses se vê, no sentido grego do termo, dentro de uma “catástrofe”: tirado violentamente de seu lugar natural, o lugar que lhe pertence, mas ao qual ele também pertence, afastado à força dos seus próximos, que formam seu mundo humano. Sua vontade é uma só: voltar para casa assim que possível e reaver o seu lugar na ordem do mundo que a guerra havia

revirado. Mas por muitas razões a viagem de volta se revela incrivelmente sofrida e difícil, sem eada de obstáculos e provas quase insuperáveis — o que explica o tamanho e a duração do périplo que o herói vai completar. Além disso, tudo se passa dentro de uma atmosfera sobrenatural, num mundo mágico e maravilhoso que não é mais o mundo humano, e sim um universo povoado por seres demôníacos ou divinos, benevolentes ou maléficos, mas que, de um jeito ou de outro, não pertencem à vida normal e representam, assim, uma ameaça: a de nunca mais voltar ao estado inicial, nunca mais encontrar a autêntica existência humana.

## I. O CONTEXTO. O SENTIDO DA VIAGEM E A SABEDORIA DE ULISSES: DE TROIA A ÍTACA OU DO CAOS AO COSMOS

Eu poderia, é claro, contar uma a uma as diferentes etapas da viagem, sem indicar seu sentido. São bastante divertidas, mesmo lidas sem compreensão maior. Tenho certeza de que você gostaria delas dessa forma. Mas realmente seria pena, você perderia muito com isso e elas não passariam significado algum.

Primeiro porque dezenas de livros, inclusive infantis, já contaram as peripécias da viagem de Ulisses. Mas principalmente porque as aventuras do rei de Ítaca só

ganham seu verdadeiro relevo quando colocadas na perspectiva daquilo que acabam os de ver juntos: a emergência, com a teogonia e a cosmogonia, de uma sabedoria cósmica, uma nova e apaixonante definição da vida boa para os mortais, uma “espiritualidade laica” da qual Ulisses talvez seja o primeiro representante na história do pensamento ocidental. Se a vida boa, para os que vão morrer, é a vida em harmonia com a ordem cósmica, Ulisses, nesse caso, é o arquétipo do homem autêntico, do sábio que ao mesmo tempo sabe o que quer e para onde vai. Por isso, mesmo que atrase um pouco o momento da narrativa —

mas fique tranquilo, voltaremos o mais brevemente possível —, preciso dar a você algumas chaves para a leitura, a fim de desvendar o verdadeiro sentido dessa epopeia e esclarecer toda a sua profundidade filosófica.

*Fio condutor nº 1. Dirigindo-se para a vida boa e a sabedoria dos mortais: uma viagem que, como a teogonia, vai do caos ao cosmos...*

Primeiro, deve-se notar que tudo começa com uma série de quebras, uma sucessão de desordens que será preciso enfrentar e aplacar. Com o início da teogonia, a história parte do caos e termina no cosmos. Esse caos original, no entanto, tem várias facetas diferentes. Antes de tudo, [34](#) o que salta aos olhos é evidentemente a própria guerra, colocada sob os desígnios de Eris — com o início no episódio do

“caso da discórdia”, que contei no início do livro. É um terrível conflito, com milhares de jovens perdendo a vida em combates de apavorante crueldade. Na época, como ainda hoje, a guerra é atroz: não apenas sanguinária e brutal, mas também representa um desenraizamento sem igual para soldados que são afastados de suas casas, longe de toda civilidade, de toda felicidade, mergulhados num universo que nada mais tem a ver com o que deveria ser a vida boa, a vida em harmonia com os outros e com o mundo.

Uma vez ganha pelos gregos, em boa parte graças à astúcia de Ulisses com seu famoso cavalo de madeira, a guerra ainda se prolonga num segundo momento de caos completo, que é o saque de Troia. Vamos ser francos: é um exagero, um enorme exagero. Um total descomentado — marcado pelo selo da mais demencia *hybris*. Os soldados gregos, que perderam dez anos de suas vidas em condições tão horríveis das quais certamente nunca mais vão se recuperar, se comportam pior do que animais selvagens. Ao entrar na cidade sitiada, têm prazer em massacrar, torturar, violentar, quebrar tudo que é bonito e até o que é sagrado. Ajax, um dos mais valorosos guerreiros gregos, chega a violentar Cassandra, filha do rei Príamo, irmã de Páris, num templo dedicado a Atena. E a deusa não gostou disso — ainda mais porque Cassandra é excelente moça. Na verdade, ela carrega uma maldição funesta, imposta por Apolo. O

deus da música se apaixonara por Cassandra e, para ganhar seus favores, lhe concede um dom maravilhoso: o de prever o futuro. Cassandra aceita, mas, na

últim a hora, não cede ao deus, que tam bém não fica nada contente. Para se vingar, lança então a tal m aldição: ela continua a prever corretam ente o futuro

— o que foi dado não pode ser tom ado —, m as ninguém acredita nela, nunca!

Por exem plo, Cassandra suplicou que o pai não deixasse entrar o cavalo de Troia na cidade; em vão, ninguém lhe deu ouvidos.

Mas isso não é m otivo para violentá-la, e no tem plo de Atena ainda por cim a.

E o com portam ento dos gregos de m aneira geral segue esse m esm o padrão, de form a que os olím picos, inclusive os que apoiaram os gregos contra os troianos, com o Atena, j ustam ente, ficam horrorizados com esse novo caos que desnecessariam ente se acrescenta ao que a guerra, por si só, j á constitui: a grandeza se com prova pela capacidade de se m anter digno e m agnânim o não só na provação, m as tam bém na vitória — e, no caso, os gregos se com portam de form a absolutam ente ordinária. Para dizer as coisas de m aneira sim ples, eles agem com o uns porcos. Diante de tal festival de *hybris*, Zeus se m ostra duro e desencadeia tem pestades sobre os navios dos gregos que regressam a seus portos após a pilhagem de Troia. Cum prindo seu papel e para fazê-los refletir, ele, além disso, cria desconfiança entre os chefes, principalm ente entre os dois reis m ais im portantes, os irm ãos Agam ênom , que dirigiu os exércitos durante toda a guerra, e Menelau, o rei de Esparta, que é tam bém o m arido traído da bela Helena apaixonada por Páris. Isso nos abre pelo m enos cinco tipos diferentes de caos, que se acum ulam e se acrescentam uns aos outros: o pom o da discórdia, a guerra, o saque, a tem pestade e as brigas entre os generais — com as duas últim as j á explicando, em parte, as prim eiras dificuldades de Ulisses para regressar à sua ilha.

Mas no que concerne a esse últim o, há algo ainda pior. Com o vam os ver daqui a pouco, no decorrer da viagem ele atrai o ódio inesgotável de Poseidon, furando o olho de um dos seus filhos, o Ciclope cham ado Polifem o. Ulisses não teve escolha — o Ciclope, um m onstro assustador, com um único olho cravado no m eio da testa, se divertia devorando seus

com panheiros. Foi preciso cegá-lo para fugir. Mas Poseidon também precisa defender seus filhos, mesmo que sejam seus, e nunca vai perdoar Ulisses. Sem preguiça, faz o possível para lhe complicar a vida e impedir o retorno a Ítaca. E seus poderes são grandes, enormes, e as complicações para Ulisses virão na mesma proporção.

E há uma última forma de caos que Homero evoca, logo no início da história, que Ulisses vai ter que enfrentar bem no final: jogos da sua querida pátria, Ítaca, sem mesmo em sua ausência uma desordem inimaginável em seu palácio.

Persuadidos de que Ulisses está morto há muito tempo, eles resolvem tomar o seu lugar, não somente à frente de Ítaca, mas também junto de sua mulher —

que, em desespero, tenta se manter fiel ao marido. São os chamados

“Pretendentes”, pois pretendem o trono e também a mão de Penélope. Mais ou menos como os gregos em Troia, eles igualmente se comportam com o porcos:

noite após noite, vêm festejar na casa da rainha, causando grande aflição a ela e ao filho, Telêmaco, que ainda é jovem demais para expulsá-los sozinho, mas vive a noite inteira revoltado e indignado. Os Pretendentes bebem e comem tudo que veem pela frente, sem nenhum controle, como se estivessem em casa. Pouco a pouco vão esgotando todas as riquezas acumuladas por Ulisses para os seus familiares. Bêbados, eles cantam e dançam com o diabo e dormem com as serventes. Chegam inclusive a insinuações indecorosas com Penélope, ou seja, eles são insuportáveis, e a casa de Ulisses, aquilo que os gregos denominam seu *oikos*, seu lugar natural, também passa da ordem ao caos.

Enquanto reinava Ulisses, a casa era como um pequeno cosmos, um microcosmo, um mundinho harmônico à imagem do que Zeus havia instaurado na escala do universo. E desde que ele partiu, tudo ficou revirado. Se continuarmos com a analogia, podemos dizer que os Pretendentes se comportam como “mini-Tímons” na cidade. Para Ulisses, a primeira finalidade da viagem consiste em voltar a Ítaca para repor seu m

undo no devido lugar, fazer com que seu *oikos*, sua casa, volte a ser um cosmos — o que torna nosso herói “divino”.

Aliás, muitas vezes se diz, referindo-se a ele, o “divino Ulisses”. O próprio Zeus afirma, no início do poema de Homero, que Ulisses é o mais sábio de todos os humanos, pois tem com o destino principal se comportar na terra com o senhor dos deuses no plano do Grande Todo. Mesmo mortal, ele é um pequeno Zeus, com o Ítaca é um pequeno mundo, e a finalidade de seu tão penoso périplo, ou até de sua vida inteira, é também fazer reinar, pela astúcia e pela força, se preciso, a justiça, isto é, a harmonia. Zeus se sensibiliza com o projeto, que lembra o seu próprio. No momento necessário, vai ajudar Ulisses em seu regresso, para o último e terrível combate contra os portadores de caos e de desarmonia que são os Pretendentes cheios de *hybris*.

*Fio condutor nº 2. Os dois obstáculos: deixar de ser homem (a tentação da imortalidade), não estar mais no mundo (esquecer Ítaca e ficar no caminho)* Você já sabe, então, de onde vem Ulisses e para onde ele vai: do caos ao cosmos em sua própria escala, que certamente é humana, mas reflete a ordem cósmica. É um itinerário de sabedoria, um caminho difícil, tortuoso ao máximo, mas cuja meta pelo menos é perfeitamente clara: trata-se de chegar à vida boa, aceitando a condição de mortal que é aquela de todos os seres humanos. Ulisses, como já disse, quer não apenas rever os seus, mas também levar sua cidade de volta para a ordem, pois somente entre seus pares um homem é um homem.

Isolado e desenraizado, separado de seu mundo, ele nada é. Cito, aliás, o que Ulisses claramente diz ao se dirigir ao bom rei Alcino (veremos mais adiante em que situação), admirando seu governo harmonioso e a paz reinante em sua ilha:

O mais caro objeto dos meus anseios, posso jurar, é essa vida de todo um povo em bom entendimento, quando nas grandes residências vemos em longas fileiras os convivas tomarem lugar para ouvir o aedo (*era costume um contador de histórias, chamado aedo, cantá-las acompanhado de uma cítara, costume que voltamos a encontrar no tempo dos castelos, com nossos trovadores*), quando, nas mesas, o pão e as carnes abundam e, se nos dirigimos à cratera (*é como se chamava o recipiente em que era*

*colocado o vinho puro para ser misturado à água*), o servente se oferece para nos encher as taças. Para mim, é a minha bela vida das vidas [...] Nada mais doce do que a pátria e os parentes; em exílio, para que serve a minha opulenta casa, entre estranhos e longe dos seus? (*Odisseia*, canto IX) A vida boa é a vida com os seus, em sua pátria, mas essa definição não deve ser entendida no sentido moderno, mesquinhamente “patriota” ou “nacionalista”.

Nada a ver com o famoso “Trabalho, Família, Pátria” do marechal Pétain que Ulisses houvesse, por antecipação, incorporado. O que a sua visão do mundo subentende tem a ver com a cosmologia, e não com a ideologia política. A existência bem-sucedida, para um mortal, é a existência ajustada à ordem cósmica, em que a família e a cidade são, por assim dizer, seus elementos manifestos. Na harmonização da própria vida com a ordem do mundo há uma infinidade de aspectos pessoais que, quase todos, Ulisses explora. É preciso, por exemplo, tomar o tempo para conhecer as pessoas, às vezes com batê-las, outras vezes amá-las, civilizar-se, descobrir culturas diferentes, paisagens infinitamente diversas, perceber as profundezas do coração humano em seus aspectos menos evidentes, medir seus próprios limites nas provações. Ou seja, ninguém se torna um ser harmonioso sem passar por uma miríade de experiências que vão, no caso de Ulisses, ocupar um lapso de tempo considerável em sua vida. Mas além da sua dimensão quase de iniciação no plano humano, inclusive dos aspectos cosmológicos, essa concepção da vida boa possui também uma dimensão propriamente metafísica. Ela alimenta uma ligação de grande profundidade com uma certa representação da morte.

Para os gregos, o que caracteriza a morte é a perda da identidade. Os mortos são, antes de mais nada, “sem nome” ou mesmo “sem rosto”. Todos que deixam a vida se tornam “anônimos”, perdem a individualidade, deixam de ser pessoas.

Ulisses, durante a sua viagem (darei mais adiante em quais circunstâncias), ao ser obrigado a descer aos infernos, onde estão aqueles que não têm mais vida, é tomado por surda e terrível angústia. Contempla horrorizado todo aquele povo no Hades. O que mais o preocupa é a indistinta massa de sombras que nada mais identifica. Aterroriza-o o barulho que fazem: um

barulho confuso, um burburinho, um a espécie de rum or surdo dentro do qual não se pode reconhecer voz alguma e m enos ainda qualquer palavra que faça sentido. É essa despersonalização que caracteriza a morte aos olhos dos gregos, e a vida boa

deve ser, tanto quanto possível e pelo tempo que se puder, o contrário absoluto desse tom acinzentado infernal.

Pois a identidade de uma pessoa passa por três pontos cruciais, sendo o primeiro a sua inclusão em uma comunidade harmônica — um cosmos. Uma vez mais, o homem só é de fato homem entre os homens e, em exílio, ele nada é

— por isso, aliás, o banimento da cidade, para os gregos, corresponde a uma condenação à morte, o castigo supremo que se inflige aos criminosos. Mas há uma segunda condição: a memória, as lembranças, sem as quais uma pessoa não sabe quem ela é. É preciso saber de onde vem os para saber quem somos e para onde devemos ir. O esquecimento se revela, com relação a isso, a pior forma de despersonalização que se possa conhecer em vida. É uma pequena morte em plena existência, e o amnésico é o ser mais infeliz da terra. Por último, deve-se aceitar a condição humana, isto é, apesar de tudo, a finitude. O mortal que não aceita a morte vive em *hybris*, em descomentimento e com uma forma de orgulho que beira a loucura. Ele se imagina que não é, um deus, um Imortal, com o um louco se imagina César ou Napoleão.

Ulisses aceita — já lhe contei com o, ao recusar a oferta de Calipso — sua condição de mortal. Guarda tudo na memória e tem uma única ideia fixa: recuperar seu lugar no mundo e repor sua casa em ordem. Nisso, ele é um modelo, um arquétipo da sabedoria dos antigos.

Mas é também nessa mesma perspectiva que devem ser entendidos os terríveis obstáculos que ele vai encontrar pelo caminho. Não se trata apenas, com o num romance policial ou num faroeste, de desafios que evidenciam a coragem, a força e a inteligência do herói. São provas infinitamente mais profundas, com um sentido ao mesmo tempo forte e preciso. Se o destino de Ulisses, com o Zeus explicitamente diz logo no início do poema, é o de retornar ao lar, o de repor em ordem sua cidade

para recuperar seu justo lugar junto aos seus, os obstáculos que Poseidon vai lhe colocar não foram escolhidos, com o se diz, por acaso. Trata-se pura e simplesmente de desviá-lo do caminho e de seu destino, fazendo-o perder o sentido da existência e impedindo sua volta a uma vida boa. Os empecilhos que pontuam o itinerário são tão filosóficos quanto o objetivo da viagem. Pois para desviar Ulisses de seu destino, há apenas duas maneiras, pelo menos se não se considerar logo de saída a ideia de matá-lo, com o Poseidon gostaria: o esquecimento e a tentação da imortalidade. [35](#) Ambos impedem os homens de serem homens. Se Ulisses esquecer quem ele é, esquecerá também para onde vai, sem nunca chegar à vida boa. Da mesma forma, se aceitar a oferta de Calipso, cedendo à tentação da imortalidade, igualmente vai deixar de ser um homem. Não apenas porque, na verdade, se tornaria um deus, mas também porque a condição para essa “apoteose”, essa transformação em divindade, representa um exílio: ele precisaria para sempre renunciar à vida com os seus, renunciar ao seu lugar, de forma que seria a

própria identidade que estaria perdendo.

É o paradoxo que está por trás do percurso inteiro do herói e dá sentido ao conjunto da epopeia: aceitando a imortalidade, Ulisses se assemelharia a um morto! Na verdade, não seria mais Ulisses, marido de Penélope, rei de Ítaca, filho de Laerte... mas sim um exilado anônimo, um sem-nome, fadado por toda a eternidade a não ser mais ele próprio — o que para um grego representa uma boa definição do inferno. Conclusão: a imortalidade é para os deuses e não para os humanos, e não é o que se deve essencialmente buscar nessa vida.

Por isso também é uma ameaça para Ulisses, ao longo do seu périplo, a perda de dois elementos constitutivos da vida bem-sucedida: pertencer ao mundo e pertencer à humanidade, ao cosmos e à finitude. Ulisses é incessantemente ameaçado pelo esquecimento: com os Lotófagos, cuja alimentação faz perder a memória; ao passar pelas sereias, cujo canto faz com que se perca a cabeça; correndo o risco de ser transformado em porco pela feiticeira Circe; cedendo ao amor de Calipso, de quem Homero nos diz explicitamente, já no canto I, que ela

“procura lhe instilar o esquecimento de sua Ítaca”, enquanto ele “tudo o que quer é ver um dia subir aos ares a fumaça em sua própria terra”. É também sob a forma de sono funesto que o esquecimento vai alcançar Ulisses, essa perda de consciência que o fará, com o que você vai ver, cometer erros terríveis com o deus dos ventos, Éolo, e o do Sol, Hélios. Sob todas as formas, o esquecimento é a tentação de abandono do projeto de regresso, o que o levaria a desistir de encontrar seu justo lugar no cosmos. Mas a outra ameaça não é menor: ceder ao desejo de imortalidade tornaria Ulisses desumano, com o que acabamos de ver.

Por isso é absurdo querer a qualquer preço localizar numa mapa geográfico as etapas da sua viagem. Nunca se conseguiu e por um motivo fundamental, que teria poupado muito trabalho para os que imaginaram se tratar de um itinerário na realidade. O mundo em que Ulisses evoluiu não é o mundo real. É claro, o autor da *Odisseia*, quem quer que seja — não se sabe ao certo se realmente Homero escreveu a obra, e se, inclusive, não houve vários autores, mas isso aqui pouco importa —, misturou o real e o imaginário, de maneira que certas indicações correspondem a locais bem reais. Pode-se eventualmente identificar uma determinada ilha, cidade, montanha etc., mas o sentido profundo desse mundo em que o herói evoluiu nada tem a ver com a geografia. É um mundo imaginário, para não dizer filosófico, povoado por seres que não são totalmente humanos nem totalmente deuses; com o que você vai ver, os Feáccios, os Ciclopes, Calipso, Circe, os Lotófagos, toda essa gente é estranha ao mundo — em alemão se diria *Weltfremd*, sobrenaturais. O projeto de situar a viagem de Ulisses numa mapa é absurdo e desinteressante; fica completamente à margem do essencial, que é saber que Ulisses, por um tempo, justamente o da viagem, saiu do cosmos.

Ele fica, se podem os assim dizer, nem lá nem cá, por escolha, com toda coragem, astúcia e força de que é capaz e de que vai precisar, para, num momento

momento, voltar a ser de fato um humano e reatar contato com o mundo real.

A última ameaça a pesar sobre ele, e que explica o lado irreal de seu périplo e dos seres com os quais ele cruza, é simplesmente a de deixar de

ser um autêntico hum ano, um m ortal, deixando tam bém de estar inserido no m undo, no cosm os. É

disso que se trata, não de navegação nem de guia Michelin. Ulisses vai conseguir escapar desses entraves, e Tirésias, o adivinho encontrado nos infernos, de form a dúbia anuncia isso: prim eiram ente, ele vai voltar para casa, m as após terríveis proações, e, em segundo lugar, m orrerá m uito velho, ao contrário de Aquiles.

Resum indo, ele vai voltar à hum anidade e ao m undo, à finitude e às pessoas de verdade, por um lado, e, por outro, a Ítaca e à realidade de um cantinho do cosm os que será preciso reordenar. Em sum a, à verdadeira vida, à vida boa, pelo m enos para os m ortais.

Vejam os agora com o e a que preço.

## II. A VIAGEM DE ULISSES:

### 11 ETAPAS A CAMINHO DE UMA SABEDORIA DE MORTAL

Em geral se distinguem 11 etapas no traj eto que leva Ulisses de Troia a Ítaca, da guerra à paz. Mas na obra de Hom ero, na *Odisseia*, elas não são apresentadas

“em ordem”, na cronologia seguida na realidade por Ulisses, e sim, diriam os em linguagem de hoj e, em flashback. Em cinem a, um flashback é um a “volta atrás”; grosso m odo, é quando a narrativa cronológica se interrom pe para contar o ocorrido antes, com o se chegou ali, no ponto em que se está. No caso, a *Odisseia* tem início no m om ento em que Ulisses se encontra prisioneiro de Calipso: é onde se situa o episódio que contei logo no início, aquele em que Zeus envia Herm es para dizer à ninfa que deixe o herói ir em bora. Com o você agora igualm ente sabe, é tam bém quando ela propõe a im ortalidade e a eterna j uventude e ele recusa essa aparentem ente m agnífica proposta que, na realidade, lhe seria fatal.

É tam bém nesse m esm o período que os Pretendentes, m uito longe de Calipso e de Ulisses, em Ítaca, devastam seu palácio, tentam lhe roubar o

lugar e, ao mesmo tempo, a mulher. Antes disso, porém, e apesar de a viagem não estar ainda terminada, muitas coisas se passam.

Primeiro, descobrimos que Ulisses finalmente deixa a ilha de Calipso, onde permanecera por muito tempo — uns sete anos, talvez mais, talvez menos; nessa ilha, o tempo não conta, pois está situada fora do mundo conhecido e obedece às regras que não são as mesmas da realidade ordinária. Calipso não pode dizer não a Zeus. Precisa obedecer e deixar Ulisses ir embora. Faz isso de coração partido, pois está realmente apaixonada e sabe que vai ficar sozinha. Mesmo assim, o ajuda com toda boa vontade. Fornece o necessário para a construção de uma jangada: madeira, boas ferramentas, cordas sólidas, madeira. Depois, oferece água e vinho, com ida para a futura viagem. Ulisses acha que vai finalmente voltar para casa. Procura não lembrar muito o ódio de Poseidon desde o episódio,

antes de partir na ilha de Calipso, em que furou o olho de seu filho, o Ciclope Polifemo. Lá do céu, Poseidon observa Ulisses navegar pelo

“mar cheio de peixes” a que sempre se refere Homero e entra em terrível furor.

Percebe que os colegas, deuses do Olimpo, aproveitaram uma ausência sua

— tinha ido a uma festa, do outro lado do mundo, organizada pelos amigos etíopes

— para resolver, em conselho, permitir o retorno de Ulisses, que ele tudo fazia para impedir. Poseidon não pode ir totalmente contra os demais deuses, sobretudo contra Zeus. Mas se fosse possível, certamente mataria Ulisses. Pode, entretanto, colocar um grão de areia na engrenagem e atrasar consideravelmente o projeto, sem dando uma quantidade de entraves no caminho, com o que vem fazendo desde o início.

Há 17 dias Ulisses deixou a ilha de Calipso, há 17 dias que ele, bem ou mal, navega em sua pequena jangada, quando Poseidon faz desabar a mais

terrível tempestade já à vista. Ondas gigantescas, um vento demencial. Muito evidentemente, os troncos de árvore, que Ulisses com paciência amarrara com cordas, pouco a pouco se separam: um a uma não é feita para resistir a semelhante borrasca. A partir de certo momento, nosso herói se vê montado numa espécie de viga de madeira, no meio de águas enfurecidas e, após dois dias sob tal regime, sem dormir nem comer, no frio e no sal, ele compreende que vai, irremediavelmente, se afogar. Nesse instante, Ino, uma divindade marinha, vem em seu socorro: oferece uma echarpe branca e o manda abandonar suas últimas roupas, cobrir o peito com aquele tecido e mergulhar com toda confiança; mas nenhum lhe acontecerá. Ulisses hesita, se pergunta — ponha-se no lugar dele —

se não seria mais uma armadilha de Poseidon para a sua perdição. Entretanto, com o não ter qualquer outro recurso, obedece. De qualquer maneira, é tentar essa alternativa ou se afogar.

A solução é boa; acaba alcançando, sem muita dificuldade, uma ilha magnífica, onde vive um povo, os Feácias, cujo rei, Alcino, e a rainha, Arete, são pessoas formidavelmente acolhedoras e cordiais. Diga-se de passagem que, durante todo esse episódio, Atena está atenta e faz o necessário para que Ulisses se saia ileso. Alcino e Arete têm uma filha, a linda Nausicaa, de 15 ou 16 anos.

É a primeira a encontrar Ulisses, que está num estado horrível, num momento de sujeira e cansaço. Cabelos desgrelhados, rosto inchado, coberto de crosta e de sal, parece mais um espantalho do que um herói. Mas Atena, uma vez mais, toma providências. Faz com que Nausicaa não se assuste e veja Ulisses com o que ele é “de verdade”, para além das aparências desastrosas. Nausicaa providencia para que se lave e se vista decentemente, aplicando-lhe bons óleos que trazem de volta uma imagem humana. Em seguida, leva-o ao palácio da mãe, onde ele é recebido com o devido respeito. Alcino imediatamente percebe tratar-se de alguém excepcional. Inclusive lhe propõe a mão da filha, Nausicaa, que Ulisses delicadamente rejeita, dizendo apenas a verdade: sua mulher, Penélope, sua

cidade e seu filho o esperam. Ainda uma vez, a tentação é grande, e a armadilha do esquecimento quase funciona.

Ulisses recebe presentes suntuosos, organizam-se jogos atléticos, jantares grandiosos, uma festa magnífica no decorrer da qual um aedo, aquele antepassado do trovador de que já falei e sem o qual uma festa grega não é digna desse nome, começa, já estava então, a contar a guerra de Troia.

Ulisses não se controla mais. Põe-se a chorar e, apesar de tentar disfarçar, Alcino percebe e não pode deixar de perguntar o motivo de tantas lágrimas. É a essa altura da narrativa que Ulisses revela sua verdadeira identidade: ele próprio, na realidade, é Ulisses, o herói da guerra de Troia de quem o aedo acaba de cantar as façanhas. É claro, todos os ouvintes ficam com o fôlego em suspenso. O pobre aedo se cala, sem poder fazer outra coisa, diante de tal concorrência. Pedem que o próprio Ulisses continue a narrativa. Quem melhor que ele pode falar das suas próprias aventuras?

É assim que começa o famoso flashback, com essa volta atrás, permitindo preencher os vazios e saber o que realmente aconteceu após o final da guerra de Troia e até a chegada à ilha de Calipso (o restante conhecemos, mas ainda nada sabíamos do que se passara antes). Ulisses começa então a contar tudo para o rei, a rainha e seus convidados, todos fascinados pela narrativa que se segue.

Ele relembra a situação original, a cena de certa maneira primitiva: o final da guerra de Troia. A horrível pilhagem chega ao fim e, por causa disso, os olímpicos estão aborrecidos com os gregos. Como já disse antes, Zeus envia uma tempestade e sem ela a discórdia. O retorno de Ulisses já começa sob maus augúrios. Ainda mais porque quase imediatamente após a partida, ele e os companheiros chegam a um país hostil, o dos Cícones, um povo guerreiro com o qual parece impossível qualquer entendimento. De novo, é a guerra. Ulisses e seus amigos saqueiam a cidade — com o saquearam Troia —, lutam e massacram os novos inimigos, poupando apenas um homem e sua família: um certo Marão, sacerdote de Apolo. Agradecido, Marão oferece a Ulisses vários odres de um delicioso vinho, muito incomum, ao mesmo tempo suave e forte, e que mais tarde vai se revelar bem útil... mas não vamos nos antecipar. Nesse momento, Ulisses e seus soldados festejam na praia. É o repouso dos guerreiros, nada prudente. Os poucos Cícones que escaparam da morte foram buscar ajuda no interior da região e, em plena noite, voltam e se abatem

com o águia sobre os gregos. É a vez de eles matá-los em boa quantidade.

Os sobreviventes fogem o mais rápido que podem. Em barcam em seus navios e partem às pressas do país que, realmente, afora o vinho de Marão, nada de bom lhes trouxera. Continuam os, ainda, na época de conflitos e caos.

Pode-se no entanto dizer que, até então, tudo está dentro da normalidade; tem os um a verdadeira cidade, Troia, um verdadeiro país, o dos Cícones, em barcações de verdade, e seres humanos que, apesar de hostis, são

“com odores de pão”, com o Ulisses e seus companheiros. Há caos por todo redor, de fato, mas nada ainda é mágico. Na etapa seguinte, Ulisses sai do mundo real e entra no imaginário. Vai enfrentar obstáculos que não são mais totalmente humanos, sequer naturais, mas literalmente “sobrenaturais”. A apreensão dos sentidos não se fará mais em termos de geografia nem de estratégias políticas e militares, e sim de mitologia e de filosofia.

Ulisses e seus companheiros acabam de voltar ao mar, com o diz Homero, “com a alma aflita e pranteando os amigos, mas aliviados, mas mesmo assim, de escapar da morte”. Pelas mesmas razões ainda, Zeus está descontente: os gregos acrescentam um a pilhagem à outra, um a desordem à outra, e é preciso que isso cesse. Ele de novo desencadeia um a tempestade. As velas das embarcações explodem sob a força extrema do vento. São obrigados a continuar a remar — os barcos daquela época utilizam os dois meios de propulsão. Dia e noite, Ulisses e seus companheiros remam incansavelmente, até encostarem outra vez numa extensão de terra firme. Ali, extenuados, permanecem dois dias e duas noites na areia, sem poder fazer nada mais além de dormir e tentar, de um jeito ou de outro, se recuperar. Depois, no terceiro dia, retomam o caminho, mas as ondas, as correntezas e o vento os desorientam. Não têm mais a menor ideia do lugar em que se encontram. Estão totalmente perdidos, sem ter com o se orientar

— e há um motivo para isso: Zeus acaba de levá-los a regiões que saem do mundo. É o que vai nos ajudar a compreender a natureza da ilha em que

eles acabam desembarcando dez dias depois, extenuados mais um a vez.

Trata-se de uma ilha em que os habitantes são pessoas estranhíssimas. Não comem pão nem carne, com os humanos normais, e se alimentam de uma só coisa, uma flor: o loto. Por esse motivo, são chamados “Lotófagos”, o que em grego quer dizer simplesmente “comedores de loto”. Não procure identificar no dicionário o vegetal; trata-se de um outro loto. É uma flor imortal, maravilhosa, uma espécie de tâmara que também tem uma particularidade notável, a de fazer quem a experimenta perder a memória. Totalmente. Fica amnésico e não se lembra mais de rigorosamente nada. Nem de onde vem nem o que faz ali e, menos ainda, para onde vai. Fica feliz com isso e só. Isso lhe basta. Claro que o contraste é total entre a flor, que é tão bonita quanto deliciosa, e a terrível maneira que ela representa para Ulisses. Se ele tiver a infelicidade de prová-la, mesmo que um pedacinho, é seu destino inteiro que se revira: não vai mais querer voltar para casa, sequer se lembrar e, com isso, a possibilidade de uma vida boa vai lhe escapar das mãos. Três companheiros fazem a experiência, e o resultado é calamitoso. São quase irre recuperáveis. Sorriem o tempo todo com uma expressão idiota, com os olhos abobalhados. Felizes de viver no presente, não querem mais ouvir falar em voltar para casa. Ulisses explica, de forma bonita e singela:

Assim que um deles prova essas frutas de mel, deixa de querer voltar ou até dar notícia; todos queriam se estabelecer entre aqueles comedores de tâmaras e, satisfeitos com esses frutos, adiam para sempre a data do retorno

[...] Precisei trazê-los à força, em prantos, e pô-los a ferros, deitados em bancos, no fundo das suas naves. Em seguida, andei em barcar os que se mantinham fiéis, sem demora! Todos a bordo e que partam os navios! Tive medo de que, comendo aquelas tâmaras, os outros também esquecessem a hora de voltar. (canto IX)

Os Lotófagos são, com certeza, uma gente encantadora, meiga e gentil com a flor que comem, mas Ulisses sabe muito bem que acaba de escapar por um triz e que a pior maneira não é necessariamente aquela que se imortaliza; ela pode ter uma aparência amável e a doçura do mel. Ele volta então ao mar, aliviado de ter se safado tão bem. A etapa seguinte, no entanto, lhe reserva um terrível confronto. Após alguns dias de navegação a

rem o, Ulisses e seus com panheiros chegam à ilha dos “Olhos Redondos”, tam bém cham ados “Ciclopes”. Um a vez m ais, com o os Lotófagos, m as infinitam ente m enos sim páticos, têm pela frente seres particulares. Nem hom ens nem deuses, eles são inclassificáveis. Vej a com o Ulisses os descreve, contando para Alcinoo e Arete: São brutam ontes sem fé nem lei, em quem nos Im ortais têm tanta confiança que não executam , com as próprias m ãos, esforço algum de plantio nem de lavoura. Sem trabalhos nem sem eadura, o chão tudo lhes fornece, cevada, frum ento, vinhedos que dão o vinho dos pesados cachos nutridos por chuva m iúda, enviada por Zeus. Entre eles, não há assem bleia que j ulgue nem delibere; no alto dos seus grande m orros, cada um dita a própria lei a seus filhos e m ulheres. (canto IX)

Com toda evidência, essa gente, com o os Lotófagos, não é realm ente hum ana.

Quer um a prova? Eles não cultivam a terra e não têm lei. E nem por isso são deuses, m as descobrim os de passagem que são por eles protegidos e, tudo indica, de m aneira bem eficaz, pois não precisam trabalhar para viver. Estam os num m undo do m eio, interm ediário entre o dos hom ens e o dos bem -aventurados, que vai caracterizar toda a viagem de Ulisses desde que ele saiu do real, depois da disputa sangrenta com os Cícones, até a sua volta a Ítaca. A ilha dos “Olhos Redondos” está repleta de alim entos. Os com panheiros de Ulisses vão à caça e trazem víveres à vontade, com que encham o porão dos navios. Todo m undo está pronto para partir, m as Ulisses — é um traço essencial da sua personalidade —

tem curiosidades com relação aos outros. Ele é astucioso, inteligente, e quer conhecer tudo, incessantem ente se enriquecer com saberes e experiências novas que am pliem seu horizonte intelectual. O herói, então, se dirige nos seguintes term os aos com panheiros:

Fiel tripulação, a m aior parte da nossa frota vai perm anecer aqui, m as levo com igo m eu próprio navio e hom ens; quero sondar essas pessoas e saber quem são, se bandidos sem j ustiça, um povo selvagem ou gente acolhedora e respeitosa dos deuses. (canto IX)

Com o que você pode ver, a expedição que ele planejara tem como exclusiva finalidade o conhecimento — no que podem perceber outra faceta da sabedoria grega. Um imbecil não chegaria à vida boa; mesmo o que a meta final para cada um seja encontrar o seu lugar na ordem cósmica, a realização dessa tarefa nunca deixa de apresentar um percurso que oferece a oportunidade de se ampliar e dar estofamento à sua visão do mundo e compreensão dos seres que o povoam. Essa sábia curiosidade pode se revelar perigosa, como o encontro de Ulisses com o Ciclope Polifemo infelizmente vai comprovar. Com 12 homens escolhidos ao acaso na tripulação, Ulisses visita a ilha. Descobre uma caverna alta, à sombra de loureiros; é a morada do Ciclope e, ao mesmo tempo, estábulo onde seus rebanhos de cabras e carneiros pernoitam :

É onde nosso monstro humano tinha seu antro. Ele ali vivia solitário, a cuidar de seus rebanhos, sem frequentar ninguém, sem preguiça e só pensando em crimes. Ah! que surpreendente monstro! Nada tinha de um bom comedor de pão, de um homem; mais parecia um cumeeiro florestal com o que vem a ser o se realçar no alto dos montes.

De fato, Polifemo é alto como uma montanha. Com seu único olho no meio da testa e força titânica, ele é simplesmente aterrorizante, e Ulisses começa a se perguntar se a curiosidade, no final das contas, não constitui um grave defeito...

Mas quer tirar isso a limpo. Vendo que Polifemo não se encontra em casa, que está vazia — o Ciclope pastoreia seus rebanhos nos campos das redondezas —, ele entra com os companheiros no antro do monstro. Um detalhe importante: Ulisses tem o cuidado de levar consigo as 12 ânforas com o delicioso vinho que Marão, o sacerdote de Apolo, lhe dera de presente pela bondade de ter deixado com vida ele e toda a sua família. A caverna está repleta de alimentos: cestos cheios de queijos deliciosos, currais entupidos de pequenos cordeiros, vasos de metal transbordando de leite e patês. Os companheiros de Ulisses têm uma única ideia na cabeça: se apoderar de todos aqueles víveres e fugir rápido, sem olhar para trás. Mas não Ulisses, que pretende saber quem são tão estranhas criaturas.

Não quer deixar a caverna sem ter visto Polifemo. Para grande desgraça sua e dos companheiros. Principalmente destes, que ali vão perder a vida

em condições atrozés. Pois Polifem o é realm ente um m onstro.

Ulisses e seus amigos se põem à vontade e esperam. No cair da noite, fazem um bom fogo. Aquecem-se e com em alguns queijos, para passar o tempo. Ao chegar em casa e ver esse espetáculo, Polifemo atropela todas as leis da

hospitalidade. Entre os gregos, pelo menos entre os que “comem pão e respeitam os deuses” com o verdadeiro humor, o costume e reza que se ofereça bebida e comida aos visitantes, antes de se fazer a maior pergunta. Polifemo, porém, primeiro interroga: quer saber seus nomes, quem são, de onde vêm. Ulisses sente que o encontro com ele é mal. Em vez de responder, pede hospitalidade a Polifemo. Aproveita para lembrar, amigos ou menos com o um a uma cada velada, o respeito que se deve aos deuses. O Ciclope se escangalha de rir: para os deuses, inclusive Zeus, o mais eminente deles, ele está rigorosamente pouco ligando! Ele e seus irmãos, ao que diz, são mais fortes. E juntando a ação ao discurso, Polifemo pega pelas pernas dois com panheiros de Ulisses e os esmaga no chão, de cabeça. Antes que os seus cérebros acabem de se espalhar, ele os dilacera membro a membro e janta-os. Em seguida, tranquilo, dorme.

Horrorizado, com a alma partida de dor e de culpa — sua curiosidade provocara a morte dos com panheiros —, Ulisses quer imediatamente matar Polifemo com a espada. Mas pensa melhor; o Ciclope que, com o eu disse, tem uma força inimaginável, fechara a entrada da caverna com um enorme bloco de pedra e, mesmo juntando as forças de todos, Ulisses e os amigos seriam incapazes de afastá-lo um centímetro. Se porventura conseguir matar o Ciclope, vão ficar para sempre presos no antro. É preciso encontrar outra alternativa. A noite passa, atroz, à espera do dia seguinte que se anuncia terrível. E, de fato, é o que acontece. Seguindo o mesmo ritual sanguinário, Polifemo devora pela manhã mais dois homens de Ulisses. Depois, tranquilamente, vai embora com seus carneiros, sem esquecer de cuidadosamente fechar a porta da gruta com o enorme bloco de pedra. Impossível fugir. Ulisses pensa. Tem uma ideia, ao ver uma grande viga de pau jogada perto de um dos estábulos, uma espécie de estaca em oliveira e do tamanho do mastro do seu navio. Chamando seus homens, vão buscá-la e, com as espadas, afiam uma das extremidades,

com o se fosse um enorme lápis. Uma vez bem apontado esse poste, mergulham-no no fogo para endurecer, aquecendo-o ao máximo.

Polifemo acaba voltando e, com o de hábito, sacrifica dois novos membros da tripulação, com o jantar. Ulisses então lhe oferece vinho, a segunda parte do seu plano. Trata-se do delicioso, mas muito alcoolizado, néctar que Marão havia oferecido e eu havia comentado que um dia teria sua utilidade. O Ciclope, que nunca havia bebido nada tão bom, engole sucessivamente três ou quatro crateras bem cheias, o que o deixa completamente bêbado. Pergunta a Ulisses o seu nome, prometendo que, se responder, lhe dará um presente suntuoso. Ulisses imediatamente inventa, é o terceiro e último detalhe da estratégia, uma história. Ele se chama “Ninguém”, *outis*, palavra que seguramente evoca, em grego, o termo *métis*, a astúcia, do qual é bem próximo. Cínico, o Ciclope revela o presente a ele reservado: já que Ulisses disse seu nome, “Ninguém”, terá o insigne favor de ser o último a lhe servir de jantar! Com uma grande gargalhada,

o Ciclope se deita e imediatamente dorme, satisfeito com todo o vinho e carne humana que acaba de ingerir.

Ulisses e os companheiros põem de novo a estaca a aquecer. Veem que está dura com o bronze e pontuda com o um a lança. A madeira fica vermelha, já é tempo de agir. Com a ajuda dos companheiros, Ulisses toma a nova arma e mergulha-a no olho do monstro, girando. A cena se transforma em horror: sangue brota e ferve, os cílios se carbonizam, o Ciclope urra. Arranca a viga e procura desesperado os culpados para exterminá-los — mas sem encontrar, pois está agora completamente cego, e você pode bem imaginar que os humanos se encolhem ao máximo, enfiando-se sem fazer barulho nos cantos mais escondidos da caverna. Por mais que se esforce, Polifemo não consegue alcançar nenhum deles. Ele então empenha o rochedo, abrindo a porta para pedir socorro. Berra com todas as forças que tem. Seus irmãos acorrem e perguntam o que há e, caso esteja ferido, se isso se deu pelo uso da astúcia ou da força? E por quem? Polifemo responde, é claro, que foi por astúcia, e por “Ninguém”, com o que acredita se chamar Ulisses. Os outros o levam ao pé da letra. Ficam sem entender: “Se foi ferido por ninguém, nada podem os fazer por você. Vire-se sozinho!”

Abandonado por todos, Polifemo se coloca na entrada da gruta, disposto a não deixar ninguém sair, já estava em, e a se vingar da maneira mais terrível maneira. Mas Ulisses havia pensado em tudo. Fabricara cordas e prendera alguns carneiros de três em três. Os homens se metem debaixo deles e se agarram firmemente às suas barrigas, conseguindo atravessar a saída sem chamar a atenção do gigante.

Todos em seguida correm tão rápido quanto possível para o navio que os espera no sopé da montanha. Para Ulisses, no entanto, isso não basta. Não pode deixar de gritar seu ódio a Polifemo: se não lhe disser quem ele é, o castigo não será perfeito. O Ciclope precisa saber por quem foi vencido.

Ulisses, na corrida para a salvação, se volta, para e grita na direção de Polifemo: “Saiba, pobre imbecil, que fui eu, Ulisses, e não ‘Ninguém’, que o puniu com o bem merecido, cegando-o.” Foi um erro; Ulisses não devia ter cedido a essa forma insidiosa de *hybris* que é a fanfarrice. Teria sido melhor ficar calado, ir embora sem chamar atenção, como, aliás, pediam os com panheiros.

Mas, deve-se dizer, ele preza a própria identidade com o seu menino dos olhos —

afinal é o que está em jogo ao longo de toda a viagem. O monstro então arranca o couro de uma montanha e joga-o na direção da voz que acaba de ouvir. O

barco por pouco não é destruído. Pior ainda, ele apela ao pai, Poseidon. Implora que castigue o impudente que ousara atacar um dos seus filhos. Veja em que termos — cito porque me arcam bem o tipo de obstáculos com que Ulisses vai se deparar:

Ó senhor da terra (*Poseidon é o deus do mar, mas reina também na terra,*

*pois todos os rios lhe pertencem, e ele pode, com o tridente, provocar terremotos*), ó deus de cabelos azuis, ó Poseidon, ouça! Se é verdade que sou seu filho, se pretende tal paternidade, faça por mim com que já mais chegue em casa esse saqueador de Ílion (*é o nome grego da cidade de Troia*), esse Ulisses, ele mesmo, o filho de Laerte que mora em Ítaca! Ou

pelo m enos, se a sorte lhe perm itir rever os seus e a sua m orada de alto telhado, no país dos seus ancestrais, que sej a após longo padecim ento, em navio em prestado, tendo perdido todos os com panheiros e para ainda encontrar desgosto em casa. (canto IX)

E esta, de fato, é a sina de Ulisses. Ele há de chegar em casa, é verdade, m as depois de passar por m il desventuras. Todos os com panheiros terão m orrido, sem exceção. Seu navio terá naufragado e em outro, em prestado pelos Feaces, ele vai chegar a Ítaca e lá encontrar, seguindo ainda o pedido de Polifem o, a m ais total desordem . Pela fórm ula tornada canônica, Ulisses e os seus retom am o m ar,

“com a alm a aflita, contentes de terem escapado da m orte, m as pranteando os am igos”.

Vou rapidam ente resum ir as quatro etapas seguintes, m as você pode lê-las na *Odisseia* com toda facilidade.

Prim eiro, Ulisses chega à m orada de Éolo, o deus do vento, que lhe dá boa acolhida. Extrem am ente solícito, oferece inclusive um presente dos m ais preciosos: um saco de couro herm eticam ente fechado, contendo todos os ventos desfavoráveis à sua viagem . Ou sej a, Ulisses precisaria apenas se deixar conduzir pelos ventos restantes que sopram por cim a do m ar; com o são suaves e vão todos na boa direção, ele pode ter certeza de chegar são e salvo a Ítaca. Não se pode ser m ais atencioso. Ulisses agradece com a voz em bargada por lágrim as e volta ao navio, segurando firm e contra o peito o m agnífico presente. Mas os m arinheiros, que não são dos m ais finos, im aginam se tratar de algum tesouro que Ulisses quer guardar só para si. Devorados pela curiosidade, aproveitam um instante de desatenção do herói — Ulisses dorm e — para abrir o saco, bem na hora em que j á se avistava o litoral de Ítaca. É pena! Os ventos contrários se erguem , e o navio, irresistivm ente, perde o rum o e retom a o largo. Ulisses fica louco de raiva e, sobretudo, bastante decepcionado. Ele se culpa, achando que j am ais deveria ter dorm ido, ter suspenso a vigilância: ceder ao sono é um a form a de esquecim ento, esquecim ento de si e do m undo, m om entâneo, é verdade, m as suficiente para que tudo volte a se transform ar em dram a. Voltam atrás, até a ilha de Éolo, m as por m ais que Ulisses im plore, o deus

dos ventos não o ouve m ais: se Ulisses tem tão pouca sorte, certam ente algum deus poderoso lhe quer m al e, contra isso, nada se pode fazer.

E Ulisses e seus com panheiros j á se veem m ais um a vez desnorteados, totalm ente perdidos. Ao acaso, no final de seis dias, chegam a outra terra, o país

dos Lestrigões. Nesse período da viagem , Ulisses ainda está à frente de um a frota im portante, de vários navios, que atracam num golfo bem - protegido, form ando um pequeno porto natural onde tudo parece perfeitam ente calm o. Mesm o assim , o avisado Ulisses tom a o cuidado de m anter seu navio afastado, num a baía, preso aos rochedos com am arras sólidas. Envia três hom ens em reconhecim ento.

Aproxim ando-se do vilarej o, eles veem um a j ovem , na verdade um a espécie de gigante que viera buscar água num a fonte. Apesar de bem m oça, tem a altura de um plátano adulto. É a filha do rei local, Antifates, o Lestrigão, e se oferece para conduzir os hom ens à m orada paterna. Ali, os desventurados encontram seus pais, dois seres m onstruosos, grandes com o m ontanhas. Antifates não perde tem po com conversas inúteis. Agarra um dos m arinheiros e lhe dá o m esm o destino que Polifem o havia reservado aos com panheiros de Ulisses: estoura-lhe a cabeça no chão e o devora cru. Esses gigantes, com o diz Hom ero, não são

“com edores de pão”. Na verdade, não são hum anos, e sim m onstros, e deve-se fugir deles com urgência. Mas j á é tarde dem ais. Todos os gigantes da aldeia acim a do porto onde estão ancorados os navios se aproxim am e querem tam bém seu quinhão de carne fresca. Erguendo blocos enorm es de pedra, lançam -nos na direção das em barcações, esm agando hom ens, quebrando m astros e cascos. A carnificina é terrível. Todas as naves são destruídas em poucos instantes, e os m arinheiros que escapam são devorados. Ulisses, m ais distante, foge com sua nau e alguns poucos sobreviventes. Vendo o espetáculo pavoroso, ele corta as am arras com um golpe de espada e ganha o largo o m ais rápido que pode, com a alm a aflita, contente de escapar da m orte, m as pranteando os am igos, de acordo com a fórm ula de Hom ero, que, decididam ente, vai se tornando repetitiva.

Mais alguns dias de navegação e uma nova ilha surge no horizonte. Ulisses continua sem saber onde está, mas é preciso buscar víveres, água e comida.

Tomando-se a decisão de atracar. Por dois dias e duas noites, ele e os marinheiros, extenuados pelo cansaço, recuperam as forças. Permancem na praia, sem visitar a ilha. No terceiro dia, Ulisses, o curioso, não aguenta mais. Envia alguns marinheiros em reconhecimento. Ao longe, fumaça sai da chaminé de uma casa. Aproximando-se, encontram leões e lobos, soltos. De início assustados, levam as mãos às espadas e se preparam para um ataque, mas nada acontece.

Os animais, aliás, nem são agressivos e têm olhos, pode-se quase dizer olhares, bem estranhos; profundos e suplicantes, parecem humanos. Carinhosos com os cachorrinhos, vêm se roçar nas pernas dos amigos de Ulisses, que não acreditam no que veem. Eles continuam no caminho e ouvem uma voz magnífica, mágica, que vem da casa. É a voz de Circe, a feiticeira, tia de Medeia, outra feiticeira que encontraram os animais adiante em outras histórias. Circe é a feiticeira que se entedia sozinha em sua ilha. Gostaria de ter companhia e, sobretudo, poder mantê-la junto. Convida os marinheiros a se sentarem e oferece algo para beber. É um erro aceitar sua gentileza. Trata-se de uma poção mágica que imediatamente

transforma quem a bebe em bicho. Um toque de vareta mágica e os amigos de Ulisses viram porcos. Com toda delicadeza, Circe os conduz ao chiqueiro e lhes distribui comida de porco: água e algumas bolotas de carvalho. São absolutamente iguais a porcos, com a única diferença que, por dentro, permancem humanos. Mantêm o espírito e, para eles, é um verdadeiro horror se ver reduzidos assim a tão lamentável estado. Ao mesmo tempo, compreendem logo o porquê da doçura dos lobos e dos leões vistos no caminho: trata-se, evidentemente, de seres humanos que Circe transformou em animais para lhes fazer companhia.

Felizmente, um dos marinheiros, Eurilóquio, presente à armadilha e não bebe a mistura dada por Circe. Foge e corre o quanto pode para ir ao encontro de Ulisses e contar tudo que viu. Ulisses armou-se com lança e espada e logo se põe a caminho para ir libertar os companheiros. É bem corajoso da sua parte, mas, na verdade, ele não tem a menor ideia do que

vai ser preciso fazer. Com o sem pre, quando a dificuldade é insuperável, o Olimpo desperta. Hermes, o mensageiro de Zeus, intervém. Oferece a Ulisses um antídoto, uma pequena erva que, se tomada

logo, vai deixá-lo invulnerável ao encanto de Circe. Além disso, oferece alguns conselhos: quando vir Circe, deve aceitar e beber a poção. Nada vai acontecer.

Circe, então, compreenderá a quem tem pela frente. Ele deve se levantar e ameaçá-la com a espada, como se tentasse matá-la. Ela vai libertar seus companheiros, devolver-lhes a aparência humana, mas, em troca, vai chamar Ulisses para compartilhar seu leito e fazer amor com ela. Ele deve aceitar, mas sob uma condição: que ela jure pelo Estige que não tentará mais prejudicá-lo.

Tudo se passa como o previsto, e com Circe é sublime — uma espécie de divindade, como Calipso —, Ulisses acaba gostando. E com isso, fica um ano inteiro em seus braços fazendo amor, bebendo, dormindo, comendo... e recomendo a mesma rotina no dia seguinte. O que o ameaça de novo, você sem dúvida já compreendeu, é a tentação do esquecimento. Circe faz de tudo para que ele não pense em mais nada, que sobretudo não pense em Penélope nem em Ítaca, e fique com ela no quentinho da sua cama. Uma vez mais, Ulisses beira a catástrofe — uma catástrofe bem agradável, é verdade, mas, mesmo assim, calamitosa. Pelo menos dessa vez, os marinheiros o tiram dessa situação.

Estão cansados de ficar ali e se impacientam, já que não têm Circe todas as noites para entretê-los. Procuram então Ulisses, querendo retomar o caminho.

Contra toda expectativa, Circe aceita bem o fato. Afinal, não se pode ganhar um amor à força, e se ele quer a qualquer preço ir em bora, que vá! É mais ou menos o que ela pensa. Ulisses organiza os preparativos da partida, mas continua sem saber onde está e não tem a menor ideia do que fazer para chegar à sua ilha.

Circe ajuda, mas com um conselho que o faz estremecer: é preciso encontrar a entrada do reino de Hades, o reino dos mortos, nele penetrar e

consultar Tirésias, o mais famoso de todos os adivinhos. Apenas ele pode dizer a Ulisses o que o

espera na sequência da sua viagem e com o retorno ao seu rumo. É pouco dizer que Ulisses não se sente lá muito entusiasmado com essa sinistra perspectiva aberta pela feiticeira. Mas não há mais nada a fazer e é preciso ir.

É onde, então, se situa a famosa estadia de Ulisses no Hades, normalmente chamado “Nekya”. Não vou voltar à aflição que toma a conta de Ulisses ao ver aquele povo de sombras de onde vem um perfume burburinho, tão confuso quanto sinistro. Uma vez mais, o que caracteriza os mortos — e é o que aterroriza o herói — é que eles perderam a individualidade. Para lhes em prestar alguma vida, para que recuperem alguma cor e possam falar, só há um jeito: depois de sacrificar um carneiro, deve-se dar a eles um copo de sangue fresco para beber.

É com o Ulisses consegue ter uma conversa com Tirésias e depois com sua mãe, Anticleia, que ele tenta em vão abraçar: ao estreitá-la, encontra somente o vazio.

Os mortos são apenas sombras sem nada mais que seja real. Também no inferno, Aquiles faz uma terrível confissão, aniquilando as ilusões do heroísmo do guerreiro. Preferiria mil vezes ser escravo de algum pequeno camponês do que herói glorioso no reino dos mortos. Com o eu disse antes, Tirésias confirma que Ulisses acabará voltando para casa, mas depois de ter visto morrer todos os companheiros e afundar o seu navio. O final da viagem está assegurado, mas o percurso, definitivamente, se anuncia mal e tudo por causa de Poseidon, que quer vingança pelo olho furado do filho.

Os episódios seguintes são tão conhecidos e frequentemente contados que é inútil resumí-los de novo. É preciso lê-los, sobretudo no texto original e não nas inúmeras versões adocicadas que se encontram para crianças. É um prazer enorme. Ulisses e os companheiros enfrentam primeiro as Sereias, essas mulheres-pássaros (e não peixes, como muitas vezes se acha), cujo canto é tão sedutor que se torna mortal. Inelutavelmente seu charme irresistível atrai os marinheiros para recifes em que acabam naufragando.

Sob aparências atraentes, elas são temíveis, e prova disso é que estão permanentemente cercadas de rochedos repletos de ossos já brancos e outros ainda com carnes apodrecendo.

Um detalhe chama a atenção: para proteger os marinheiros, Ulisses lhes tapa as orelhas com cera. Com isso, não correm o risco de ceder ao apelo caloroso das mulheres-pássaros. Ele próprio, entretanto, com o foi o caso com Polifemo e com Circe, quer conhecer, qualquer que seja o preço a pagar; se antes intacta sua vontade de tudo ver, de tudo experimentar. Manda então que os amarram no mastro e dá ordem aos homens de apertarem ainda mais os nós se por acaso ele quiser se deixar atrair. É claro, o canto das Sereias não o deixa indiferente.

Alguns minutos depois, ele daria tudo para poder chegar perto, mas dessa vez seus homens compreendem. Com o cuidado adequado, apertam ainda mais as cordas que prendem o chefe ao mastro e tudo, afinal, se passa sem problemas. Ulisses se torna o único homem a ter ouvido o canto das Sereias e a continuar vivo, com o que é também um dos raríssimos a ter visitado o Hades antes do momento definitivo.

Após uma segunda ida à casa de Circe, que com prazer o que disse Tirésias e lhe dá mais alguns conselhos, Ulisses retomou o mar. Vem em seguida o episódio das

“Planctas”, rochas maldicas que esmagam os navios que se aventuram nas proximidades e se tornam ainda mais perigosas, pois dois seres aterrorizadores se escondem nas proximidades: Caribdis, um monstro feminino cuja boca é tão enorme e voraz que engole tudo que se encontra por perto, provocando um terremoto e gigantesco redemoinho. Pode-se certamente evitá-la, passando ao largo, mas, nesse caso, fica-se à mercê de Cila, um outro monstro feminino, tendo no alto do horrível corpo seis apavorantes cabeças de cão. É de onde vem a expressão “ficar entre Caribdis e Cila”. Seis marinheiros de Ulisses são fígados pela cabeça e têm uma morte abominável nas goelas de Cila. O vaticínio de Tirésias começa a se cumprir, e Ulisses compreende que, de fato, ele tem fortes chances de voltar ao lar sozinho.

Para recuperar as forças, atracam na ilha do deus Hélio, o sol. Bois magníficos a povoam . Mas são animais sagrados que pertencem a Hélio, sendo estritamente proibido tocar neles. De fato, com põem um número representando um valor cósmico, igual ao somatório de dias do ano. E com o Hélio tudo vê, qualquer tentativa seria absurda. Circe forneceu víveres, eles que se contentem com isso.

Mas um vento sul impede que a tripulação retome seu caminho por mais de um mês. Os marinheiros, com a comida escasseando, não resistem . Um a noite em que Ulisses dorme, estando os outros acordados — e o sono, mais uma vez, simboliza a tentação do esquecimento —, eles cometem o irreparável: passam nas brasas uma bela vaca, e depois outra, fazendo uma pequena festa. Desperto pelo odor da fumaça, Ulisses acorre. Tarde demais, e ele pode apenas constatar o desastre. Ordena a volta ao mar, mas, como se pode imaginar, Zeus pune os culpados. Faz despencar uma nova tempestade terrível. Todos os amigos de Ulisses encontram a morte. Apenas ele sobrevive, agarrado a um pedaço de pau.

Segue à deriva até a ilha de Calipso, a linda ninfa que o mantém prisioneiro por vários anos. Atravessa-se com ela; voltam ao ponto de partida da narrativa. Da morada de Calipso, Ulisses acaba partindo, para ir dar na costa dos Feáccias, nas condições que já conhecemos, e chega afinal a Ítaca, onde Atena o ajuda até o fim a massacrar os Pretendentes, a encontrar o filho, a mulher e o pai, assim como a repor em ordem seu *oikos*, sua casa e seu reino. Chegando nesse ponto, terminam os episódios da viagem, propriamente, que eu queria contar para você. Duas observações, ainda, para concluir, sublinhando o alcance filosófico desse périplo de iniciação. Uma delas, sobre a “nostalgia” real ou suposta na obra de Homero, e a outra sobre a sedução que Ulisses exerce sobre as pessoas a seu redor, principalmente as mulheres.

*Podemos falar de “nostalgia”?*

*E, se for o caso, em qual sentido?*

Pode-se, com muitas vezes já se fez com relação à *Odisseia*, falar de

“nostalgia” para caracterizar as motivações de Ulisses? À primeira vista é o que parece. A própria palavra tem uma consonância grega, pois é formada a partir de *nostos*, que vem de *nesthai*, “regressar”, “voltar para casa” — palavra que dá origem ao nome Nestor, “aquele que volta vitoriosamente” —, e *algos*, o sofrimento: a nostalgia é o desejo doloroso de voltar ao lar. Não seria, precisamente, o que motiva Ulisses? Uma vontade intensa, mas contrariada, de voltar a seu ponto de partida, “ao país” ou, para falar com os românticos alemães, mestres por excelência em nostalgia, *bei sich selbst*, voltar a si mesmo?

Porém, mais vale ser prudente nesse ponto e não se deixar levar pela magia das palavras. Primeiro, porque o termo não pertence ao vocabulário dos gregos.

Ele não se encontra em parte alguma da *Odisseia*, nem, aliás, em nenhum texto antigo. E por razão bem simples: foi forjado tardiamente, em 1678, por um médico suíço chamado Harder, para traduzir um sentimento destinado a ganhar uma crescente importância no decorrer dos séculos, principalmente no XIX: *Heimweh*, cuja equivalência em francês de hoje é *mal du pays*. [36](#) Se deixarmos a esfera da filologia e da história e nos alçarmos à da filosofia, vemos que existem, na verdade, três formas bem diferentes de nostalgia, que o belo livro de Kundera que aborda esse tema nem sempre distingue. [37](#) Há primeiro a nostalgia puramente sentimental, que lamenta alguma felicidade perdida, qualquer que seja — o ninho familiar, as férias desfrutadas na infância, os amores passados.

Todos já tivemos essas experiências assim. Há, em seguida, a nostalgia histórico-política, que, no sentido próprio do termo, é “reacionária”, motivadora de todas as “Restaurações” e que se exprime muitas vezes em alguma língua morta, como, por exemplo, na expressão latina *laudator temporis acti*, que serve de título para um bonito livro [38](#) e que se pode traduzir com o “elogio dos tempos passados”

ou, apenas, “antigamente era melhor”, isto é, no tempo da Atlântida, antes da civilização moderna, da indústria, das cidades grandes, do individualismo, da poluição, do capitalismo etc. Já sob essa influência, os românticos do século XIX

construíam na Alemanha e na Suíça ruínas antigas em seus jardins, em vez de aldeias geométricas como as de Versalhes. Gostavam de assim evocar a ideia do passado, do bom tempo, das civilizações em que os humanos eram em tudo melhores do que os de hoje: mais nobres, mais bem-educados, mais grandiosos, mais corajosos etc. E por último, mesmo que o termo seja desapropriado ou anacrônico, há a nostalgia dos gregos, a de Ulisses, que é, antes de tudo, cosmológica e pode se resumir numa fórmula que tomou emprestada de um grande filósofo, Aristóteles: *phusis archè kinéséos*, “a natureza é o princípio do movimento”, isto é, a gente se move, como na *Odisseia*, para voltar ao lugar natural do qual se foi injustamente deslocado (Ítaca), sendo a meta da viagem, para o herói, voltar ao acordo perdido com a ordem cósmica.

Não é o amor que faz Ulisses se mover — ele nunca viu Telêmaco e em grande medida já esqueceu Penélope, a quem inclusive ele não para de enganar, sempre que a oportunidade se apresenta. É mesmo ainda um projeto de restauração política; se ele quer repor ordem em sua casa, não é para combater um declínio eventual que alguma revolução ou visão moderna tiver estabelecido.

Não, o que em profundidade faz Ulisses se mover é o desejo de estar em casa, de se pôr em harmonia com o cosmos, pois essa harmonia vale mais e é melhor do que a própria imortalidade prometida por Calipso. Em outras palavras, se ele aceita sua condição de mortal, não é com o um consolo, mas, pelo contrário, para viver melhor. Como disse antes, escolher a imortalidade oferecida o teria despersonalizado, afastando-o dos outros, do mundo e, enfim, de si mesmo. Pois ele não é isso, não é um amante de Calipso que trai os seus, não é alguém que esquece a pátria, que aceita viver em qualquer parte, no meio de lugar nenhum, com uma mulher que ele não ama de verdade. Não, isso não é Ulisses! E para ser o que ele realmente é, precisa aceitar a morte, não sob a forma de resignação, mas, pelo contrário, com o um motor — aquilo que o leva, a qualquer preço, a buscar o seu ponto de partida. É a maneira pela qual o sábio deve viver a construção cosmológica que até o presente só tinham os apreciados do ponto de vista dos deuses. E é também, ao mesmo tempo, a primeira imagem da sabedoria para os mortais, da espiritualidade leiga que a mitologia grega vai, por assim dizer, legar à filosofia. E essa sabedoria que

Ulisses consegue perfeitamente encarnar — sem dúvida ele é o primeiro na literatura — desfrutar, deve-se reconhecer, um enorme charme.

### *O pensamento ampliado ou a sedução de Ulisses*

Sabem os que ele é astucioso. Também já com prendem os: ele é vigoroso, hábil e corajoso. Tudo isso é formidável. Mas há mais, muito mais: Ulisses é um homem, “um homem de verdade”, com o que diz nos romances água com açúcar, que não é imortal, nem esquece o seu mundo, mas, além disso, é sábio, cheio de experiência, e todos esses ingredientes juntos o tornam incrivelmente sedutor.

Ulisses, com o que já disse, é naturalmente curioso. Ele quer compreender, saber, conhecer, descobrir lugares, culturas, seres diferentes de si mesmo. Desde as primeiras linhas da *Odisseia*, descobrimos que ele não é só o “homem das mil astúcias”, com o que diz Homero, nem apenas o “saqueador de Troia”. Ele possui, no mais alto grau, aquilo que Kant vai chamar “pensamento ampliado”: a curiosidade pelo outro, essa vontade constante de ampliar seus horizontes que o leva ao desastre no caso com o Ciclope Polifemo, mas que, no final, faz dele um verdadeiro ser humano, um homem ao qual nenhuma mulher alguma resiste, pois ele é consistente e tem mil coisas para contar.

Um dia, uma jornalista brasileira me fez uma pergunta que, na hora, achei estranha. Eu estava falando desse famoso “pensamento ampliado”, evocando

Ulisses e Victor Hugo, e ela me perguntou por que, afinal, me parecia tão importante “ampliar o pensamento”. Fiz-me notar que ali mesmo na praia, em Copacabana, ao lado do lugar onde conversávamos, havia muitos rapazes, despreocupados e musculosos, bronzeados e felizes de levar as suas vidas com o uma brincadeira inocente e ininterrupta. Por que desviá-los de suas agradáveis diversões? Principalmente, porém, admitindo que eu tivesse a mais possível resposta para isso, com o convencê-los a deixar a praia e as brincadeiras para mergulhar na leitura de Homero ou ampliar seus horizontes com alguma viagem, mesmo que não apenas intelectual? Pensei de imediato na resposta que tanto Ulisses quanto Hugo sem dúvida poderiam dar: nenhuma mulher alguma consegue viver por muito tempo

po com um rapaz m im ado que nada conhece, que nada tem a contar. Sendo ele j ovem e bonito, ela pode querer trazê-lo para sua cam a, com o as ninfas fazem com os com panheiros de Ulisses. Mas para um a deusa com o Circe ou Calipso, ou para um a m ulher forte com o Penélope, isso não basta. Pela m esm a razão, Ulisses suplanta todos os Pretendentes, que são j ovens ricos e, sem dúvida, tam bém fortes e belos; não é apenas pela astúcia e pelo vigor — que os deuses fornecem —, m as pelo poder de sedução do hom em com pleto, que é algo seu, adquirido na viagem e nas provações, do que ele soube fazer com isso e tirado exclusivam ente daí. Ulisses poderia ser eternam ente j ovem , bonito e forte. Não esqueça que é com pleno conhecim ento de causa, tendo visto de frente a m orte, que ele prefere envelhecer, pois, no final, tal destino, apesar de calam itoso, é exclusivam ente a condição de acesso a essa hum anidade que pode tornar um hom em em um ser realm ente singular e, por isso m esm o, “charm oso”.

Deduz-se que a escolha de Ulisses, m esm o sendo ele o m ais precavido, é coraj osa ao extrem o. Nem todos são capazes disso — e a sabedoria, com o vim os ao longo de todas as provas por que passou durante a viagem , tam bém não é dada de início. Por isso, sem dúvida, surge a tentação da *hybris*, a inclinação para o descom edim ento e o orgulho que nos levam a achar ser possível se alçar à altura de um deus, sem nada ter feito para m erecer. E com o você daqui a pouco vai ver, não se perdoa esse tipo de defeito entre os gregos.

34 Antes de estourar a guerra de Troia, antes até que a deusa da discórdia, Eris, viesse estragar o casam ento de Tétis e Peleu, para plantar as prim ícias do conflito — o am or de Páris e Helena —, um destino funesto j á se perfilava sobre os gregos, “a m aldição dos Atridas”. Essa m aldição se origina num a longa história, que passa de geração em geração, por vários séculos. Com eça com Tântalo, que desafia os deuses e sofre nos infernos um terrível suplício; não apenas ele eternam ente m orre de fom e e de sede, m as tam bém um a pedra enorm e bem em cim a da sua cabeça, em equilíbrio precário, constantem ente am eça esm agá-lo, para que se lem bre de que não passa de um m ortal que com eteu um grave erro, ao querer com petir com os olím picos. Mas para os

deuses isso não basta, e toda a descendência de Tântalo, tam bém irreverente com relação aos deuses, vai expiar seus crimes originais. Os filhos de sua filha, Níobe, são massacrados pelos filhos de Leto, os dois arqueiros gêmeos, Ártemis e Apolo. Seu filho, Pélops, tem dois filhos, Atreu e Tieste, que se odeiam — a ponto de Atreu matar os filhos do irmão, e andar assá-los e servir no jantar! O próprio Atreu tem dois filhos, Menelau e Agamêmnon, que vão com andar os gregos na guerra de Troia. Porém, ao regressar, Agamêmnon, enganado por Egisto, que dorme com sua mulher, Clitemnestra, a qual não o perdoa por ter sacrificado a filha, Ifigênia, é assassinado pelos dois antes. Orestes, seu filho, assassina por sua vez Egisto e a própria mãe, para vingar o pai. Ele é julgado e finalmente perdoado, o que dá fim à terrível maldição, que foi um dos grandes temas de muitas tragédias gregas.

35 É um tema que Vernant sublinhou perfeitamente.

36 Mais ou menos “saudade de casa”, ou do *oikos*, como utiliza o autor. (N. da E.)

37 *A ignorância*. (N. da E.)

38 De Lucien Jerphagnon, um filósofo cujos livros deveriam ser mais lidos.

## Capítulo 4

Hybris: o cosmos amaldiçoado de retorno ao caos

*ou como a falta de sabedoria estraga a existência dos mortais* Eu já falei para você que no frontão do templo de Delfos, um dos mais famosos erguidos à glória de Apolo, provérbios com mensagens fundamentais da sabedoria grega estavam gravados na pedra. Pelo menos dois deles são célebres até os dias de hoje: “Conhece-te a ti mesmo!”, que aparece com destaque, ao lado de seu par, aparentemente mais enigmático, mas que, na verdade, significa a mesma coisa: “Nada em excesso!” Com o tempo bém disse, o sentido dessas mensagens se obscureceu ao longo dos anos e, atualmente, muitas vezes nos enganam com relação a seu verdadeiro significado. Nossos contemporâneos têm sempre a tendência a “psicologizar” a mitologia, a interpretar as lições de sabedoria antiga com

um sentido moderno, apoiando-se em esquemas psicanalíticos. Isso, muito simplesmente, é um grande erro. O famoso “Conhece-te a ti mesmo”, por exemplo, sentença que um dos principais pais fundadores da filosofia, Sócrates,<sup>39</sup> também adotou com o destaque do seu pensamento, passa a significar que tem o todo interesse em saber quem somos, ou, como se diz em jargão psicanalítico, “tirar a limpo o inconsciente, para avançar na vida sem temer o retorno do reprimido”. Na verdade, no mundo grego, a sentença nada tem a ver com esse tema porâneo. É importante restabelecer seu significado autêntico, original, não por pedantismo, mas por fornecer, como você vai se dar conta daqui a pouco, um fio condutor muito precioso, inclusive indispensável para a compreensão de uma série de grandes mitos antigos, que vou contar aqui.

Originalmente, na cultura grega, essa frase tem um alcance evidente até para simples cidadãos. Deve-se saber permanecer em seu lugar, não “se achar”

como se diz comumente, para falar de alguém cheio de orgulho, de arrogância, que se pretende ser o que, na verdade, não é. Outra locução com um significado correto, apoiando-se também na metáfora espacial: “pôr alguém em seu devido lugar”, dar uma “boa lição”, fazer “calar o bico”. Da mesma forma, a expressão “nada em excesso” incita os humanos a encontrarem sua justa medida na ordem cósmica, para evitar a *hybris*, esse arquétipo da falta de sabedoria, essa vaidade ou descomedimento que desafia os deuses e, através deles, a ordem cósmica, pois é tudo a mesma coisa. Para os mortais, a *hybris* sempre conduz à catástrofe, e é essa catástrofe anunciada que os mitos que nos interessam aqui expõem.

O primeiro modelo de *hybris*, o primeiro exemplo de comportamento que perde suas medidas, nós já vimos juntos: aquele que a história de Prometeu nos

apresentou. De certa forma, é o protótipo de todas as narrativas que, de maneira edificante, mostram os desastres causados por esse defeito supremo segundo os gregos — e que deixam também vislumbrar as tentações que ele provoca. Pois, é claro, se os mortais pecam por *hybris*, é por verem nele algo tentador. Prometeu é o primeiro a ser punido por arrogância e orgulho, arrastando os humanos junto no castigo. Vimos de que maneira

(com Pandora, a mulher “que quer sem premissas do que o suficiente”) e por quê; com as ferramentas dadas por Prometeu, roubadas de Hefesto e de Atena — o fogo, as artes e as técnicas —, os seres humanos muito provavelmente não mereciam seu devido lugar, se imaginando, um dia, iguais aos deuses. Aí está, para os gregos, a diferença entre o homem e o animal. Com o você se lembra, quando Epimeteu pôs em ordem as espécies vivas, distribuindo as qualidades e os atributos que permitiam sobreviver, viu os que os animais têm, cada um, seu lugar bem preciso no mundo. Entre os animais, não há *hybris* possível, pois são guiados pelo instinto com um da espécie, não havendo risco de não guardarem seu devido lugar. Não podem os imaginar um coelho ou uma ostra se revoltando contra o destino e resolvendo roubar dos deuses o fogo ou as artes! Os homens, pelo contrário, gozam de uma espécie de liberdade, de uma capacidade para excessos que, sem dúvida, os torna mais interessantes do que os animais — são capazes de tantas manhas e astúcia —, mas também capazes de tudo, inclusive da *hybris* mais desenfreada. Muitos séculos mais tarde, voltamos a encontrar, no humanismo moderno, essa mesma convicção de que o homem, diferentemente dos animais — cada um com seu modo de vida bem preciso, do qual é impossível se evadir —, nada tem de predeterminado, sendo potencialmente tudo, podendo se tornar e fazer qualquer coisa. É, por excelência, o ser das possibilidades — o que fica justamente simbolizado no mito de Epimeteu pelo fato de, ao contrário dos animais, ele estar, por assim dizer, “todo nu” no início: não tem pelos como o urso e o cão para se proteger do frio, nem carapaça como a tartaruga e o tatu para se abrigar dos raios de sol; não é rápido e ágil na corrida como o coelho, nem armado com garras e dentes como o leão. Resumindo, o fato de estar tão desprovido em seu ponto de partida vai levá-lo a tudo inventar por si mesmo, se quiser sobreviver nesse universo afinal de contas tão hostil, que é o mundo após a idade de ouro. O

mito, mesmo sem explicitar, supõe uma inventividade, uma certa forma de *liberdade*, se com preceitos os com isso que o homem não está preso, como o animal, ao papel prescrito para cada espécie por Epimeteu, de forma definitiva.

No entanto, é exatamente essa liberdade que está na base da *hybris*: sem ela, o homem não poderia sair do seu lugar, da sua situação prevista. Não poderia errar, e é justamente a história desses erros e das suas “recolocações nos devidos lugares”, por parte dos deuses, que os grandes mitos da *hybris* descrevem. O ser humano, então, é por excelência aquele que pode ir longe demais. Ele pode ser louco e pode ser sábio. Tem essa escolha. Está aberto a uma infinita diversidade

de meios de viver: nada, no ponto de partida, diz que ele vai ser médico, carpinteiro, pedreiro ou filósofo, herói ou escravo. Cabe a ele, pelo menos em boa parte, decidir — e é, a propósito, esse tipo de decisão que muitas vezes torna a juventude um momento crucial, mais difícil. Com toda evidência, essa mesma liberdade o expõe ao risco de desafiar os deuses e até mesmo o cosmos inteiro.

É, aliás, uma repreensão dos ecologistas, tanto tempo depois de os filósofos e poetas gregos terem estigmatizado as más ações da *hybris*: a humanidade é a única espécie que pode devastar a Terra, pois é a única que dispõe de capacidades de invenção e de revolta contra a natureza, suscetíveis de realmente sacudir o universo. De novo, nesse ponto é difícil imaginar coelhos ou ostras devastando o planeta e, pelo menos ainda, inventando meios para revirá-lo de cabeça para baixo. Mas a humanidade, em contrapartida, pelo menos desde que Prometeu lhe deu as ciências e as artes, pode, pura e simplesmente, tomar essa medida, ou melhor, essa desmedida. Daí que surge a ameaça que ela constantemente faz pesar sobre a ordem cósmica garantida pelos deuses. Pecado por orgulho, no sentido cristão do termo? Sem dúvida, mas não é somente isso. A *hybris*, sob muitos aspectos, vai bem mais longe. Não se limita a um defeito subjetivo, uma esquisitice pessoal afetando determinada pessoa, tornando-a má.

Possui, muito além do simples pecado de orgulho ou de concupiscência, com que o cristianismo nos assusta, essa dimensão cósmica que acabo de evocar; ela ameaça revirar a bela e justa ordem do mundo, tão penosamente construída por Zeus em sua guerra contra as forças do caos. E é do que se trata, antes de mais nada, quando os deuses punem a *hybris*. Muito simplesmente, eles procuram preservar a harmonia do universo contra a

loucura dos homens. De alguns deles, em todo caso. Por essa razão, a mitologia grega é cheia de histórias que contam terríveis castigos de que foram vítimas os mortais que tiveram a audácia de desafiar os preceitos de sabedoria ensinados pelos deuses. Não se trata apenas de obediência, como no discurso clerical usual,<sup>40</sup> mas de respeito e de preocupação com o mundo.

Uma última observação, antes de entrar no cerne do assunto. Sem dúvida porque, no tempo dos gregos antigos, todo mundo devia perceber logo de início seu verdadeiro sentido, essas histórias de *hybris* se encadeiam às vezes de maneira um tanto seca, sem floreios nem esforço particular de imaginação literária, como se fossem por si só compreensíveis e qualquer leitor ou qualquer ouvinte percebesse de imediato o significado, sem necessidade de se insistir. A trama é sempre a mesma: um mortal, ou eventualmente um monstro, ou até uma divindade secundária, se acha forte o bastante para sair de seu papel e se medir com o Olimpo, e é toda vez levado de volta a seu lugar com infalível brutalidade, totalmente dissuasiva para quem quer que caia na besteira de se arriscar a cometer o mesmo erro. Infalível porque é o cosmos que, com a punição divina, recupera seus direitos. As narrativas são então muitas vezes

esqueléticas, pelo menos em suas versões escritas que chegaram até nós. Elas partem de uma trama bem básica: põe-se em cena a revolta da *hybris* contra o cosmos e depois vem a vitória esmagadora deste último em estado quimicamente puro, sem ornamentos, por assim dizer. É o caso dos mitos de Íxion,<sup>41</sup> Salmoneu,<sup>42</sup> Faeton,<sup>43</sup> Otos e Elfate,<sup>44</sup> Níobe,<sup>45</sup> Belerofonte,<sup>46</sup>

Cassiopeia<sup>47</sup> e tantos outros que seguem o mesmo modelo. A título de ilustração

— porque algumas são célebres e é bom que você as conheça — indico em nota a trama dessas histórias e, se for o caso, as obras em que facilmente vai encontrá-las. Mas deve-se ter em mente que, assim como os nossos contos de fadas eram contados em casa à noite, contadores profissionais ou amadores acrescentavam sua pitada de sal, buscando maior fôlego e emoção, incorporando detalhes, dando sequência à ação — como fizeram os trágicos, de maneira evidentemente grandiosa, enobrecendo alguns desses

mitos. Felizmente, outras narrativas forjadas sobre o tema da *hybris* nos foram transmitidas em versões mais desenvolvidas e indo bem mais longe, tanto do ponto de vista literário quanto filosófico. Formam verdadeiros dramas, repletos de lições ricas e profundas, cômicas ou trágicas de sabedoria que, aliás, também se enriqueceram no decorrer do tempo. Já podem os ter um exemplo disso com o mito de Midas. Vou contar alguns outros que valem bem a pena e que frequentemente são mal compreendidos hoje em dia, sem que os mitógrafos modernos se deem conta, na maior parte das vezes encobertos que estão sob os roupéis da moral cristã ou simplesmente burguesa, senão pela psicologia contemporânea, que lhes rouba o sabor original e o verdadeiro significado. É bom recolocá-los no ambiente cosmológico e filosófico original a que pertencem e que você já começa a conhecer bem. Ainda mais porque os mitos ricos desses temas têm diretamente a ver com a questão da relação dos mortais com aquilo que, infalivelmente, os espera, ou seja, justamente, a morte.

## I. HISTÓRIAS DE *HYBRIS*: O CASO DOS “ENGANA A MORTE”, ASCLÉPIO (ESCLÁPIO) E SÍSIFO

Nesse pacote de histórias que contam os contratempos a que se expõem os mortais que pecam por descomentimento, as que apresentam os “engana a morte”, isto é, aqueles que, com o Sísifo e Esculápio, procuram escapar da finitude humana recorrendo à inteligência — à astúcia ou às artes —, ocupam, de fato, um lugar singular e merecem toda nossa atenção. Não só o valor literário desses mitos é, em geral, superior, mas a própria dimensão cósmica e respectiva posteridade são consideráveis. Uma vez mais, com o caso de Midas, temos à frente seres que não se contentam com a simples arrogância, com o se apenas seus problemas pessoais estivessem em jogo, mas que realmente amecam o ordenamento do cosmos. Comecem os pelo fundador da medicina, Asclépio

(Esculápio, para os latinos). Com as narrativas do mito se apresentam de forma bastante divergente, muitas vezes privilegiam as versões mais compatíveis entre si. No caso, vou seguir essencialmente as de Píndaro e de Apolodoro: exceto por algumas variações, sem grande importância

quanto ao fundo, elas se completam de maneira bem coerente, levando-nos a achar que vêm de uma tradição comum.

*Nas origens do mito de Frankenstein:*

*Asclépio (Esculápio), o médico que devolve*

*vida aos mortos*

A vida infantil de Asclépio começa de maneira singularmente violenta. Ele é filho de Apolo, que lembre que não só é deus da música, mas também da medicina. Com o que acontece com os deuses, Apolo se apaixona por uma linda mortal chamada Coronis. Você deve notar que os deuses gostam muito das mortais. Não que sejam mais belas do que as deusas. Muito pelo contrário; a beleza dessas últimas é infinitamente superior à de qualquer humana, mas, por isso mesmo, os deuses sentem atraídos, principalmente no que se refere à feminilidade, às imperfeições ligadas à finitude, sensíveis ao fato de ser efêmera a beleza das mulheres. Paradoxalmente, é o que lhes dá um enorme encanto, algo precioso, muito mais comovedor, uma fragilidade nunca encontrada entre as mortais e que faz com que eles tanto se apaixonem. Apolo então fica louco por Coronis.

Se ele a seduziu ou forçou, não sabem os. Nada, de qualquer forma, resiste aos deuses, e Apolo consegue levar para a cama a sua bela. E dos seus amores nasce o pequeno Asclépio. Até aí, nada demais a se assinalar. Mas as coisas rapidamente desandam. Coronis, ao que tudo indica, não está apaixonada por Apolo. Tem a suprema audácia, que o próprio pai desaprova, de preferir um simples mortal, um tal Ischis, de quem se torna mulher. Esse casamento, com o qual você pode imaginar, é visto por Apolo como um verdadeiro insulto. Com o que diante se atreve à impertinência de preferir um vulgar mortal a um deus? E

logo a Apolo, o mais belo de todos os olímpicos.

E com o deus vem a saber que está sendo passado para trás, “corneado”

com o se diz, por um j oão-ninguém ? Nesse ponto, as histórias variam . Segundo alguns, ele descobre o caso graças à sua bem conhecida arte divinatória. Mas segundo Apolodoro, Apolo enviara um corvo, ou m ais precisam ente um a gralha (em grego, *coroné*, que se assem elha m uito ao nom e da am ada), para vigiar a bela Coronis, e o pássaro lhe conta tudo que viu: Ischis e Coronis fazendo am or sofregam ente. Cego de ciúm e, Apolo j á com eça punindo o m ensageiro e o torna com pletam ente preto — segundo o m ito, os corvos e as gralhas eram brancos com o pom bos até essa m alfadada ocorrência. Aliás, aconselho que m edite sobre essa lição que ainda vale nos dias de hoj e: pode parecer inj usto, m as m uitas

vezes é a quem traz um a m á notícia que se quer m al, m esm o que esse m ensageiro não tenha culpa algum a. Prim eiro, porque a gente não deixa de achar que, secretam ente, ele estej a m ais ou m enos contente com a m á sorte do outro. Além disso, é verdade — sem o pássaro calam itoso, Apolo poderia ter continuado feliz ou, pelo m enos, tranquilo, pois nunca se sofre, sobretudo em m atéria de am or, senão com aquilo que se sabe, e o que se ignora não causa m al algum . Evite sem pre ser o prim eiro ou a prim eira a dar notícia ruim . É algo que não se perdoa! De qualquer m aneira, Apolo obviam ente não se contenta em castigar a infeliz gralha! Arm ado com seu arco e flechas — e você sabe que, de todos os deuses, ele e sua irm ã gêm ea, Ártem is, a deusa da caça, são os m ais hábeis arqueiros —, traspassa Ischis e Coronis, que m orrem padecendo de terríveis sofrim entos. Mas Apolo lem bra que a am ante está grávida de um filho seu. Pelos ritos funerários gregos, depois de se velarem os defuntos, os corpos devem ser queim ados, tendo em cim a dos olhos ou na boca m oedas de prata para que paguem Caronte, o barqueiro que faz a travessia do rio dos infernos.

Coronis j á está na fogueira, e as labaredas com eçam a lam ber o seu corpo, quando Apolo se lem bra. Arranca rapidam ente o bebê da barriga da m ãe

---

para outros, Herm es é quem tem essa tarefa ingrata — e o confia ao m aior educador de todos os tem pos: o Centauro Quíron, um filho de Cronos, prim o-irm ão de Zeus, um sábio entre os sábios, que j á havia sido encarregado da educação de pessoas fam osas com o Aquiles, o herói da guerra de Troia, e Jasão, que chefiaria a expedição dos Argonautas em busca do Tosão de

Ouro. Um a referência incomparável em matéria de educação. Dizem inclusive que Quíron havia ensinado medicina a Apolo. Em todo caso, é o professor daquele que vai se tornar o pai dessa arte, sendo também, se escutarmos a lenda, o maior médico de todos os tempos.

Você pode observar, e é importante para compreender a continuação da história, que há uma espécie de similitude entre o nascimento de Asclépio e o de Dioniso. Os dois são arrancados do ventre da mãe, estando ela já morta e, nos dois casos, sendo já consumida pelo fogo. Isso significa que Asclépio, mesmo não nascendo duas vezes, com o Dioniso, que sai da coxa de Zeus, onde havia sido deixado para completar a gestação, foi no mínimo o salvo da morte in extremis.

Seu nascimento, logo de início, se coloca sob o signo do renascimento, da vitória quase miraculosa da vida sobre a morte.

E é o que vai marcar a arte de Asclépio com o médico. Não só ele se torna um cirurgião sem igual, mas, à imagem de um deus, torna-se um verdadeiro salvador. Dizem que de Atena teria recebido o presente que realiza o sonho secreto de todo médico: o dom de ressuscitar os mortos. Atena é a deusa que, junto com Hermes, ajudou Perseu a combater Medusa, a horrível e aterradora Górgona que numa fração de segundo pode petrificar — no sentido próprio: transformar em pedra — qualquer um que cruze o seu olhar com o dela, que é

mágico. Assim que sua cabeça é cortada por Perseu, no momento em que exala seu último suspiro, escapa do pescoço de Medusa um cavalo alado, Pégaso, ao mesmo tempo em que dois líquidos se derramam das veias abertas. De uma delas, da esquerda, sai um veneno violento que pode matar qualquer ser humano em poucos segundos; da veia da direita, porém, brota um remédio miraculoso que simplesmente possui a faculdade de ressuscitar os mortos. De posse desse precioso viático, Asclépio se põe a curar os vivos, assim como os defuntos, em quantidade. A ponto de Hades, o senhor dos infernos e que reina sobre os mortos, se queixar a Zeus, vendo diminuir de maneira alarmante o número de seus clientes. Com o caso de Prometeu, que roubou o fogo e as artes de Atena, Zeus volta a se preocupar com a ideia de os homens poderem se tornar iguais aos deuses. Qual diferença haveria, de fato, se aqueles conseguirem por conta própria

os meios para a imortalidade destes últimos? A se permitir que continuem, é a ordem cósmica inteira, a com o eçar pela distinção cardinal entre mortais e Imortais, que está sendo revirada, em seu princípio mesmo.

Estam os na presença da primeira versão de um mito que já evoquei antes, o mito de Frankenstein. Com o doutor Frankenstein, Asclépio consegue, com a ajuda de Atena, é verdade — que tem aqui um papel análogo ao de Prometeu

—, se tornar senhor da vida e da morte. Torna-se, por assim dizer, semelhante a um deus, arrogância suprema aos olhos de um cristão, para quem a vida é privilégio exclusivo do ser supremo, mas *hybris* absoluta para um grego, pois não são ameadados apenas os deuses, com todo respeito e obediência que lhes é devido, mas pura e simplesmente a ordem inteira do universo. Tente imaginar o que se tornaria a vida na Terra se ninguém mais morresse. Em pouco tempo não haveria lugar para abrigar nem com o nutrir todo mundo. Pior ainda, todas as relações familiares seriam reviradas; os filhos estariam em igualdade com os pais, o sentido das gerações acabaria, e tudo, afinal, estaria de cabeça para baixo.

Preocupado com tal possibilidade, Zeus, com o de costume, recorre a medidas fortes. Ele simplesmente fulmina Asclépio — Píndaro insinua, mas nada garante que se deva acreditar, que o médico, na verdade, era venal, motivado pelo apetite do lucro, pedindo fortunas para reanimar os mortos. Mas isso é apenas um detalhe. O essencial é que Zeus diz que é hora de um retorno à ordem. E, com o sempre, intervém para manter a perenidade do cosmos, pois, muito evidentemente e antes de tudo, é do que se trata nesse mito de Esculápio engana a morte. Apolo, que gosta muito desse filho em particular, com o podem os ver pelo cuidado que teve com sua educação, confiando-a a Quíron, fica louco de tristeza e raiva ao saber da atitude de Zeus. Apolodoro diz que ele mata os Ciclopes para se vingar. Eles, você se lembra, haviam dado o raio a Zeus, ajudando no com bate aos Titãs em busca do estabelecimento da ordem cósmica.

Há quem diga que não foram os Ciclopes que Apolo matou, pois eles são imortais, mas seus filhos. De qualquer maneira, Zeus não aprecia absolutamente

as repetidas revoltas de Apolo e resolve encurtar-lhe as rédeas, trancando-o, junto com os Titãs junto no Tártaro. Mas Leto, a mãe dos divinos gêmeos, intervém. Suplica clemência a Zeus, e a pena se reduz a um ano de escravidão.

Apolo também pecara por *hybris*, por arrogância e por orgulho, precisando então reaprender a humildade e o devido respeito ao rei dos deuses. Para tanto, nada melhor que um bom ano a guardar o rebanho de um reles humilde chamado Admeto, a quem o deus, aliás, vai prestar grandes serviços.

Sem prejuízo, Zeus quer contudo prestar homenagem aos talentos de Asclépio.

Afinal, o médico apenas desejava o bem para os humanos; não cometeu nenhum grande erro, pelo menos de maneira intencional. Zeus então o imortaliza, transformando-o em constelação, a do Serpentário — o que, originalmente, significa “aquele que leva a serpente”. Repare que, nesse sentido, Asclépio consegue para si aquilo que ele não pode mais dar aos outros. Recebe o que os gregos chamam “apoteose” — termo que, literalmente, quer dizer “divinização”, uma transformação em deus (*apo* = em direção de, e *théos* = deus). Por isso ele é considerado não só o fundador da medicina, mas pura e simplesmente o deus dos médicos. Hoje em dia ainda, Esculápio é quase sempre representado com uma serpente na mão, e seu cetro, também chamado “caduceu”, formado por um bastão em que se enrola uma e outra serpente, serve de símbolo para os que exercem essa difícil arte.

Você talvez se pergunte: por que a serpente e qual a história desse famoso caduceu, que na França ainda é visto nos para-brisas dos automóveis de médicos e, apesar de um pouquinho diferente (vou daqui a pouco dizer por quê), em fachadas de farmácias? Não seria inútil acrescentar mais algumas palavras, pois esse símbolo é objeto de tanta confusão que a informação não fará mais algum.

Na verdade, há na mitologia grega dois caduceus diferentes, tendo apenas um deles relação com a medicina — mas às vezes eles foram confundidos, no decorrer do tempo.

A palavra “caduceu” vem do grego *kérukeion*, que significa “cetro do arauto”, não no sentido do herói que ganha batalhas e realiza façanhas, mas o arauto que anuncia notícias, com o Hermes, o mensageiro dos deuses. O primeiro caduceu merece bem o nome que tem, pois é o emblema do deus Hermes. É constituído por duas serpentes se enrolando num bastão que, por sua vez, tem no alto um par de asinhas. Os mitos divergem neste ponto. Segundo alguns, Apolo teria dado seu cetro de ouro a Hermes, em troca da flauta que este último havia inventado, depois da lira. Para outros, um dia, Hermes, quando viu duas serpentes lutando —

ou copulando? —, separou-as lançando entre as duas um bastão (a vareta mágica de Apolo?). As serpentes se enrolaram nessa vareta, e Hermes teria apenas acrescentado as asinhas, que são a sua marca pessoal, pois lhe permitem atravessar o mundo em grande velocidade. Estranhamente, esse mesmo caduceu de Hermes com frequência ainda serve de emblema para a medicina nos

Estados Unidos. Na verdade, porém, ele não tem laço algum com essa disciplina.

É bem provável que os americanos tenham apenas confundido esse caduceu com outro, o de Asclépio, provavelmente porque a medicina antiga (e muitas vezes também a de hoje) é uma arte “hermética” que utiliza, com o nas peças de teatro de Molière, palavras eruditas, um jargão obscuro e, principalmente, porque as primeiras faculdades de medicina se situavam nas proximidades de sociedades secretas. Um erro explicável, então, mas um erro mesmo assim.

Pois o segundo caduceu, que realmente simboliza a medicina, não é o de Hermes, e sim o de Asclépio. Mais uma vez, com relação a isso, os mitos são obscuros e múltiplos. Duas linhas distintas de narrativa se disputam. Na primeira, Asclépio, durante seus estudos com Quíron, que lhe ensinava medicina a pedido de Apolo, faz uma estranha experiência, ao amatar uma serpente que cruza o seu caminho. Surpreso, ele constata que outra serpente vem em socorro da primeira, trazendo na boca um raminho de erva que ela lhe dá para ingerir, despertando-a da morte. É de onde Asclépio tira sua vocação para a ressurreição dos defuntos.

Pela outra versão, Asclépio tom a com o sím bolo da sua arte a serpente por um a razão bem m ais sim ples: porque esse anim al parece reiniciar um a nova vida ao m udar de pele. Basta um passeio pelas terras pedregosas da Grécia para ver por todo lado peles de serpente abandonadas. Daí para concluir que o anim al m orto renasce, basta um pequeno espaço, que Asclépio atravessa. Com o se pode ver, as duas histórias, no fundo, se j untam : nos dois casos, efetivam ente, a serpente sim boliza o renascim ento, a esperança de um a segunda vida. Por isso tam bém , ao fulm inar Asclépio, Zeus o transform a na constelação de Serpentário, aquele que carrega a serpente — o que é um a m aneira de tornar Asclépio im ortal, de lhe oferecer um a apoteose. Os m édicos europeus, diferentem ente dos am ericanos, adotaram corretam ente o caduceu de Asclépio com o sím bolo da sua arte. Apenas acrescentaram um espelho, para sim bolizar a prudência necessária no exercício da profissão.

Depois disso, inventou-se um terceiro caduceu, o dos farm acêuticos. Na verdade, é apenas um a variante do de Asclépio. É tam bém constituído por um a serpente enrolada num bastão, com a diferença de que, neste, a cabeça do anim al está logo acim a de um a taça, em que ele cospe seu veneno. Essa taça é a de Higia, um a das filhas de Asclépio (de onde veio a palavra higiene), irm ã de Panaceia (o rem édio universal), e o veneno depositado na taça sim boliza as preparações de m edicam entos cuj os segredos apenas os farm acêuticos conhecem .

Últim o detalhe para concluir essa história: o m aior m édico grego, Hipócrates, se rem etia a Asclépio e se dizia seu descendente direto. Ainda hoj e, todos os m édicos, antes de com eçarem a exercer a profissão, têm que prestar um j uram ento ético cham ado “j uram ento de Hipócrates”. Infelizm ente, nem

sem pre são capazes de dar vida aos que m orrem e que gostariam os de rever.

Mas sabem que quando um ser hum ano se tom a por um deus, quando pretende para si o poder de dom inar a vida e a m orte, am eaçando desse m odo a ordem cósm ica inteira, é preciso que um poder intervenha e o reponha em seu lugar.

É o que também demonstra a história de um outro enganado a morte, o astucioso Sísifo.

### *As duas astúcias de Sísifo*

A atitude de Sísifo, à primeira vista, é bem diferente da de Asclépio. Antes de tudo, Sísifo age em benefício próprio: não é aos outros que ele tenta salvar, como o colega médico, mas a si mesmo; e depois, ele não recorre à ciência, mas à astúcia. No entanto, nos dois casos, temos os dois diante de nós uma forma extrema da *hybris*, já que Sísifo, assim como Asclépio, coloca em perigo a ordem do universo. Mais uma vez, siga a narrativa de Apolodoro, apenas completando-a, em um ou dois pontos, com a de Ferecide de Atenas, um mitógrafo do século V

a.C.

Muito se comentou o castigo imposto a Sísifo: Zeus o condena a rolar no inferno uma enorme pedra até o alto de uma colina, e toda vez o pedregão volta a tombar, de forma que ele precisa sempre recomeçar, interminavelmente, sem que a extenuante tarefa jamais chegue ao fim. Mas nunca se sabe muito bem o que, exatamente, motivou a terrível punição. Um grande escritor francês, Albert Camus, dedicou um livro a esse mito que, a seu ver, simboliza o absurdo da existência humana. Você vai constatar que essa história tem um significado totalmente diferente na mitologia grega, sem nada a ver, nem de perto nem de longe, com o absurdo real ou pressuposto da vida dos mortais.

A história começa quando Sísifo prega uma malíssima peça em Zeus. É

preciso que você saiba que nosso herói, mais ou menos como Ulisses, é um homem de muitas astúcias. Há quem inclusive diga que Sísifo é o verdadeiro pai de Ulisses: no dia do casamento de Laerte com a linda Anticleia (quanto a ela, não há dúvida, é a mãe de Ulisses), Sísifo teria conseguido, com algum dos seus truques, assumir o lugar do noivo no leito nupcial, tendo, assim, literalmente dormido com Anticleia antes de Laerte e sendo Ulisses o produto desses amores clandestinos. Onde há fumaça há fogo; verdadeira ou não, a anedota já lhe dá uma ideia do personagem,

nada recom endável no plano m oral e disposto a tudo para “dar a volta” no seu próxim o.

Mesm o sendo de Zeus que se trata. No presente caso, e com o de costum e, o rei dos deuses raptara um a m oça encantadora, EGINE, filha do rio Asopos, um a divindade secundária. Esse deus fluvial, dividido entre a preocupação e a raiva, procura febrilm ente a filha querida; ele constata o sum iço, m as não im agina ser Zeus o responsável. É preciso que você saiba, para apreender o quadro em sua totalidade, que Sísifo é o fundador de um a das cidades gregas de m aior prestígio:

Corinto. E sua cidade precisa de água, com o sabem todos os prefeitos, em todas as épocas. Ele então propõe a Asopos um a troca: “Você faz brotar um a fonte de água lim pa para a m inha cidade e eu digo quem raptou a sua filha.” Acordo selado, Sísifo com ete a enorm e im prudência de denunciar Zeus — que, você pode im aginar, não fica contente.

Para com eçar, ele traz de volta e à força o rio Asopos a seu leito, utilizando o raio, sua arm a favorita. Dizem que o rio, com as m argens carbonizadas, desde então carrega pedaços escuros de carvão. De qualquer m aneira, Zeus não se m ostra im pressionado com o furor do pai e leva a m oça para um a ilha deserta, onde se une a ela. Dos seus am ores inclusive nasce um m enino, Eaque, e com o o filho se entedia sozinho, pois a ilha é deserta, Zeus transform a as form igas em habitantes para fazer-lhe com panhia. Mas isso, obviam ente, não é tudo. Ele vai se concentrar em Sísifo, para castigá-lo com o se deve. E aí, encontram os duas versões dessa história, um a curta e um a longa. Segundo a curta, Zeus sim plesm ente fulm ina Sísifo e o envia j á m orto aos infernos, condenando-o por toda a eternidade ao castigo que sabem os.

A versão longa, dada por Ferecide, é bem m ais interessante. Sísifo passa dias tranquilos em seu m agnífico palácio, na cidade de Corinto, contem plando a água que Asopos lhe forneceu. Zeus então lhe envia Tânatos, para carregá-lo aos infernos. Mas Sísifo sem pre tem alguns ases na m anga. Ele vê Tânatos de longe e o aguarda. Arm a-lhe um a boa em boscada, com o ele sabe m uito bem arm ar.

Tânatos cai na armadilha e, lançando-se sobre ele, Sísifo o amarra com cordas bem fortes, escondendo-o num armário da sua imensa morada. Com o nome de Asclépio, o mundo com ele se desarranja. Com Tânatos preso, ninguém mais morre. Hades, o mais rico de todos os deuses, para de enriquecer; não recebe mais sua cota habitual de defuntos, e se Zeus não puser a casa em ordem, o planeta vai ficar travancado, tornando impossível a vida. Ares, o deus da guerra, se encarrega da tarefa. Você pode adivinhar por quê. Se ninguém mais morrer, qual o sentido da guerra? Ele encontra Tânatos, solta-o e lhe entrega o infeliz Sísifo, forçado a descer aos infernos. Pode parecer que tudo está terminado, mas não — mais um a vez, ele tem um ás na manga.

Antes de morrer e abandonar o seu palácio para descer ao reino de Hades, Sísifo teve o cuidado de deixar um estranho pedido à sua mulher: “Por favor, não me faça, sob hipótese alguma, qualquer homenagem fúnebre, com ou, no entanto, toda boa esposa deve fazer quando o marido morre. Não me pergunte por quê, explicarei mais tarde.” E Meropé, sua encantadora esposa, age com o marido pedira. Não vela o defunto, não cumpre nenhum dos ritos que deveria normalmente cumprir. De forma que, chegando às profundezas dos infernos, Sísifo vai direto em busca de Hades e se queixa amargamente do desleixo da companheira. Profundamente chocado com a falta de modos da mulher, Hades permite que Sísifo volte para casa e castigue com o que se deve a esposa indigna, com

a promessa, é claro, de voltar assim que possível. Com o que você pode imaginar, Sísifo vai para casa — mas não cumprindo a promessa de voltar aos infernos. Pelo contrário, agradece à mulher, faz inúmeros filhos e termina, simplesmente, morrendo já bem idoso, de velhice. E realmente só então ele é levado a reintegrar o subsolo da terra, onde Hades o obriga a empurrar a famosa pedra, suplício imposto com o compromisso para não ser enganado uma segunda vez. Quanto ao sentido do suplício, com o sempre, está em relação direta com a má ação cometida: a vida, para os mortais, é um perpétuo recomeço; não é um itinerário infinito, tem um começo e um fim, e quem tenta, por meio de artifícios, adiar os limites previstos pela ordem cósmica, vai aprender às próprias custas que, ao chegar a seu termo, todo o processo deve recomeçar do zero. Em outras palavras, e voltando à

lição de Ulisses, ninguém deve escapar da essencial finitude da condição humana.

## II. RESSURREIÇÕES QUE NÃO DERAM CERTO E RESSURREIÇÕES

### BEM-SUCEDIDAS: ORFEU, DEMÉTER E OS MISTÉRIOS DE ELÊUSIS

Com Orfeu e Deméter, não se trata mais de histórias de *hybris*. Falo delas agora porque essas aventuras extraordinárias num ponto essencial se ligam ao tema evocado nos mitos de Sísifo e de Asclépio. De fato, uma vez mais, é de escapar da morte ou de pelo menos voltar dos infernos para a vida e para a luz que se trata. Com o que você vai ver, esse trajeto, que é impossível para os mortais (que eu tenha conhecimento, há apenas uma verdadeira exceção em toda a mitologia grega), [48](#) também não é fácil para os deuses que, apesar de imortais, eventualmente ficam presos no reino dos mortos. Através desse tema da ressurreição, coloca-se também a questão da natureza exata da ordem cósmica, dentro da qual tanto deuses como imortais igualmente habitam: está na ordem das coisas os homens morrerem, e não se pode escapar disso sem causar um desordem que, no final, pode revirar o andamento do universo inteiro. Devem os deuses então aceitar a morte e, nesse espírito, buscar mesmo assim a vida boa.

*Orfeu nos infernos, ou por que a morte é mais forte do que o amor* Vamos começar com Orfeu, cujo mito é um dos raros a ter marcado a religião cristã, talvez por contar uma história centrada numa questão que viria a ocupar um lugar fundamental nos Evangelhos: a contradição inelutável e insolúvel entre o amor e a morte, [49](#) contradição que se impõe aos humanos a ideia, e em seguida o ardente desejo, da ressurreição. Quem de nós não gostaria, do fundo do coração, que alguns seres mortais voltassem a viver? No Evangelho, por exemplo, ao saber da morte do amigo Lázaro, Jesus chora: apesar de divino, ele passa pela experiência dessa dor infinita que o

desaparecimento de um ser amado sem premissa, com o qualquer um de nós.

Mas, é claro — e Cristo necessariamente sabe disso, pois é a base da crença cristã —, de acordo com o seu ensinamento, “o amor é mais forte do que a morte”. E para provar isso ele traz o amor de volta à vida, apesar de ele estar morto há tempo bastante para, pela precisão do texto evangélico, suas carnes já terem entrado em decomposição. Nada disso importa, pois o amor triunfa sobre tudo e o milagre da ressurreição se faz.

Com o mito de Orfeu, porém, é com os gregos que estamos e não com os cristãos, e tal ressurreição parece absolutamente fora de cogitação para os mortais. Ao perder a companheira, que morreu sob seus olhos mordida por uma serpente venenosa, o pobre Orfeu fica inconsolável. Mas não vamos nos antecipar e, antes de entrar no principal da história, vejamos um pouco mais de perto com quem estamos lidando.

Orfeu é um músico, antes de tudo. É inclusive o maior de todos os tempos, segundo os gregos, superior até mesmo a Apolo, que, aliás, o acha tão admirável, tão excepcional em sua arte, que o presenteia com a famosa lira inventada pelo irmão caçula, Hermes. A lira é um instrumento de sete cordas, e Orfeu, julgando não ser o suficiente para produzir belos acordes, acrescenta duas outras, suplementares — o que, ao mesmo tempo, “acorda” seu instrumento ao número das musas, as nove divindades, filhas de Zeus, que têm fama de haver inventado as principais artes e inspirarem os artistas. Deve-se lembrar que Calíope, a rainha das musas, é simplesmente a mãe de Orfeu. Ele teve então a quem puxar. Dizem que, ao cantar acompanhado por seu instrumento, os animais selvagens, até mesmo leões e tigres, se acalmam e ficam mansos com o cordeirinhos; os peixes saltam para fora d’água ao ritmo da lira divina, e os próprios rochedos que, como se sabe, têm um coração de pedra, derramam lágrimas de emoção. O que prova que sua música é mágica e, com as nove cordas que aumentam ainda mais a harmonia do seu canto, nada lhe resiste. Ao participar da expedição dos Argonautas numa embarcação construída por Argos (donde o nome) e sob a liderança de Jasão, em busca do Tosão de Ouro, foi Orfeu quem a todos salvou das Sereias, aquelas mulheres-pássaros cujo canto atrai os infelizes marinheiros sob seu encanto, em purrando-os para impidosos recifes em que eles infalivelmente naufragam. Orfeu é o único ser no mundo que consegue encobrir suas vozes mágicas.

Voltem os, porém , ao que vai levá-lo aos infernos.

Orfeu se apaixonou loucamente por Eurídice, uma sublime e ninfa que alguns dizem , inclusive, ser filha de Apolo. Tem uma beleza incomparável, mas, além disso, trata-se de um verdadeiro amor, e Orfeu literalmente não consegue mais ficar sem ela. Sem Eurídice, sua vida deixa de ter qualquer sentido. Segundo Virgílio, que em seu poema a *Geórgicas* evoca longamente essa história, um dia em que passeava à beira de um belo rio, Eurídice é perseguida pelo insistente

assédio de um certo Aristeu. Ela corre para escapar, olhando de vez em quando para trás, para ver se Aristeu se aproxima. Com isso, não vê uma víbora, em que acaba pisando com seu pezinho delicado. A morte é quase instantânea, e Orfeu fica, no sentido próprio do termo, inconsolável. Nada pode fazê-lo parar de chorar. A tal ponto que resolve tentar o impossível: ir ele próprio buscar Eurídice nos infernos, onde faria tudo para convencer Hades e sua mulher, Perséfone, a deixarem que leve consigo a bem-amada.

As descrições de Virgílio e de Ovídio da travessia dos infernos por Orfeu valem a pena ser lidas. Ainda hoje inspiram pintores, músicos e escritores. A primeira coisa que ele deve fazer é encontrar a entrada do subterrâneo, o que não é tão fácil. Orfeu consegue isso tomando como referência uma fonte que brota do chão no lugar onde um dos quatro rios infernais sai das profundezas. Ele vai precisar cruzar ou percorrer todos os quatro. O primeiro é o Aqueronte, o rio que todos os mortos precisam atravessar para entrar na morada de Hades. É

onde o horrível Caronte, o barqueiro, um velho repugnante e sujo, pede um óbolo para levar as almas mortas para o outro lado do rio. Por essa razão, como disse antes, os antigos colocavam uma moeda nos olhos ou na boca dos mortos, para que eles pudessem pagar ao barqueiro, sem o que permaneceriam cem anos errando pelas margens, à espera da vez. Depois, é preciso percorrer o Cócito, rio glacial que carrega blocos de gelo, em seguida o aterrorizador Flagetonte, uma gigantesca torrente de fogo e de lava em fusão, e, finalmente, o Estige, pelas águas do qual os deuses fazem seus juramentos.

Mas essa paisagem assustadora é povoada por seres ainda mais horríveis. Há primeiro os próprios mortos, lá também fantasmagóricos sem rostos, irreconhecíveis, extremamente inquietantes para o visitante. Com o se fosse possível piorar as coisas, Orfeu se defronta com monstros infernais: Cérbero, o horrível cão com três cabeças, Centauros, Cem-Braços, abomináveis hidras cujo assobio basta para gelar o sangue, Harpias que torturam indiscriminadamente, Quimera, Ciclopes... Ou seja, a descida aos infernos supera em horror tudo que um ser humano possa imaginar de mais atroz. Pelo amor de Eurídice, Orfeu está disposto a tudo. Nada pode fazê-lo parar. Aliás, a lira o acompanha ao longo de todo o terrível périplo e, com o seu prelo, a música produz os melhores efeitos. Sob a doçura do seu canto, até os supliciados encontram algum repouso, pois dizer felicidade seria um exagero. Por um instante, Tântalo deixa de ter fome e sede, a roda de Íxion para de girar, a pedra de Sísifo suspende sua corrida retrógrada.

Até Cérbero se deita com o cachorrinho de estimação. Por pouco não se teria vontade de lhe fazer um carinho. As Erínias cessam por um momento sua imunda tarefa, e o tumulto que habitualmente agita o lugar infernal se acalma.

Os senhores desse reino, Hades e Perséfone, caem também sob o encanto.

Ouvem Orfeu com atenção, talvez até com ternura. Sua coragem impressiona, seu amor por Eurídice, tão autêntico e incontestável, fascina as duas divindades,

conhecidas por norma e sempre serem inacessíveis a qualquer ser humano.

Perséfone, ao que parece, é a primeira a se convencer. Orfeu poderá voltar à vida e à luz com Eurídice, sob uma condição: que ela o siga em silêncio e, principalmente, que ele não olhe para trás querendo vê-la, até saírem do inferno.

Louco de alegria, Orfeu aceita. Leva Eurídice, que, com o combinado, o segue docilmente alguns passos atrás. Mas sem que se saiba muito bem por quê —

Virgílio supõe que um a espécie de loucura o tenha invadido, um ím peto am oroso que não pode m ais esperar. Já Ovídio sugere um a surda angústia que o faz duvidar da prom essa dos deuses. De um j eito ou de outro, Orfeu com ete o erro irreparável: não consegue deixar de se virar para ver Eurídice, e dessa vez os deuses são inflexíveis. Eurídice vai ficar para sem pre no reino dos m ortos. Nada m ais a fazer, nada m ais a se discutir, e a infeliz m orre pela segunda vez, agora em definitivo e sem recurso possível.

Com o você pode im aginar, Orfeu fica m ais um a vez inconsolável.

Desesperado, ele volta para casa e se tranca. Recusa-se a ver outras m ulheres —

para quê? Ele é hom em de um am or único, o am or de Eurídice. Nunca m ais vai poder am ar com o antes. Mas, ao que dizem nossos poetas latinos, Orfeu com isso acaba irritando todas as dam as da cidade. Não entendem que um hom em tão encantador e com um canto tão sedutor as deixe de lado. Ainda m ais porque, segundo dizem , Orfeu não som ente se desinteressa pelo belo sexo, m as tam bém passa a se interessar por rapazes. Inclusive convida à sua casa m aridos da vizinhança para que com partilhem a sua nova atração por j ovens. As m ulheres acham que isso ultrapassa toda a m edida do tolerável. Nessa versão do m ito, Orfeu m orre literalm ente despedaçado pelas esposas furiosas. Arm adas de pedras, porretes e alguns instrum entos agrícolas deixados pelos cam poneses nos cam pos, elas o atacam e o dilaceram vivo, j ogando em seguida os pedaços, os diferentes m em bros do corpo e a cabeça decepada no rio m ais próxim o, que os carrega então para o m ar. Seguindo o fluxo das águas, a cabeça e a lira de Orfeu vão parar na ilha de Lesbos, onde os habitantes erigem um túm ulo em sua hom enagem . De acordo com alguns m itógrafos, a lira de Orfeu foi transform ada (por Zeus?) em constelação, e sua alm a transportada para os Cam pos Elísios, que é m ais ou m enos o equivalente grego do paraíso ou, m elhor dizendo, um a espécie de volta à idade de ouro.

Esse detalhe não deixa de ter sua im portância, pois nos perm ite com preender m elhor com o e por que o m ito de Orfeu acaba gerando um culto, para não dizer um a religião, j ustam ente cham ada “orfism o”. A teologia órfica diz se inspirar nos segredos que Orfeu teria descoberto em sua

viagem e permitido, apesar de seu funesto destino nessa terra, que finalmente encontrasse a paz na morada abençoada pelos deuses. Com o que você vai ver logo adiante, isso estabelece uma ligação entre a história de Orfeu e essa que vou contar agora, a respeito de Deméter e dos assim chamados “mistérios de Elêusis”, a cidade onde Deméter

estabeleceu seu templo e seu culto.

Mas antes devem os nos questionar sobre o sentido exato desse com bate em prendido por Orfeu contra a morte. Com o que com prender sobretudo a estranha prescrição de Perséfone a Orfeu, de não olhar para trás? Mais estranho ainda, com o que pôde Orfeu ser tão burro, ao olhar, já chegando ao fim de tantas provações desagradáveis? Estranhamente, nenhum dos textos dedicados a esse mito dá a maior explicação plausível. Virgílio deixa tudo por conta do amor, im paciente e cego. Mas mesmo o que assim eventualmente se explique o erro de Orfeu, a hipótese em nada esclarece quanto ao sentido da exigência imposta pelos deuses. De fato, por que olhar para trás seria fatal aos dois antes?

Deu-se todo tipo de resposta a essa questão, e seria longo demais, e bem cansativo, enumerá-las aqui. Até porque, na verdade, nenhum a delas me pareceu realmente convincente. Muitas vezes se aplicou um olhar cristão ao mito, explicando que Orfeu se vira por duvidar da palavra divina e quem perde a fé está perdido, pois só a fé salva. Creio, no final, que se deve muito simplesmente manter o eixo principal do mito: a contradição entre o amor e a morte, insuperável para os mortais, apesar de toda a esperança investida na tentativa de Orfeu. Orfeu perde Eurídice pela segunda vez *se virando para trás*, e ela deve absolutamente se manter *atrás* dele e, de forma alguma, *à frente*. Isso mostra, com toda evidência, que os deuses impuseram essa série de obrigações sabendo pertinememente que não seriam cumpridas (de outra forma, por que a prova?), pela simples razão que, olhando para trás, Orfeu deve com prender que o que está atrás está para trás e que o passado já passou. Isto é irreversível e todo mortal deve aceitar, com o Ulisses na ilha de Calipso, sua condição própria, a condição da humanidade que vê sua vida transcorrer, a exemplo do rochedo de Sísifo, entre o ponto de partida e o ponto de chegada, do qual ninguém pode modificar uma vírgula sequer.

Nosso nascimento e nossa morte não nos pertencem, e, para nós mortais, o tempo é decididamente irreversível. O irremediável é o nosso quinhão com um, e a infelicidade não é conciliável. No melhor dos casos ela se acalma, se apazigua e se suaviza o bastante para que possam os retornar o curso da existência, nunca mudá-lo ou partir novamente de algum ponto situado aquém, atrás de nós. Com o que é frequente, apesar da proximidade com o cristianismo na colocação do problema — o amor querendo a qualquer preço se mostrar mais forte do que a morte —, a atitude grega vai no sentido inverso: é sempre a morte quem vence o amor, e tem o todo interesse em saber disso logo de saída, se quiserem chegar à sabedoria que talvez seja a única maneira de chegar a viver uma vida boa. Nada pode mudar o que quer que seja nessa cartada inicial que constitui o pilar mais sólido da ordem cósmica — esse em torno do qual se constrói a diferença entre mortais e Imortais, entre os homens e os deuses. Quanto aos mistérios que os sacerdotes órficos pretendem poder revelar a seu rebanho, receio que

permaneçam para sempre, com o sempre acontece em casos semelhantes, o que eram no início; isto é, mistérios.

O que me leva diretamente aos de Elêusis, quer dizer, ao mito de Deméter, a deusa das colheitas e das estações. Nele você verá com o fato de ser imortal tudo: para os deuses bem-aventurados, diferente do que se passa com os infelizes mortais, é sempre possível deixar o reino de Hades, mesmo o que este último esteja decidido a manter consigo o visitante.

*Deméter, ou como o retorno dos infernos se torna possível para quem é imortal*

Apesar de nos levar de volta aos infernos, a história de Deméter e de sua filha, Perséfone, é bem diferente da de Orfeu.<sup>50</sup> De fato, seus protagonistas são deuses imortais e não simples mortais tentando desesperadamente escapar da morte.

Isso significa que suas relações com os infernos não são as mesmas. Mesmo assim, o mito também não deixa de estabelecer, mesmo o que de modo diferente, um laço entre o reino de Hades e a ordem do mundo. É com ele,

principalmente, que os gregos vão explicar um elemento fundamental da organização do cosmos, o nascimento das estações do ano: o final do outono e o inverno, quando tudo morre, e depois a chegada da primavera e o verão, quando tudo volta a viver e refloresce. E essa alternância, com o qual logo vem, está diretamente ligada à descida aos infernos da filha de Deméter, de quem passo a contar a história.

Deméter, por sua vez, é filha de Cronos e de Reia: consequentemente, é irmã de Zeus e também de Hades. Sendo a deusa das estações e das colheitas, ela, entre outras coisas, faz crescer o trigo, razão pela qual os romanos a chamam de Ceres, de onde vem a palavra cereal — com que os homens fabricam o pão e muitos outros alimentos. Além disso, foi também quem lhes ensinou a arte de cultivar a terra, a agricultura. É uma deusa muito poderosa, pois ela dá vida —

pelo menos às plantas, aos legumes, às frutas, às flores e às árvores —, e pode ainda, se assim quiser, tomá-la de volta: fazer com que nada brote nos campos e nas hortas. Na medida em que a existência dos humanos mortais, ao contrário da dos deuses, depende da alimentação, Deméter tem uma imediata e particularmente forte ligação com a morte.

Muito bem, Deméter teve com seu irmão, Zeus, uma filha, a quem deu o nome Perséfone. Às vezes também é chamada Coré, que em grego significa

“moça”, e os romanos lhe deram ainda um outro nome, Prosérpina. Na época, era comum que irmãos e irmãs, pelo menos entre os deuses, tivessem filhos juntos — aliás, no início, não havia outra possibilidade; com os Titãs, os olímpicos eram obrigados a se unir entre si, pois não havia ainda ninguém mais com quem formar casal. Deméter, então, tem uma filha divina, a quem ama de uma forma que nem se pode imaginar. Ela é simplesmente louca pela menina.

Deve-se dizer que a pequena Perséfone, ao que dizem, é adorável. Tem, é claro, com todas as deusas, uma beleza perfeita, mas encarna também a imagem por excelência da jovem, com viço, inocência, suavidade, ou seja, ela é uma graça.

Enquanto a mãe percorre o mundo controlando as colheitas e os grãos, Perséfone ingenuamente brinca nos prados, com graciosas ninfas. Colhe flores para fazer um bonito buquê. Mas Zeus tem na cabeça um projeto que ele a todo custo evitou que a irmã Deméter percebesse: pretende que a filha, Perséfone, se case com o mais rico de todos os imortais, Hades, o senhor do inferno. Ele também é chamado “Plutão”, que significa “rico” e é com o os romanos vão chamá-lo: ele reina sobre os mortos — de longe a população mais numerosa, uma vez que a humanidade se compõe muito mais de mortos do que de vivos. Se medirmos a riqueza de um rei pelo número dos seus súditos, de fato, com certeza o senhor dos infernos é o soberano mais opulento do universo.

Para chegar ao que pretende, Zeus pediu a Gaia, sua avó, que fizesse brotar uma flor mágica, singular, particularmente admirável: de seu talo único, saem cem corolas deslumbrantes, e o perfume que soltam é tão delicioso que o céu inteiro sorri. Quem a vê, seja mortal ou imortal, cai sob o seu encanto.

Perséfone, é claro, se precipita para a flor miraculosa que, sozinha, já formaria o mais lindo buquê. No momento porém em que se prepara para apanhá-la, a terra se abre (o que confirma, de fato, a cumplicidade de Gaia) e o senhor dos mortos surge em seu carro de ouro — não esqueça que ele é realmente riquíssimo! —

puxado por quatro cavalos imortais. Ele agarra Perséfone com braços poderosos e rapta a jovem. Ouve-se um grito dilacerante, um som estridente que ressoa por todo o cosmos, um lamento com ovedor, animado pelo desespero de Perséfone diante da ideia de não mais ver a mãe. Pois ela, por sua vez, também a adora literalmente. Três pessoas no mundo não podiam deixar de ouvir o terrível estertor: Hécate, uma divindade cujos atributos são bastante misteriosos, mas que muitas vezes se revela caridosa com quem sofre, Hélios, o sol, que tudo vê e a quem nada escapa, e, é claro, a própria Deméter, tomada de horror ao ouvir a voz assustada da filha.

Por nove dias e nove noites, Deméter percorre a Terra inteira, de leste a oeste, do nascente ao poente, em busca da filha bem-amada. À noite, carrega braçadas de imensas tochas para iluminar. Durante nove dias e

nove noites fica sem beber água e sem se alimentar, não se lava, não se troca: está paralisada pela aflição.

Ninguém, seja mortal ou deus, quer lhe dizer a verdade e nem mesmo o vem ajudar. Exceto, justamente, a caridosa Hécate, que a aconselha a procurar Hélio, o sol que tudo vê. Com ovidio, ele se dispõe a dizer a verdade: Perséfone foi pura e simplesmente raptada pelo tio, Hades, o príncipe das trevas. E claro, Deméter compreende imediatamente que a operação não pode ter sido executada sem o consentimento, ou até a complicidade do irmão, Zeus. Ela se recusa a permanecer na assembleia dos deuses e desce à terra dos homens. Perde

voluntariamente sua beleza de deusa e assume, com o nos contos de fada, a aparência de uma velha feia e pobre. Dirige-se assim à cidade de Elêusis, onde encontra, à beira de uma fonte em que tinham vindo buscar água, as quatro filhas do rei da cidade, um certo Celeu. Conversam e Deméter, que continua a esconder sua identidade, diz que procura trabalho, por exemplo, com o amã. Isso vem a calhar pois, justamente, as quatro jovens têm um irmão pequeno: elas correm para perguntar à mãe, Metanira, se não quer empregar aquela velha senhora com o babá. Acordo feito, e Deméter se encontra no palácio do rei Celeu. É apresentada a Metanira, a rainha, e a uma dama de companhia, Iambé, que, vendo a tristeza estampada no rosto de Deméter, tenta distraí-la. Faz algumas brincadeiras e conta histórias engraçadas. Consegue com isso desanuviar um pouco a deusa, que sorri e até mesmo ri! — o que não acontecia havia muito tempo. Ela recupera algum prazer pela vida, o bastante para cuidar da criança, com o se espera.

Tem os aqui um episódio bem interessante, pois também está ligado ao tema da morte que percorre todo esse mito. Novamente no papel de mãe, Deméter resolve tornar mortal o filhote de homem que acabam de lhe confiar, dando o mais belo presente com que um deus possa homenagear um ser humano. Ela o esfrega com o alimento divino, a ambrosia, que permite que se escape da finitude, de forma que o menino cresce e em beleza com incrível rapidez, para imensa surpresa dos pais, pois ele nada comê. De fato, os mortais se contentam com a ambrosia e néctar, sem jamais precisar de pão nem carne, com que se alimentam os homens, e o garoto já é quase um deus. Toda noite, Deméter o mergulha no fogo

divino que ela teve o cuidado de acender na lareira. Tais cham as tam bém contribuem para que os m ortais se assem elhem aos deuses.

Ocorre que a m ãe, Metanira, preocupando-se e querendo descobrir o que Dem éter faz com seu filho durante a noite, se esconde atrás da porta para espionar. Ao ver a deusa m ergulhar o m enino no fogo, ela com eça a gritar.

Para sua infelicidade! Dem éter deixa a criança cair no chão, o que im ediatamente a torna m ortal. De m odo simbólico, isso significa que a deusa m ais uma vez perde o seu papel de m ãe. Sua segunda m aternidade, por assim dizer, fracassa, e ela volta à aparência divina. Recupera todo o esplendor e a beleza divina. Revela a Metanira e às suas filhas sua verdadeira identidade. Faz com que com preendam a dim ensão do erro cometido pela m ãe; sem sua intervenção intem pestiva, o m enino se incluiria entre os deuses im ortais. Agora é tarde dem ais, azar o dele e o delas. Em seguida, ordena a construção, pelo povo de Elêusis, de um tem plo digno de sua divindade, para que lhe prestem culto e onde ela possa, quando bem entender, revelar os m istérios que possui (sobre a vida e a m orte). É com o nasce o fam oso culto que envolve os cham ados

“m istérios de Elêusis”. Os adeptos dessa nova religião, ligada à lem branca de Dem éter, esperam , ao desvendar os m istérios da vida e da m orte, ganhar a

salvação e, por que não?, ter acesso à im ortalidade. E nisso, com o se pode ver, o m ito de Dem éter se j unta ao de Orfeu, que igualm ente desem boca num culto (o orfismo), tam bém ligado à esperança de elucidação dos segredos da vida eterna, graças ao ensinam ento de quem atravessou os infernos.

Mas voltem os a Dem éter. Perdendo uma criança pela segunda vez, ela fica m ais dura, e isso para não dizer que se torna uma pessoa má. Passa a achar que essa brincadeira já está durando dem ais e quer sua filha de volta. Resolve, então, fazer o que for preciso. E com o tam bém tem em seu poder os segredos da vida e da m orte, pelo m enos aqueles que regem o m undo vegetal — pois eles se rem etem direta e exclusivam ente a seus poderes —, decide que nada m ais voltará a crescer nem a florir na terra enquanto Zeus não lhe fizer justiça. Dito e feito. Tudo na terra entra em declínio e m uito

rapidamente é o cosmos inteiro, inclusive em suas esferas mais divinas, que se vê amada.

Cito a seguir com o, já no século VI a.C., o *Hino Homérico* transmitiu esses fatos:

*Foi um período dos mais horríveis aquele em que Deméter deu aos homens que vivem sobre o chão nutriz um ano realmente cruel. A terra não fazia mais crescer o grão, pois a deusa coroada o mantinha escondido. Os bois muitas vezes arrastaram em vão pelas lavouras a relha curva do arado; com frequência a pálida cevada caiu inútil na terra. Ela teria sem dúvida aniquilado em triste penúria a raça inteira dos homens que têm linguagem e frustrado os habitantes do Olimpo da gloriosa homenagem dos sacrifícios, se Zeus não pensasse e refletisse em seu espírito.*

De fato, e com o sem pre quando a ordem cósmica se encontra em perigo, é a Zeus que cabe intervir e propor, à imagem do julgamento original, quando ele repartiu e organizou o mundo, uma solução equitativa, isto é, justa e estável. No trecho, observe com o se justifica a existência do gênero humano no poema: o eventual desaparecimento da humanidade não se apresenta com uma catástrofe propriamente, mas com uma frustração para os deuses. Ou seja, é para eles, antes de tudo, que a humanidade existe, para distraí-los e cultuá-los. Sem a vida e a história que ela introduz na ordem cósmica, esta se manteria paralisada, para sempre inútil e, em consequência, mortalmente tediosa. De qualquer forma, Zeus sucessivamente envia os olímpicos a Deméter, para tentar fazê-la dar fim àquele desastre. Mas nada funciona. Deméter permanece com o o m armore, inflexível: enquanto não lhe devolverem a filha, nada crescerá na terra até que toda vida desapareça, se necessário. E isso, é claro, causa incômodo aos demais deuses. Uma vez mais, sem os homens para distraí-los, homenageá-los e fazer belos sacrifícios, os Imortais se entediam, mortalmente. Sem a vida, isto é, a história e o tempo simbolizados pelo nascimento e pela morte dos homens, sem a sucessão das gerações humanas, o cosmos se torna completamente

desinteressante. Zeus, então, envia sua última arma, Hermes, com o fez com Calipso para que libertasse Ulisses. A Hermes, todo mundo é obrigado a obedecer, pois todos sabem que é o mensageiro pessoal de Zeus

e que fala em seu nome. Hermes transmite a Hades a ordem de deixar que Perséfone volte à luz e à sua mãe. Diga-se de passagem que, exceto no episódio do rapto, em que precisou fazer uso da força, Hades se mostra muito cuidadoso com Perséfone o restante do tempo. Faz tudo que está em seu poder para ser amável e meigo com ela.

Hades é obrigado a aceitar a ordem de Zeus. É inútil tentar qualquer coisa para evitar isso e, mesmo ainda, apelar para a força. Mas uma pequena maldícia não faz mal nenhum: furtivamente, com o quem não quer nada, ele arranja para que Perséfone coma, antes de ir embora com Hermes, um grão de romã, uma fruta deliciosa que ela aceita quase sem se dar conta. Não sabe que aquele miserável grãozinho de nada vai ligá-la definitivamente a Hades: tendo absorvido algo vindo da terra de baixo, dos infernos, por mais modesto, com o esse que aceitara, ela passa a estar ligada para sempre ao território de onde ele provém.

Zeus, a partir disso, precisa encontrar a solução justa, uma solução que preserve sua decisão de dar a própria filha a Hermes e o direito da mãe de também tê-la consigo. Ele tem, se posso assim me exprimir, que dividir em partes iguais o pomo, para restabelecer a ordem justa. Veja com o ele faz isso, ainda segundo o *Hino Homérico*:

Zeus, cuja potente voz surdamente estrondeia, enviou com o mensageira Reia de belos cabelos, para trazer de volta Deméter coberta de negro à raça dos deuses; e prometeu-lhe também privilégios à sua escolha, dentre os que têm os Imortais. Resolveu que, do ciclo do ano, a filha passaria um terço dele na obscuridade brumosa e os dois outros juntos de sua mãe e dos Imortais. Ele assim falou e a deusa não haveria de desobedecer à mensagem de Zeus.

De fato, não se pode desobedecer ao rei dos deuses. Mas o principal é que a solução dada tem um significado muito profundo em termos de justiça. Com o você vê, ela une dois temas “cósmicos” literalmente cruciais: o da vida e da morte, de um lado, e a divisão do mundo em estações, de outro. O período em que Perséfone está com Hades no reino dos mortos, um terço do ano, nada mais cresce na terra: nem flores, nem folhas, nem frutas nem legumes. É o inverno, o frio gelado que faz os homens se recolherem com o plantas. É a morte que então reina no mundo vegetal, à imagem daquilo

que se passa em baixo, com Perséfone presa no mundo das sombras. Quando ela volta à luz para encontrar a primavera e depois o verão, até a bela estação do outono. Tudo, então refloresce, tudo cresce e a vida recomeça.

A divisão do mundo, da ordem cósmica inteira, está assim garantida — a

morte e a vida se alternam em ritmo que corresponde ao que se passa em cima e em baixo, no solo e no subsolo. Não há vida sem morte nem morte sem vida. Ou seja, assim como o cosmos estável não pode deixar de contar com as gerações que os homens mortais encarnam — sem as quais essa estabilidade parada, sem vida e sem movimento, se assemelharia muito similesmente à morte —, não há cosmos perfeito sem a alternância das estações, sem a alternância do inverno e da primavera, da morte e do renascimento. O mesmo se passa com relação a Apolo e Dioniso: não há um sem o outro. É preciso, para um universo rico e vivo, haver estabilidade e vida, calma e festa, razão e loucura. *É preciso haver homens para que o mundo das pessoas, mortais e Imortais juntos, possa entrar no movimento da história; as estações são necessárias para que o mundo da natureza também tenha vida e diversidade. É esse o sentido profundo de tal mito.* Com o que você pode ver, ele não pertence propriamente às histórias de *hybris*, com os que contei até aqui. Mesmo assim, colocoo junto dos mitos precedentes, pois também estabelece um laço forte com a maneira de desordem cósmica, quando a injustiça entre os deuses ganha terreno (e Hades havia sido injusto). E coube novamente a Zeus intervir para dar fim à desordem, com um julgamento cósmico que estabelece uma nova ordem no mundo: durante a estação da ausência, nada cresce; durante a presença, tudo renasce. E assim segue a vida nessa terra dos mortais, pois, com a ausência deles, até os próprios deuses acabariam desaparecendo.

[39](#) Em Sócrates, a expressão, sem nenhuma conotação “psicológica”, já tem outro significado, diferente daquele da cultura da Grécia arcaica. Está ligada a uma teoria bem particular da verdade que Platão desenvolve em suas múltiplas e profundas consequências, uma doutrina segundo a qual nós teríamos, em tempos anteriores, conhecido o que é verdadeiro, mas depois esquecemos, de forma que o conhecimento vem num terceiro momento, com o uso da “anamnésis”, um rememoração de algo que já se

encontra em nós sem que saibam os. É com essa teoria da verdade enquanto “re-conhecim ento” que Sócrates responde ao famoso paradoxo sofístico pelo qual quem busca a verdade não pode nunca encontrá-la: de fato, quem a procura é porque não a possui. Pois é preciso, para identificar um a opinião verdadeira entre tantas falsas que circulam por todo lugar, um critério — que seja, é claro, um critério verdadeiro! É necessário, então, nesse sentido um tanto particular, já possuir o verdadeiro para diferenciá-lo do falso. E, justamente, é o que a teoria da rem iniscência vai permitir afirmar: sim, já tem os a verdade em nós! Simplesmente, ela foi esquecida, de forma que o conhecim ento é reconhecim ento, rem em oração. Essa visão da verdade percorre toda a posterior história da filosofia.

[40](#) É claro que nas grandes religiões também há uma preocupação com o mundo, mas o pecado quase sempre aparece com o um erro “pessoal”.

[41](#) Ao se casar com Dia, filha de Dioneu, Íxion promete ao sogro magníficos presentes. No entanto, durante um passeio, jogou-o num fosso cheio de brasas ardentes, que ele tinha previamente cavado no jardim. Livra-se assim do sogro, e o crime é tão atroz que ninguém aceita purificá-lo — exceto Zeus, que fica com pena e decide lhe dar um a segunda chance. Convidado ao Olimpo, o mal-agrado Íxion simplesmente resolve cortejar Hera, esposa de quem o havia salvo. Ela se queixa ao marido. Para ter certeza, Zeus fabrica um a nuvem, um holograma de Hera, e Íxion cai na armadilha, tentando levar para a cama quem ele acredita ser a sublime deusa. Zeus então o precipita nos infernos, onde Íxion foi amarrado para sempre, cheio de serpentes em volta, a uma roda de fogo que gira eternamente no Tártaro.

[42](#) Cito a narrativa de Apolodoro, bom exemplo de texto sucinto, tanto no fundo quanto na forma: “Salmoneu morou inicialmente na Tessália, depois se dirigiu à Élide, onde fundou um a cidade. Cheio de *hybris*, quis se igualar a Zeus e foi castigado por ações impias. Dizia ser ele o próprio Zeus. Suspendeu os sacrifícios ao deus, ordenando que lhe fossem diretamente oferecidos. Ele arrastava atrás do carro ressecados odres de couro e panelas de bronze, dizendo ser o trovão.

Lançava ao céu tochas em chamas, imitando relâmpagos. Zeus fulminou-o e arrasou a cidade por ele fundada, com todos os seus habitantes.” Ponto

final!

[43](#) Ovídio é a principal fonte para a história de Faeton, em *Metamorfoses*, com muitos detalhes. Mas, apesar de todo o esforço do poeta, a trama mantém uma simplicidade desconcertante: Faeton é filho do sol, Hélios. Ele se gaba disso, mas seus amigos não acreditam. Consegue então, por intermédio da mãe, um encontro com o pai e pede, por pura vaidade, que mostre aos amigos que é seu pai. Hélios promete fazer tudo que ele desejar. Faeton pede para dirigir, durante um dia inteiro, o famoso carro paterno, aquele que todo dia vai de leste a oeste, do nascente ao poente. Hélios fica preocupado, pois sabe o quanto é difícil controlar o carro e o perigo em potencial que isso representa para a ordem cósmica inteira. O inevitável acontece: os cavalos divinos escapam do jovem orgulhoso e se aproximam demais da Terra: as plantações ficam queimadas, os rios secam e os animais são carbonizados toda vez que o carro chega perto demais do chão. Com essa ameaça de destruição do cosmos, Zeus, com o sempre, intervém e fulmina o imprudente, que se torna a constelação Auriga.

[44](#) Eis a narrativa, dada por Homero na *Odisseia*, da curta vida desses dois homens gigantes: “Jamais a terra rica em trigo havia nutrido homens tão grandes, e somente Órion teve mais nobre beleza. Aos 9 anos, eles tinham 9

côvados de largura e, de altura, chegavam a 9 braças. Ameaçaram os deuses de assaltar com seus gritos o Olimpo; para subir até o céu, quiseram colocar sobre o Olimpo a Ossa e, sobre a Ossa, o Pélion de bosques fremontes. Talvez conseguissem, se alcançassem a idade adulta; mas antes que despontasse a barba

sob as suas têmporas e que uma penugem em flor lhes sombresse a face, caíram ambos sob as flechas do filho que Leto dos belos cabelos havia dado a Zeus”, ou seja, Apolo.

[45](#) Níobe é filha de Tântalo e irmã de Pélops. Como seu pai, é cheia de *hybris*.

Ela não para de dizer que merece, bem mais do que Leto, a mãe dos gêmeos divinos Apolo e Ártemis, os sacrifícios oferecidos a essas divindades

olím picas. E

ordena que a ela própria cultuem ! Justificando-se, lembra que tem muitos filhos do que a deusa, seis meninas e seis meninos (de acordo com as diferentes variantes, isso pode chegar a dez meninas e dez meninos, o que, é claro, nada muda nisso tudo). Leto pede aos dois arqueiros divinos que resolvam a questão.

Apolo e Ártemis obedecem com todo prazer. As flechas varam impiedosas os 12

filhos de Níobe. Morrem sob os seus olhos e com atrozes sofrimentos. Zeus transforma a Níobe em pedra, uma pedra da qual se diz que as lágrimas continuam a correr.

46 Neto de Sísifo, Belerofonte de início é um jovem simpático e corajoso. Como o avô, porém, vai terminar influenciado pela *hybris*. E também há de pagar caro.

Depois de matar o tirano de Corinto, Belerofonte encontra asilo com Proetos, um outro rei, da cidade de Tirinto, e se tornam amigos. Infelizmente, a rainha se apaixona por ele. Por lealdade ao amigo ele a rejeita, mas a rainha, magoadá, diz ao marido que ele havia tentado seduzi-la. Proetos acredita totalmente na mulher, mas não querendo matar Belerofonte pessoalmente, envia-o a um amigo, da Lícia, pedindo que o mate. Mas o rei da Lícia, vendo a boa aparência de Belerofonte, também não quer cometer o crime. Prefere confiar ao jovem herói uma tarefa impossível, em que certamente perderia a vida. Pede que mate a Quimera. Para isso, Belerofonte precisa antes domar Pégaso, o cavalo alado que saiu do pescoço de Medusa quando Perseu a matou. Atena ajuda Belerofonte, e ele consegue matar a Quimera. No caminho, ele ainda combate e vence piratas; porém, imbuído de tantos sucessos, que na verdade ele deve sobretudo aos deuses, Belerofonte começa “a se achar”. É tomado pela *hybris*. E

resolve subir ao Olimpo, sentar-se junto aos deuses e se tornar — por que não? —

imortal. Zeus envia um a m osca-varej eira para picar Pégaso, e o arrogante Belerofonte, derrubado, m orre ao cair.

[47](#) Que será punida por ter se vangloriado de ser, assim como as suas filhas, mais bonitas do que as filhas de Poseidon, as Nereidas.

[48](#) A de Alceste, uma jovem que aceita morrer no lugar do marido, Admete, o que de tal m odo com ove Perséfone, m ulher de Hades, que ela lhe perm ite voltar à existência terrestre. Hércules, Orfeu e Ulisses tam bém voltam de suas estadias nos infernos, m as não foi com o m ortos que ali estiveram , e sim com o seres vivos. Há tam bém , é claro, o caso de Sem elê, a m ãe de Dioniso, que m orre no parto e depois é trazida por ele dos infernos, para ser divinizada. Mas Sem elê j á

era filha de um a deusa, Harm onia, e, sendo m ãe de um olím pico, é cham ada a ser tam bém um a Im ortal; seu caso, então, é m enos desesperado do que o de Alceste.

[49](#) Mais um detalhe, antes de entrar no cerne do assunto: apesar de muito antigo, o m ito de Orfeu nos infernos não se encontra em Hom ero, nem em Hesíodo.

Sabe-se que é conhecido desde o século VI a.C., m as foram sobretudo os rom anos, no século I, com Virgílio e Ovídio, que nos deixaram as versões m ais coerentes e detalhadas. No essencial, é a elas que recorro, apesar de, às vezes, para com pletá-las, buscar tais versões tam bém do lado de autores gregos m ais antigos, principalm ente em *Alceste* de Eurípides e nas obras de Apolônio de Rodes, Diodoro e até m esm o Platão. Com o sem pre, a *Biblioteca* de Apolodoro se revela um a preciosa ferram enta.

[50](#) Ela é essencialmente contada nos *Hinos Homéricos*, uma antologia de poemas por m uito tem po atribuídos ao próprio Hom ero, m as hoj e em dia ignoram os, com o eu j á disse, quem são seus verdadeiros autores. Em todo caso, é basicam ente o texto que sigo, pois não apenas é sem dúvida um dos m ais antigos, com o tam bém o m ais rico e interessante.

Capítulo 5

Diké e cosm os

*A missão primeira dos heróis:*

*garantir a ordem do cosmos contra a volta do caos*

Eu já falei de quanto o heroísmo, a busca por altas façanhas que valham um a glória eterna para quem as realiza, ocupa um lugar central no universo mental dos gregos. Por intermédio das ações gloriosas, trata-se, justamente, de adquirir uma certa forma de eternidade, contra a mortalidade que caracteriza o mundo humano. É pela escrita que a perenidade do herói ganha forma. Se conseguir se tornar objeto de um mito, uma lenda que os mitógrafos e historiadores transcrevam e transmitam (nesse caso, ao contrário dos demônios humanos por quem a morte acaba apagando completamente das memórias), ele será por muito tempo lembrado, talvez até para sempre. O herói assim permanece um ser singular, diferente do que normalmente acontece com os mortais, dos quais a morte tira a individualidade, tornando-os totalmente anônimos. As sombras que deambulam pelo reino de Hades não têm nome e nem rosto. Perderam toda individualidade. Para se manter para sempre uma pessoa distinta, pelo menos na memória dos outros, é preciso morrer; não se obtém facilmente a glória. Pode-se conquistá-la pela guerra, com o Aquiles, o mais valoroso guerreiro que a Grécia jamais conheceu, ou pela coragem, astúcia e inteligência, com o Ulisses, que conseguiu escapar dos inúmeros obstáculos que Poseidon levantou em seu caminho. Porém maior ainda é a glória ligada aos heróis que combateram em nome de uma missão divina, em nome da justiça, *diké*, para defender a ordem cósmica contra as ameaças acenadas pela sempre possível ressurgência das antigas forças do caos. É desse tipo de heroísmo que vou falar, evocando os mitos dos maiores heróis da mitologia: Hércules, Teseu, Perseu e Jasão. Com o que você vai ver, suas aventuras cósmicas realmente valem esse desvio que faremos.

I. HÉRACLES: COMO O SEMIDEUS DÁ CONTINUIDADE À TAREFA DE ZEUS, ELIMINANDO OS SERES MONSTRUOSOS QUE PERTURBAM A HARMONIA DO MUNDO

A lenda de Héracles — que vai se tornar Hércules entre os romanos — é uma das mais antigas de toda a mitologia grega. Homero e Hesíodo já a citavam, o que prova que certamente era bem conhecida do seu público, desde os séculos VIII e VII a.C. Héracles é também, de longe, o mais célebre herói grego — pela força legendária, pela coragem infalível, pelas façanhas fabulosas, por seu senso de justiça, *diké*. Centenas de milhares de páginas foram escritas sobre ele.

Quadros, estátuas, poemas, livros, filmes em quantidade quase infinita lhe foram

consagrados. Desde a Antiguidade, todos os mitógrafos, poetas, trágicos e até filósofos evocam, cada um à sua maneira, episódios da sua vida. A partir de todos os acontecimentos que pontuam o curso dessa história constituíram, sem a menor exceção, uma variedade impressionante de versões diferentes. Não há façanha do nosso herói, momento nenhum da sua existência, inclusive a origem do seu nome, que não seja tema de inúmeras narrativas — com o imaginário grego se mostrando praticamente ilimitado nesse assunto.

Por isso, não se fie nos livros e filmes que tranquilamente contam a sua vida de maneira linear, como se fosse uma história única admitida por todos. Chega-se quase à impostura. Apenas com relação a três acontecimentos-chave as múltiplas variantes convergem — mesmo assim, apenas aproximadamente: o nascimento, os famosos “12 trabalhos” e a morte, precedendo a “apoteose”, isto é, no sentido etimológico do termo, sua divinização, a passagem da situação de ser humano mortal à de deus imortal. São esses três momentos que eu gostaria de contar da maneira mais coerente possível, mas sem esconder as variantes e indicando, no caminho, os textos que me serviram de fonte, para que um dia você possa encontrá-los se quiser. Vou tentar seguir as narrativas mais profundas e mais ricas, que parecem ter estabelecido uma cultura com um nome grego.

Pois é isso que importa, se quisermos compreender com a lenda de Héracles pôde, sob mais de um aspecto, fornecer um modelo de sabedoria que a filosofia, principalmente o estoicismo, em boa parte vai assumir por sua conta, dando-lhe uma forma racional.

## *O nascimento de Héracles e a origem do seu nome*

Um poema muito antigo — provavelmente escrito por volta do século VI a.C.

—, um poema por muito tempo atribuído (erradamente, mas isso pouco importa aqui) a Hesíodo, é o primeiro a nos contar em detalhe o fabuloso mito do nascimento de Héracles. O poema se intitula *O Escudo* porque sua maior parte se dedica a descrever esse elemento do equipamento do herói. Desde os primeiros versos descobre-se por quais artifícios — bastante tortuosos — Zeus consegue seduzir a encantadora Alcmena, uma mortal casada com um certo Anfitrião, e se torna pai de Héracles. A criança será um “sem ideus”, no sentido que os gregos dão a essa palavra: um filho de mortal por parte de pai e de ser humano por parte de mãe. O mais importante é que o poema nos faz uma revelação quanto às intenções de Zeus. Abrindo uma exceção em sua regra, para o deus não se tratava ali (apenas) de se divertir fazendo amor com uma bonita mulher, mas, como acrescenta Hesíodo:

o pai dos deuses e dos humanos trama outra coisa: queria, tanto para os deuses quanto para os humanos, criar um defensor contra o perigo.

Um “defensor contra o perigo” é, de fato, a principal missão de nosso herói.

Mas de qual perigo, exatamente? E por que Zeus, com o um xerife de faroeste, quer um “auxiliar”? Com Héracles, na verdade, é literalmente um *lieutenant*<sup>51</sup>

que Zeus pretende, alguém capaz de “estar no lugar” do rei dos deuses na terra e não apenas no céu, de secundá-lo aqui em baixo em sua luta contra a incessante ressurgência das forças do caos, herdeiras longínquas dos Titãs. É bem provável que seja esse o perigo que constantemente vai estar em foco na lenda de Héracles. Talvez você me pergunte como se reconhecem tais forças. Não acha um tanto simplista se expressar como fazem os políticos, que separam com uma linha divisória única de um lado as “forças do mal”, o “grande Satã”, e, do outro, as forças do bem, que, numa feliz coincidência, em geral eles próprios representam? Na verdade, estão os

longe dessa situação caricatural. Pois devem os ver que naquela época, obviam ente lendária, em que os deuses não estavam separados dos mortais — com o prova disso, vão para as suas camas, fazem filhos —, estavam os ainda bem perto das origens do mundo, do caos inicial e dos grandes combates “titânicos” que levaram à edificação do cosmos.

Zeus acabava de vencer Tífon, o último monstro destruidor do mundo, mas em nosso planeta veem-se o tempo todo renascer “mini-Tifões” que ameaçam tomar o poder num ou noutro lugar, devendo ser remetidos a seus devidos lugares. E isso, com a força que têm e o pavor que inspiram, está longe de ser tarefa fácil para os humanos.

É essa, justamente, a missão que Zeus quer confiar a Hércules: desse ponto de vista, ele deve continuar no mundo sublunar o trabalho feito pelo rei dos deuses em outra escala, a escala do cosmos inteiro. Sua vida então será dedicada à luta, em nome de *diké*, pela ordem justa, contra a injustiça, contra entidades mágicas e aléficas, muitas vezes com origem no próprio Tífon, que de diversos modos encarnam sempre o possível renascimento da desordem. É absolutamente crucial a correta compreensão desse tema. Seria um erro entender aqui a palavra “desordem” no sentido moderno, quase “policial”, com o qual quando nos referimos às “forças da ordem pública” para designar a polícia, ou também as

“perturbações da ordem pública”, quando se reprimem a manifestação política.

Não é, no caso, disso que se trata, mas de uma ordem entendida no sentido cosmológico do termo. É a harmonia do Grande Todo que está em causa, e as forças da desordem não são manifestantes e seres mágicos, frequentemente engendrados por divindades que ameaçam o ordenamento do universo e a justiça, ambos instaurados por Zeus no momento da famosa partilha original do universo. Além disso, deve-se ver que a preservação da ordem nada tem a ver com a simples polícia, pois põe em jogo a própria finalidade da vida dos mortais. De fato, se a vida boa, para nós, consiste em encontrar nosso lugar na ordem cósmica e, pelo modelo de Ulisses, a ele voltar custe o que custar, é preciso também que essa referida ordem pura e simplesmente exista e seja

preservada. Sem isso, é todo o sentido da vida humana que naufraga e, com ele, a possibilidade de qualquer busca da sabedoria.

Por esse motivo, a filosofia estoica, que constitui um dos pontos altos do pensamento grego, viu no personagem de Hércules uma figura tutelar, uma espécie de padroeiro. A ideia fundamental que anima o estoicismo é a de que o mundo, o cosmos, é divino, no sentido de que é harmônico, belo, justo e bom. [52](#)

Nada é mais benéfico do que a ordem natural, e nossa função na Terra, pequenos humanos que somos, é a de preservá-la, nela encontrarmos o nosso lugar e nos adaptarmos. É sob esse ângulo que os pais fundadores do estoicismo se referem a Hércules como a um dos seus ancestrais. Cleante, um dos principais diretores da escola, gostava de que se referissem a ele como a um “segundo Hércules”, e Epiteto sublinha muitas vezes em sua obra que Hércules é um deus vivo na terra, um daqueles seres que participaram da elaboração e da preservação da ordem divina do mundo. A meta filosófica das aventuras de Hércules parece, então, considerável. Em tais condições, não surpreende que suas façanhas tenham alimentado tantas narrativas diversas, com tal riqueza de imaginação. Assim, tentarei dar uma ideia dessa extraordinária diversidade, mesmo que com isso a narrativa pareça mais complicada e menos linear.

Mas vamos por enquanto voltar ao início dessa história, ao famoso episódio da estratégia usada por Zeus para conceber Hércules. Pois essa cena primitiva, várias vezes evocada por Homero, não é anedótica. Ela tem inúmeras e consideráveis consequências sobre a futura trajetória do herói.

Alcmena, a mulher mortal que vai ser sua mãe, acaba de se casar com Anfítrion. Eles são primos-irmãos. Seus pais são irmãos, filhos de um outro herói grego famoso, Perseu, que, então, é bisavô de Hércules e já era um célebre matador de monstros, pois, como você sabe, ele enfrentou vitoriosamente a terrível Górgona Medusa, numa série de aventuras a que ainda voltaremos mais adiante. Os irmãos de Alcmena tinham sido mortos durante uma guerra contra povos que na época eram denominados tafianos e teleboanos. Deixemos de lado os detalhes; Alcmena ama Anfítrion, seu marido e primo, porém mesmo assim proíbe que venha à

sua cama enquanto não tiver vingado os seus irmãos. Por isso Anfitrião parte para a guerra contra esses famosos táfianos e teleboanos.

Enquanto isso, Zeus observa os acontecimentos do alto do Olimpo. Vê Anfitrião se comportar com o valoroso guerreiro nos combates, conseguir a vitória e se pôr no caminho de volta para casa, querendo contar à esposa os seus feitos. Anfitrião espera assim ter finalmente acesso ao leito nupcial. É nesse momento que Zeus pensa em Hércules. Imagina que ele se transforme em Anfitrião. Simplesmente se torna seu sócio, seu perfeito duplo, e penetra nos aposentos de Alcmena com o mesmo arido. Tem inclusive a cara de pau de contar suas façanhas, como se as tivesse realizado. Chega a presentear-lhe, sem o ouvido a certas variantes, com jóias e outros troféus que arrancara do inimigo. Alcmena, é claro,

satisfeitíssima com o trabalho do marido, vingando seus irmãos, e fascinada por tanta intrepidez, aceita afinal se deitar com ele — quer dizer, na verdade, com Zeus, que imediatamente lhe dá um filho, o pequeno Hércules, justamente.

A cena viria a gerar, na literatura, um número impressionante de representações diversas, mas entre todos os mitógrafos a trama básica é mais ou menos a mesma, esta que acabo de revelar. Deve-se precisar ainda que, uma vez chegando em casa, o verdadeiro Anfitrião também vai para a cama com a esposa e igualmente lhe faz um filho, Ificles, que será, então, irmão gêmeo de Hércules, mesmo não tendo o mesmo pai. Algumas variantes do mito indicam que Zeus alongou o tempo, fazendo a noite durar três vezes mais do que uma noite normal, certamente para se aproveitar de Alcmena, que é linda, como eu disse, assim como para atrasar a volta do verdadeiro Anfitrião. Igualmente descreveram o espanto do marido, de regresso ao lar, constatando que a mulher já sabe tudo sobre os seus feitos antes que ele os conte e até mesmo, o que obviamente parece incompreensível a Anfitrião, possui os troféus que ele traz —

e que, no entanto, ainda não havia dado a ela! No fundo, pouco importa esses detalhes. O que conta é que Hércules nasce, e não da mulher legítima de Zeus, Hera — o que faz com que esta última fique louca de raiva ao descobrir Alcmena grávida de seu marido.

Talvez você já tenha notado por si mesmo o que os dois nomes — Hera, Hércules — se parecem, ou melhor, um é um pedaço do outro: de fato, há um laço entre eles. Etimologicamente, Hércules é uma palavra que quer dizer “a glória de Hera” e, uma vez mais, preciso explicar por quê: essa parte do mito possui um significado que serve de fio condutor para as principais aventuras do herói.

De início, e nesse ponto todo mundo está de acordo, Hércules se chamava Alcides — o que quer dizer “filho de Alceu” — em homenagem ao avô, que tinha esse nome e significa “forte”. Mas a partir daí, com o em todos os assuntos referentes à vida de Hércules, várias histórias entram em concorrência para explicar sua troca de nome. Grosso modo, duas explicações principais se apresentam — o que é bem divertido, pois falam os com o se tratassem os de um personagem histórico, apesar de, lembro uma vez mais, ser alguém totalmente mítico e lendário que nunca existiu, o que leva a pensar que os gregos certamente aderiam a essas histórias, levavam-nas com certeza muito a sério, se não num sentido factual, pelo menos na perspectiva da significação que tinham, para eles, em termos de sabedoria de vida. A primeira explicação, que devemos ao poeta Píndaro, [53](#) diz que a própria Hera assim batizou o herói, e isso por um motivo bem compreensível: enlouquecida de ciúme e detestando ser, uma vez mais, enganada por Zeus, ela tem verdadeiro ódio pelo recém-nascido. Ela é que vai inventar os famosos 12 trabalhos, com a esperança de que Hércules morra rapidamente, enviado a combater monstros que ser hum ano algum jamais

conseguiria vencer. Hércules, no entanto, não apenas sai vitorioso, mas aureolado por uma glória inigualável. Aliás, o semideus e a deusa acabam se reconciliando depois da morte de Hércules, sendo transformado em verdadeiro deus e acolhido no Olimpo. De forma que, de certa maneira, é “graças” a Hera que Hércules vai se tornar célebre no mundo inteiro. De fato, sua glória é inteiramente dedicada à mulher de Zeus, que foi também, por mais paradoxal que isso possa parecer, sua principal instigadora. Donde seu nome: “Hera-kleios”, a glória de Hera.

Principalmente em Apolodoro, temos uma explicação um pouco diferente, mas que no fundo tem a ver com a de Píndaro. Antes até de dar início a

seus fam osos trabalhos, Héracles tivera oportunidade de prestar um grande favor a Creonte, o rei de Tebas que sucedeu a um outro personagem célebre da mitologia, Édipo. Em troca, ou pelo menos em sinal de gratidão e amizade, Creonte lhe oferece em casamento a filha, Mégara. Héracles se casa e tem com ela três filhos. Vivem aparentemente felizes até que Hera, por ciúmes, lança um feitiço em Héracles para que fique louco, furioso. O sortilégio funciona e, em apavorante crise de delírio, numa demência que foge inteiramente da sua responsabilidade, Héracles lança seus três filhos no fogo e, completando o quadro, mata também os dois sobrinhos, filhos do “meio-irmão gêmeo”

Ificles. Voltando a si, ele se dá conta do horror da sua situação e se autocondena ao exílio. Vai a uma cidade vizinha para, segundo o costume, “se purificar”. De fato, um sacerdote ou um deus podiam, durante um acrimônia, “purificar”, isto é, lavar a culpa — mais ou menos com o Midas no Pactolo — de quem houvesse cometido algum crime grave, uma morte, por exemplo. Uma vez executado o ritual, Héracles vai a Delfos consultar a pítia. Ela é que lhe dá o nome e prometório de Héracles — a glória de Hera —, recomendando que se ponha a serviço da deusa para cumprir os 12 feitos, trabalhos impossíveis que ela vai impor por intermédio do seu primo, o horrível Euristeu (de quem falarei daqui a pouco). A pítia acrescenta ainda que Héracles, depois de cumprir os trabalhos, será imortal — não apenas pela glória, mas realmente transformando-se em deus.

De um jeito ou de outro, as duas versões não estão assim tão afastadas quanto parece à primeira vista. Nos dois casos, com efeito, Héracles trabalha pela glória de Hera, e sua glória está ligada às tarefas incríveis que ela impõe por ciúmes, para se vingar do fato de ele existir, fato este que permanentemente lembra a infidelidade de Zeus.

Ainda duas pequenas observações acessórias, antes de chegarmos às primeiras grandes façanhas de Héracles. São acontecimentos que antecedem os 12

trabalhos e se passaram de maneira quase miraculosa, durante a sua primeira infância.

Primeiro, é anedótico, mas demonstra bem a interligação entre todas essas histórias; você pode notar que Hércules, por mais estranho que isso possa parecer

à primeira vista, é, ao mesmo tempo, bisneto e irmão caçula de seu bisavô Perseu! De fato, mesmo que distantes por várias gerações, ambos têm o mesmo pai, ou seja, Zeus; a imortalidade torna possível aos deuses o que é inconcebível para os humanos. Sim bolicamente, permite também fazer a ligação entre os mitos, associando, com o jogo de cartas “sete famílias”, vários personagens, no caso Perseu e Hércules, que têm perfis análogos. Os dois são destruidores de monstros e herdeiros, em seu próprio nível, é claro, da obra paterna.

A segunda observação concerne à origem “hercúlea” da Via Láctea. [54](#) Com o sempre, há várias maneiras de contar essa famosa lenda dos primeiros meses de vida do herói. Uma delas parece se impor com mais frequência e consiste em lembrar que para se tornar imortal um dia — e este é o destino de Hércules, como a pítia o confirma em Delfos — ele precisa absorver o alimento dos deuses, principalmente a ambrosia. Aliás, faço notar que, em grego, a palavra

“ambrosia” significa, simplesmente, “não mortais”, *a-(m)brotoi*. Com essa finalidade, Hermes teria sido encarregado por Zeus de colocar o pequeno Hércules no seio de Hera, enquanto ela dormia. Porém, entreabrindo um olho, Hera é tomada por verdadeiro horror, vendo o bebê que não para de lembrar a infidelidade de Zeus. Violentamente o afasta e são as gotas de leite perdidas no céu que dão origem à Via Láctea. Diodoro conta uma versão um pouco diferente: Hércules foi posto no seio de Hera por Atena, porém, já cheio de energia, teria mordido a deusa com uma certa voracidade! E só aí ela o repele com violência, dando nascimento a essa famosa Via Láctea. Essas variantes dão mais ou menos o mesmo e idêntico resultado final, que é a criação dessa espécie de autoestrada das estrelas. Indico simplesmente para que se tenha ideia de como, desde a Antiguidade, se apresentavam de maneira muito variada as narrativas míticas, segundo as épocas, os autores e as regiões. Apesar de tudo, dessa diversidade nasce, pelo menos em suas grandes linhas, uma cultura com um que faz sentido e que os mitógrafos vão transmitir aos

filósofos — mais ou menos com o, em nossa própria tradição, os contos de fada vão também ganhar variações a partir de uma base comum; afinal, entre as diferentes histórias de Cinderela, quando contada por Grimm ou por Perrault, há igualmente apenas

nuanças

diferentes.

E,

mesmo

assim,

a

trama

continua

fundamentalmente a mesma.

Vejam agora os feitos que marcam os primeiros anos do nosso herói, antes até de os seus 12 trabalhos pela glória de Hera o tornarem célebre por toda a eternidade.

*As primeiras façanhas do semideus*

Cinco, em geral, são citadas. Vou resumir-las no essencial.[55](#)

Há primeiro a história fabulosa das duas serpentes. Ela tem como finalidade

sublinhar a origem divina de Hércules — única explicação para a sua incrível precocidade —, bem como o sentido de sua missão na Terra: eliminar as entidades malféticas e particularmente aquelas que evocam, no imaginário grego, a Lembrança de Tifon. Eis a seguir com o Apolodoro conta esse caso, dando as duas versões mais correntes do mito — o que prova

que os mitógrafos antigos já sabiam o quanto eram importantes as variações das lendas, pois traziam esclarecimentos diferentes para a mesma história, permitindo melhor compreensão do seu sentido e alcance:

Quando Hércules tinha oito meses, Hera, que queria a morte do bebê, enviou a seu berço duas enormes serpentes. Alcméon chamou Anfítrio aos gritos, mas Hércules se ergueu e matou as serpentes, sufocando-as com as mãos. Ferecide diz que o próprio Anfítrio trouxe as serpentes até o berço, pois queria saber qual das duas crianças era sua: vendo Ificles fugir e Hércules enfrentá-las, compreendeu que o primogênito era seu filho.

O que importa, nisso tudo, é que assim tem início a carreira de herói do menino. Pinturas antigas, aliás, representam a cena de maneira impressionante.

Vê-se Hércules, bebê, apertando e sufocando uma serpente em cada mão. Há de concordar que, aos oito meses, isso sem dúvida anuncia uma força sobre-humana.

As duas façanhas seguintes giram em torno de uma história com um leão.

Era uma vez, numa região próxima de Tebas, a cidade em que Hércules nasceu, um leão terrível que literalmente dizimava os rebanhos de Anfítrio, pai humano de Hércules, assim como os de um certo Téspios, vizinho e amigo da família. Esqueci de dizer que Anfítrio é um homem íntegro, na plena acepção do termo: corajoso e cordial. Com o tempo era normal na época, já havia sido digerido a má notícia da paternidade divina do filho de sua mulher: Alcméon, afinal, não o enganara intencionalmente, e como Zeus tem todos os direitos, é regra aceitar suas decisões, quaisquer que sejam, como indiscutíveis e sagradas.

Assim sendo, Anfítrio criava o pequeno Hércules como um filho. E este lhe retribuía a afeição. Vendo os rebanhos do pai e de Téspios dizimados, Hércules, já com 18 anos e com altura e força prodigiosas, não pensa duas vezes: pega suas armas e se lança atrás do leão. Para estar mais próximo do reduto da fera, ele procura Téspios, que muito satisfeito lhe oferece hospitalidade. Hércules persegue incansavelmente o animal por cinquenta dias. No final das tardes, se dirige à casa de Téspios, que faz com que, a

cada noite, uma das suas filhas vá para a cama do herói. Meio cansado com as correrias na montanha, Hércules não presta atenção; acha que dorme sem perceber a mesma coisa. Ledo engano

— Téspios tem cinquenta filhas. Boa coincidência, pois é o exato número de noites que Hércules passa em sua casa para encontrar e finalmente matar o leão, num terrível combate. E dessas cinquenta ligações noturnas, nascem cinquenta

filhos!

O que já significa, você também há de concordar, três feitos: matar serpentes aos oito meses, um leão aos 18 anos e, com a mesma idade, ser pai de cinquenta filhos em apenas cinquenta noites: que homem!

As duas outras façanhas não são, a bem dizer, façanhas no sentido positivo do termo. Comprovam sobretudo a face obscura de Hércules, seu lado titânico, não apenas forte, mas também terrivelmente violento. É um ponto importante, algo que se encontra em todos os deuses, em todos os heróis e que Dioniso encarna, por assim dizer, em estado quimicamente puro. Não há combate pela ordem sem brutalidade, não há luta pelo cosmos sem violência cega. Os acessos de loucura de Hércules são prova disso, assim como seu prazer pelo sangue, sua capacidade para matar e matar sem medo, sem culpa e sem controle.

Voltando da caça ao leão, Hércules passa por mensageiros de um rei da Beócia, um certo Erginos, que, vitorioso numa guerra contra os habitantes de Tebas, por duas décadas exigia anualmente um tributo de cem bois com indenização. Não era um dia de sorte para eles, pois Hércules, nascido em Tebas, achava injusto o pagamento. E, com o tempo, não perde tempo em conversas desnecessárias; agarra os mensageiros de Erginos pela nuca e, sem discutir, corta-lhes o nariz, as orelhas e as mãos. Faz com isso tudo uma espécie de colar, amarra-lhes no pescoço e os envia assim, cobertos de sangue, para Erginos, significando que dali em diante seria esse o único e exclusivo tributo que os tebanos pagariam! Com o que você pode imaginar, Erginos não aprecia muito tal feito. Reúne suas tropas e parte novamente em guerra contra Tebas. Só que dessa vez a cidade tem Hércules do seu lado e, com isso, literalmente liquida o exército de Erginos. Infelizmente,

entretanto, Anfitrião morre durante os combates. Mas é também nesse momento que se situa o episódio já mencionado. Com o reconhecimento, Creonte, rei de Tebas, oferece a Hércules sua filha, Mégara, em casamento.

Essa quarta façanha nos leva a pensar que, claro, tudo indica que Hércules agiu em nome de uma certa justiça, defendendo sua cidade e seu rei, mas também vê-se ao mesmo tempo que é alguém extremamente violento, para não dizer sanguinário. Toda sua vida será marcada por mortes e batalhas sem fim.

Quanto à última “façanha”, ela é ainda mais preocupante, pois confirma a existência dessa tal parte sombria. Durante a infância, Hércules recebe uma educação bem completa. Anfitrião o ensina a dirigir coches. Castor, o ilustre irmão de Pólux, ensina o manuseio das armas, e uma quantidade de admiráveis soldados o adiestram no tiro com arco, na luta a mãos nuas e demais artes da guerra. Quanto ao que hoje em dia chamariam os “humanidades”, quer dizer as letras e as artes, elas não são o forte de Hércules. Ele tem um professor de música, Linos, que não é outro senão o irmão de Orfeu, o maior músico de todos os tempos. Um dia em que Linos chama sua atenção de maneira um pouco mais

rude, o jovem Hércules se enfurece e, simplesmente, mata o infeliz com uma certa pancada de cítara! Foi a julgam ento por isso, mas, alegando legítima defesa — irritado com o pouco talento do aluno, Linos lhe deu um tapa —, acabou sendo inocentado. Hércules é forte, muito forte, talvez até um tanto forte demais. Em certo sentido, é sem pre justo também e possui uma coragem a toda prova. Mas está longe de ser alguém meigo ou dado à poesia. É realmente um soldado de Zeus, com o vai demonstrar de maneira brilhante no decorrer dos 12

trabalhos impostos por Hera.

### *Os 12 trabalhos*

Algumas palavras, antes de tudo, sobre a origem exata, o sentido e o número desses famosos trabalhos que por si só constituem, sem dúvida alguma, o mais célebre mito de toda a mitologia grega.

Em primeiro lugar, conta-se que, para garantir seu poder sobre Hércules e impedir tarefas durante as quais ela espera que ele acabe morrendo, Hera também recorre a uma estratégia a que não fica atrás daquela usada pelo marido. Zeus espera em breve o nascimento do filho e declara, um pouco precipitadamente, diante da assembleia dos deuses, que o primeiro descendente de Perseu a vir à luz será rei de Micenas, uma das cidades mais consideráveis do Peloponeso, cuja lenda reza que foi fundada, justamente, por Perseu. Ao dizer isso, Zeus, com toda evidência, pensa em Hércules, prevendo-lhe um destino real. Hera, porém, o leva ao pé da letra. Ainda enciumada, ela atrasa o parto de Alcmena e, ao mesmo tempo, acelera o nascimento de um certo Euristeu, primeiro-irmão de Hércules e também descendente de Perseu. Dessa forma, Euristeu nasce de sete meses, enquanto Hércules permanece dez no ventre de sua mãe. E por isso o primeiro se torna rei de Micenas em seu lugar. Pelos costumes, Hércules lhe deve obediência. Hera vai torná-lo o seu braço armado. Euristeu passa a dar ordens a Hércules, enviando-o pelo mundo a enfrentar os piores perigos e esperando que ele, em algum momento, acabe sucumbindo. A lenda descreve Euristeu como um personagem insignificante e covarde, um pobre coitado sem envergadura, o oposto do seu primeiro. Ele claramente tem o papel do vilão traíçoeiro.

Além disso, em segundo lugar, o sentido “cósmico” dos “trabalhos de Hércules” será duplamente demonstrado, tanto pelas armas utilizadas nos combates com o pelos alvos que o ignóbil Euristeu sucessivamente designa. Com o maior parte dos mitógrafos insiste, são os próprios deuses — e não qualquer um, deuses olímpicos — que oferecem a Hércules seu equipamento militar.

Segundo Apolodoro, Atena é a primeira a fazer doações. Hermes ensina a arte do tiro com arco e o presenteia com o necessário, o arco, é claro, mas também a aljava e as flechas, enquanto Hefesto, por sua vez, providencia um suntuoso agrado: uma armadura de ouro confeccionada com seu notório talento de ferreiro. Para não ficar para trás, Atena acrescenta ainda um magnífico manto,

e nosso herói se vê aparelhado para as novas aventuras. O detalhe tem sua importância: claramente significa que Hércules é de fato o representante

dos deuses na terra. Sua missão, com toda evidência, é divina ou — o que dá no mesmo no universo mental dos gregos — cósmica: não é apenas seu pai, Zeus, mas o Olimpo inteiro que está por trás dele. [56](#)

Em relação aos alvos designados, você logo vai ver que eles pertencem quase todos a um universo que não é normal, um mundo propriamente sobrenatural —

o que mostra, mais uma vez, que o combate de Hércules se volta primeiro e antes de tudo contra forças de destruição nada ordinárias, pois são ressurgências de Caos, dos Titãs ou até mesmo o de Tífon, ou seja, forças originais que Zeus já precisara combater.

Quanto, enfim, ao número dos trabalhos, somente no século I a.C. se tornou canônico eles serem 12, com a aceitação de todos os mitógrafos. Não era o caso na Grécia arcaica, e o número das provas variava. Em Apolodoro, há inicialmente apenas dez trabalhos, mas Euristeu, que além de tudo é também jogador e também perdedor, recusa dois deles — a hidra de Lerna e os estábulos de Augias

—, alegando que Hércules receberia ajuda ou retribuição nessas duas façanhas.

Com isso, ele acrescenta dois outros trabalhos, o que, no final das contas, nos leva de volta ao número 12, de que ninguém mais, em seguida, se afastará.

Entrem os agora no cerne do assunto. [57](#)

Em primeiro lugar — e sem dúvida é o mais conhecido dos trabalhos, junto com o dos estábulos de Augias — há o famoso leão de Nemeia, uma cidade situada na região de Argos. Euristeu, o títere de Hera que passa a ser rei de Micenas, pede ao ilustre primeiro que lhe traga a sua pele. O que merece nossa atenção nessa história é, antes de tudo, a própria natureza do animal contra o qual Hércules vai precisar lutar. Ele obviamente é aterrorizante e devasta a região denominada Argólida, dizimando rebanhos, bem como devorando todos os seres humanos que encontra pelo caminho. Não é isto, no entanto, o essencial. O mais importante, com

efeito, é que o animal não é exatamente um animal! Não é um leão como um que Hércules tem pela frente, mas pura e simplesmente um monstro, cujos pais não são de forma alguma leões. O pai não é outro senão o próprio Tífon, e a mãe, segundo alguns, é Equidna, a terrível mulher-víbora que lhe serve de esposa. O ponto é evidentemente decisivo. Claramente com prova a real natureza do combate hercúleo, que nada tem a ver com um caçador normal, por mais terrível, selvagem e perigoso que seja a fera. Hércules é um Zeus em miniatura; assim como o este último precisou enfrentar Tífon, ao primeiro cabe agora enfrentar sua prole. O que com prova a natureza monstruosa e sobrenatural do leão de Nemeia é a sua pele — que tanto interessa a Euristeu.

Ela tem uma particularidade notável, uma característica que animal algum, vindo do mundo normal, possui: nada pode atravessá-la, seja a flecha, espada ou

punhal, por mais afiados e pontudos, o que torna o monstro ainda mais temível, pois é invulnerável aos caçadores.

Apesar de toda sua habilidade de arqueiro, Hércules tem que desistir das suas armas habituais. As flechas batem sem efeito no couro da fera e os golpes de espada escorregam por seu corpo como a água pelas plumas de um pato.

Hércules, então, vai ter que buscar nas profundezas dos seus mais excepcionais recursos a força e a coragem igualmente sobrenaturais e quase divinas. O leão habita uma caverna com duas entradas que se intercomunicam por um longo corredor. Nosso herói obstrui com uma enorme pedra uma dessas portas e nem por um instante hesita em penetrar pela outra. Na mais completa escuridão, ele avança para o monstro. Quando este dá o bote, Hércules o agarra pela garganta e o aperta tão forte e por tanto tempo nos seus braços que o leão acaba exalando seu último suspiro. Hércules, então, o arrasta pelo rabo para fora da gruta. Com o bicho morto, consegue esfolá-lo e confecciona com a pele uma espécie de manto que vai lhe servir de armadura e, com a cabeça, um capacete de combate.

Ao ver Héracles voltar vitorioso e assim param entado, Euristeu quase desm aia. Fica literalmente aterrado. Se Héracles foi capaz de dar conta do leão de Neméia, é claro que precisa tomar todo cuidado. Paralisado de aflição, o rei de segunda classe lhe proíbe para sempre entrar na cidade: daí em diante, Héracles deverá deixar os troféus que lhe trouxer, se por acaso conseguir (não esqueça que o rei espera se livrar dele um dia ou outro), junto das muralhas, do lado de fora dos portões da cidade. Apolodoro inclusive acrescenta o detalhe de que o medroso Euristeu manda fabricar e depois colocar sob a terra uma espécie de grande jarra de bronze, dentro da qual pretende se esconder, se por acaso as coisas realmente piorarem para ele. [58](#)

Se quiser dar cabo de Héracles, ele vai precisar encontrar outra coisa, um segundo teste, mais pavoroso ainda que o primeiro. Euristeu pede então a Héracles que mate uma hidra que vive na região de Lerna. Uma vez mais, essa hidra nada tem de natural. Na verdade, o que chamamos ainda hoje de hidra é um pequeno pólipó de água doce — com aproximadamente um centímetro e meio

—, mais ou menos com o tamanho das anêmonas-do-mar, tendo uma dezena de tentáculos urticantes que voltam a crescer quando são cortados. Nada tão assustador. Mas a tal hidra não tem muito a ver com o que se encontra na natureza “normal”. É um verdadeiro monstro gigantesco, armado de nove cabeças que também voltam a crescer assim que cortadas — são inclusive duas cabeças que surgem se por infelicidade cortarmos uma! Também essa hidra anda fazendo verdadeiro estrago na região, matando tudo que passa a seu alcance, seja animal ou humano.

Hesíodo, na *Teogonia*, fornece duas informações preciosas a seu respeito. Trata-se, primeiro, assim como o leão, de um monstro gerado a partir dos amálgamas de Equidna e Tífon: também aí o laço com os trabalhos de Zeus é

evidente. Além disso, foi Hera quem, em seu rancor contra Héracles, cuidou da criação da fera para lançá-la contra ele, no dia certo.

Veja com o Apolodoro conta a vitória de Héracles sobre a hidra: Com o segundo trabalho, Euristeu encomendou a Héracles a morte da hidra de

Lerna. Essa hidra, alim entada nos alagados de Lerna, invadia a planície e devastava rebanhos e toda a terra. Tinha um corpo gigantesco e nove cabeças, sendo oito m ortais e um a delas, a do m eio, im ortal. Hércules subiu num coche, tendo Jolau (*seu sobrinho*) com o cocheiro e se dirigiu para Lerna. Mandou parar os cavalos e localizou a hidra num a espécie de colina, perto das fontes de Am im one, onde se encontrava a sua toca. Lançou flechas em cham as, obrigando-a a sair e, conseguindo, agarrou-a firm em ente. Mas ela enlaçou um a das suas pernas e se grudou nele que, por m ais que abatesse suas cabeças com golpes de m aça, nada acontecia, pois, para cada cabeça abatida, nasciam duas. Um caranguej o gigante veio aj udar a hidra e m ordeu o pé de Hércules. Depois de m atar o caranguej o, ele tam bém apelou para Jolau, que pôs fogo num a parte da floresta vizinha e com archotes queim ou as cabeças na raiz para que não voltassem a crescer.

Desse m odo, dando cabo das cabeças que renasciam , ele pôde cortar a cabeça im ortal e enterrou-a, colocando em cim a um pesado rochedo, na beira da estrada que vai de Lerna a Eleonte. Quanto ao corpo da hidra, ele o abriu e m ergulhou suas flechas nesse veneno. Mas Euristeu declarou que não se devia contar essa prova entre os dez trabalhos, porque Hércules não havia dado conta da hidra sozinho, e sim com a aj uda de Jolau.

Depois dessas duas façanhas, que lhe valheram um a grande reputação em toda a Grécia, apesar da m á-fé de Euristeu, Hércules aniquilou ou, pelo m enos, seguindo o m esm o m odelo, dom inou um a série de m onstros disfarçados de anim ais. Não vou contar todas as histórias, cuj as tram as são repetitivas, e você, aliás, pode encontrá-las em vários lugares. Há a corça de Cerínia, o j avali do Erim anto, os pássaros do lago Estínfalo, o touro de Creta, as éguas de Diom edes, o cão Cérbero (que pertencia a Hades, com três cabeças e rabo de serpente, um vigia dos infernos) etc. O que se deve reparar nessas narrativas não é tanto a intriga, m ais ou m enos sem pre a m esm a — um bicho m onstruoso que devasta determ inada região e que Hércules consegue sem pre vencer —, m as a natureza sobrenatural e m aléfica dos seres que o herói enfrenta: com exceção do j avali do Erim anto, que de extraordinário tem apenas um a força excepcional e um a agressividade desconhecida no m undo real (os textos arcaicos, anteriores ao século V, aliás, praticam ente não falam dele), os m

monstros são ao mesmo tempo mágicos e aléxicos. A corça é gigantesca e tem chifres de ouro; as penas dos pássaros são de bronze, pontudas e afiadas com o navalhas; e quanto ao touro, os diferentes mitógrafos antigos fazem descrições similares ora àquele touro que

Poseidon faz sair da água para ajudar Minos a se tornar rei, ora ao que serviu para raptar Europa, a bonita ninfa de quem Zeus se torna amante, ora também ao touro pelo qual Pasífae, mulher de Minos, se apaixona, ou ainda o de Maratona. Contarei mais tarde essas histórias, mas saiba desde já que, em todos os casos, são seres sobrenaturais, cujos genitores nunca são um a vaca qualquer e um outro touro, com o mesmo que acontece na natureza real, mas as deuses que querem se divertir às custas dos humanos. As éguas de Diomedes são piores ainda: são equinos que comem carne humana — coisa que não acontece com cavalo algum pertencendo à ordem da natureza, que são necessariamente herbívoros —, pois padecem de um feitiço. O cão Cérbero também não pertence ao nosso mundo.

Os bois de Gerion nada têm de monstruosos, mas o proprietário, que Hércules deve enfrentar para conseguir os animais, em contrapartida é filho de Poseidon e da terrível Medusa. Quanto ao cão Orto, que guarda seus rebanhos e que Hércules, é claro, precisa também matar, é outro ser monstruoso, sem nada em comum com um cachorro de verdade, já que tem duas cabeças e é mais um filho — realmente o mesmo que une Hércules à tarefa de Zeus está onipresente —

de Tífon e Equidna.

Dito em outras palavras, as forças que Hércules combate são simplesmente sobrenaturais ou mesmo divinas, à imagem daquelas que Zeus precisou, ele próprio, enfrentar antes da partilha do mundo e da criação definitiva do cosmos.

Divino não significa bom; há deuses mesmo com o Caos, com os Titãs, com o Tífon. Aliás, a hidra de Lerna, de quem uma das cabeças é igualmente imortal, é domada seguindo exatamente o mesmo esquema utilizado por Zeus para vencer Tífon; assim como Zeus consegue aniquilar Tífon, não matando, pois isso é impossível, mas enterrando-o sob um enorme vulcão, o Etna, Hércules faz com que o cosmos se livre da hidra

colocando um pesado rochedo sobre sua cabeça não mortal. Acrescente-se que Hera é às vezes mencionada de maneira explícita com o quem, mesmo o que não tenha criado o “animal”, pelo menos providenciou para que estivesse no caminho do herói do qual ela quer a morte, a qualquer preço.

Leão de Nemeia, hidra de Lerna, javali do Erimanto, corça de Cerínia, pássaros do Estínfalo, cão Cérbero, éguas de Diomedes, touro de Creta, bois de Gerion guardados pelo horrível Orto: somam-se já nove trabalhos.

Os três restantes, dos quais ainda não falei — o cinturão da rainha das Amazonas, Hipólita, as maçãs de ouro das Hespérides e os estábulos de Augias

—, têm um formato diferente. Não se trata mais de liquidar monstros disfarçados em animais nocivos, mas, de forma mais simples, se podem os assim dizer, Hércules deve executar uma tarefa considerada impossível. No fundo, é onde, mais do que nas outras façanhas, a noção de “trabalhos” realmente se aplica: de fato, trata-se antes de mais nada de um trabalho, de uma missão impossível e

perigosa, certamente, mas em que o monstruoso não é o primeiro nem o único elemento característico. Saímos do esquema habitual da luta vitoriosa contra uma entidade malféfica, herdeira direta ou indireta de Tífon.

Mesmo assim, as forças violentas do caos permanecem ainda presentes com o pano de fundo. É o caso com as Amazonas, guerreiras intratáveis que com primeiro no seio direito desde cedo para que ele não as atrapalhe mais tarde no manejo do arco e do dardo. E dessa vez, também não é Euristeu quem inflige o novo castigo a Hércules, mas a Admete, sua filha, para satisfazer um capricho: quer absolutamente, com toda urgência, que lhe tragam o magnífico cinturão da rainha das Amazonas, Hipólita. Acontece, porém, que o próprio deus da guerra, Ares, lhe havia presenteado, em tempos, com o objeto, de forma que muito provavelmente Hércules teria muita dificuldade para arrancá-lo da proprietária.

Contra toda expectativa, ao chegar aos pés da rainha, após muitos contratempos que prefiro saltar, ela de bom grado lhe dá o cinturão. Só que

Hera não entende por esse lado e, tomando a aparência de uma amazona — os deuses são capazes de todas as metamorfoses —, espalha entre as guerreiras que Hércules pretende raptar a rainha, boato que, sabem os, é totalmente falso. Com isso, um violentíssimo com bate tem início entre, de um lado, Hércules e seus companheiros de armas e, de outro, as Amazonas, no decorrer do qual Hipólita é morta por Hércules.

Quanto às famosas maçãs de ouro das Hespérides — e foi uma dessas maçãs, você talvez se lembre, que Eris lançou na mesa do casamento de Tétis e Peleu

—, uma vez mais são frutos mágicos e que não se encontram no mundo natural.

São maçãs especialíssimas, que crescem diretamente na árvore já nesse precioso metal, e isso tem uma explicação: foi o presente de Gaia para Hera, no dia de seu casamento com Zeus. A rainha dos deuses as havia achado tão sublimes que mandou plantar um pomar inteiro num jardim situado nos confins do mundo real, no Atlas, a montanha que é também um deus, o famoso Titã Atlas, nos ombros de quem se apoia o mundo, sendo ele também irmão de Epimeteu e Prometeu. Hera tem medo de que lhe roubem maçãs e dispôs dois tipos de guardas na entrada do jardim. Primeiro, são três ninfas, chamadas Hespérides. Hespérides em grego quer dizer “filhas de Hesperis”, que, por sua vez, é filha de Hesperos, o anoitecer. Essas divindades, aliás, têm nomes que evocam as cores do final do dia: “Brilhante”, “Vermelha” e “Aretusa do poente”... Dizem que Hera não tinha tanta confiança nas ninfas e acrescentou mais um guardião: um dragão imortal que, é claro, é mais um filho de Tífon e Equidna, os quais, definitivamente, sem pre atravessam o caminho de Hércules!

Aliás, é também no decorrer dessa expedição em busca dos pomos de ouro que Hércules liberta Prometeu de suas correntes: ele mata a flechada famosa águia que lhe devora o fígado e que é também mais um filho de Tífon e Equidna.

Curiosamente, não é pela força, mas pela astúcia que Hércules consegue roubar

as m açãs de Hera — o que prova que ele, sem som bra de dúvida, é m esm o filho de Zeus.

Eis com o as coisas se passam . Um a vez libertado por Héracles, Prom eteu não se faz de rogado para indicar o que ele procura há um ano: o lugar exato do fam oso j ardim das Hespérides. É fácil, pois se situa onde está seu irm ão, Atlas.

Prom eteu aconselha que ele próprio não vá roubar as m açãs — seria algo bem pouco perdoável —, m as que envie Atlas em seu lugar. Chegando em Atlas, Héracles lhe propõe um a troca: ele sustentaria o m undo nos om bros, no lugar do Titã, e este iria buscar as m açãs. Atlas aceita, m as, ao voltar, sente-se bem leve.

Descobre a que ponto é agradável viver sem aquele peso e o quanto está cheio de carregar o m undo — é com prensível! —, declarando a Héracles que ele próprio vai levar as m açãs a Euristeu. Não esqueça que, durante todo esse tem po, Héracles tem a abóbada celeste inteira sobre os om bros. Precisa encontrar um a solução para devolvê-la com urgência a Atlas. Delicadam ente, procurando não cham ar atenção, ele diz que concorda. Pede apenas que Atlas tenha a bondade de assum ir um pouquinho o fardo, um segundo, o tem po de conseguir um a alm ofada para colocar sob a cabeça e se sentir um pouco m ais à vontade. Atlas é forte, m as burro: deixa-se enganar, aceita de volta a abóbada e, bem evidentemente ente, Héracles o cum prim enta agradecendo e parte para a terra de Euristeu com as m açãs, deixando o pobre Atlas entregue a seu funesto destino.

O final da história é bastante significativo: assim que tem as m açãs em m ãos, Euristeu m al olha e as devolve im ediatam ente a Héracles. Se ainda fosse necessário, isso prova que a finalidade dos trabalhos é apenas a m orte do herói, sem o m enor interesse pelo que ele traz. Aliás, o roubo das tais m açãs é absolutam ente proibido, e elas devem im perativam ente perm anecer em seu j ardim cósm ico. Héracles as entrega a Atena que prontam ente as devolve a seu lugar, em harm onia com o restante do m undo.

Guardei para o final os estábulos de Augias, apesar de Apolodoro fazer disso o quinto desafio, porque essa aventura não se parece com as dem ais. Não há m onstro, nenhum filho de Tífon e Equidna ou qualquer outra

entidade sobrenatural. E, no entanto, nem por isso o com bate da ordem contra a desordem deixa de estar onipresente, um a vez m ais.

A com eçar pelo personagem m esm o de Augias, rei de um a região chamada Élida e que se revela extrem am ente disposto não som ente à desordem, m as tam bém à inj ustiça. Ele possui im ensos rebanhos que lhe foram dados pelo pai —

Hélio, o deus do sol. Desde que se tornou proprietário, porém, j am ais ele se deu o trabalho de lim par seus estábulos. Isso gerou um a suj eira infecta que m al se pode im aginar, a ponto de am eaçar de poluição a região inteira. O esterco, nunca retirado, foi se depositando em cam adas espessas pelas terras vizinhas, que se tornaram áridas. Trata-se, então, de um a desordem natural de considerável envergadura. Hércules evita dizer a Augias que veio enviado por seu prim o para

um a lim peza geral. De fato, pretende cobrar um salário pelo trabalho, entendendo que, excepcionalm ente, não lhe fora im posto com a única finalidade de m atá-lo — de fato, a vida do herói não está am eaçada com o nas dem ais aventuras —, m as para hum ilhá-lo, rebaixá-lo à posição de escravo que deve pôr as m ãos na lam a. Hércules, então, quer ser pago — pede, segundo Apolodoro, um a décim a parte do gado de Augias, caso consiga retirar toda a suj eira num só dia —, e Augias aceita, não por gostar de lim peza ou por querer sanear a região, m as por im aginar Hércules não m uito certo do j uízo e sem acreditar absolutam ente no que ele prom ete. Apenas quer ver o que vai acontecer. Deve-se dizer que, além do pagam ento que acaba de acertar, Hércules não quer suj ar as m ãos. Afinal não é um escravo, m as um sem ideus, filho de Zeus. Mais um a vez, a astúcia se j unta à força. No ponto em que o terreno é m ais alto, ele abre um a boa brecha no m uro principal que cerca os estábulos e não deixa de abrir um a segunda brecha na cercadura no terreno m ais baixo. Em seguida, desvia o curso dos dois rios que passam nas proxim idades, o Alfeu e o Peneu, fazendo a água em torrente entrar pela prim eira brecha. Ao sair pela segunda, ela carrega tudo que encontra no cam inho, de form a que em poucas horas os estábulos se encontram lim píssim os!

Mas, com o eu disse, Augias não é apenas um porcalhão, é tam bém m entiroso.

Ao saber que Hércules foi enviado por Euristeu, recusa o pagamento, apesar de a primeira parte do acordo ter sido cumprida. Com o justificativa, apresenta um argumento bem torto: com o Hércules tinha mesmo o que executar o trabalho, não devia absolutamente ser pago. De fato, Augias não teria pago se Hércules não tivesse escondido a finalidade e a origem da obrigação que, de um jeito ou de outro, ele era obrigado a cumprir. O argumento é tão enganoso que Augias, diante do tribunal que se reúne para resolver o caso, mente: ele jurava não ter prometido salário algum, de qualquer tipo, o que é pura mentira, a Hércules. Azar o dele; seu próprio filho, que estava presente durante aquela cena, testemunha contra o pai e toma a defesa do herói. Mau perdedor, sem esperar a sentença dos juizes, Augias expulsa Hércules e o filho de sua casa. Mais um erro, pois Hércules não perdona e volta a encontrar Augias, para matá-lo. Em seguida, retorna totalmente vitorioso à cidade do primo Euristeu, que é obrigado a desistir de inventar novas tarefas, já que todas se revelam inúteis, pelo menos no que se refere ao funesto objetivo.

São inúmeras as aventuras após os 12 trabalhos. As narrativas conservadas são tão diversas e até mesmo divergentes que seria absurdo pretender contá-las como se formassem um percurso linear e uma biografia coerente. Prefiro ir diretamente àquilo em que a maioria dos mitógrafos mais uma vez concorda: o último caso do herói, com Dejanira, seus derradeiros instantes e a apoteose final.

*Morte e ressurreição — “apoteose” — de Hércules* Com relação ao final da vida de Hércules, a fonte mais antiga e mais consistente que temos é a tragédia de Sófocles, *As Traquinianas*, isto é, as mulheres de Traquis, a cidade onde de maneira trágica se encontram finalmente Dejanira, a última esposa do herói, e Iole, a última amante. Apesar de confusa, a sucessão de acontecimentos que levam à horrível morte de Hércules é mais ou menos coerente — e para os mitógrafos tardios como Diodoro, Apolodoro e Higino, por exemplo, a história se mantém idêntica no essencial. Se nos limitarmos à trama fundamental, ela pode ser dividida em seis atos principais.

Primeiro ato: em circunstâncias que vamos deixar de lado, Hércules encontra Dejanira na cidade de Calidón. Apaixona-se e, é claro, quer im

ediam ente se casar com ela. Mas ela tem um pretendente, um certo Aquelos que, ao mesmo tempo, é um deus e um rio, mais ou menos com o Atlas, que é montanha e Titã.

Além disso, Aquelos tem uma característica bem estranha, que sem dúvida vem de sua fluidez: é capaz de se metamorfosear em diferentes seres, cada um mais difícil de se combater do que os outros. Às vezes tem sua forma inicial de rio, mas pode se transformar em touro ou em dragão. Hércules precisa vencê-lo para conquistar Dejanira. E consegue no momento em que o rio assume a aparência de touro, arrancando-lhe um dos chifres. Aquelos, que quer a todo custo recuperar o chifre, se declara derrotado e pede que Hércules o devolva.

Uma das inúmeras variantes do mito conta que, em troca, Aquelos presenteou Hércules com o famoso corno da cabra Amaltheia, a primária amadora de leite de Zeus quando ele era bem pequeno, na caverna fabricada pela avó, Gaia, para salvá-lo de seu pai, Cronos, que, com o vôco deve lembrar, queria devorá-lo. O

corno de Amaltheia é aquele que chamamos também “corno da abundância” ou

“cornucópia”, porque tem a propriedade mágica de oferecer a quem o possui tudo que desejar em matéria de comida. De passagem, lembre que a pele dessa mesma cabra, impossível de ser traspassada, serviu para fabricar a “égide”

(palavra que significa “de cabra”), o famoso escudo de Atena.

Mas voltemos à nossa história. Após a vitória sobre Aquelos, Hércules passa um tempo em Calidón com sua nova conquista, Dejanira, com quem acaba de se casar. Infelizmente, durante um jantar oferecido por Eneu, rei da cidade, ele mata equivocadamente, “sem querer” com o dizer as crianças, um dos serviçais, mas que vinha a ser também parente do rei. Realmente Hércules é um tanto forte demais para permanecer no mundo dos humanos, onde começa a causar mais estragos do que benefício. Compreende-se, com esse episódio, que talvez já fosse tempo de ele passar para o outro mundo, o mundo divino, melhor adaptado às suas dimensões.

ensões. Com o foi accidental, Eneu acaba perdoando Hércules, que no entanto fica envergonhado. Sente-se culpado e, com seu rigoroso senso de justiça, decide aplicar a si mesmo a dura pena do exílio. Na

companhia de Dejanira, ele deixa Calidón, dirigindo-se a outra cidade, justificadamente Traquis, pensando aí se estabelecer.

No caminho — terceiro ato — eles chegam a um rio, o Eveno, que precisam atravessar. Há nas margens um Centauro chamado Nesso, metade homem, metade cavalo, que cobra das pessoas a travessia numa espécie de barca que ele tem. Hércules atravessa o rio por seus próprios meios, mas deixa Dejanira por conta do Centauro, e o melhor que este último pode fazer durante o trajeto é tentar violentá-la. Dejanira se põe a gritar, Hércules ouve e arma seu arco. Com uma única flechada ele fura o coração de Nesso — uma daquelas flechas que, lembre, estão envenenadas desde que Hércules mergulhou suas pontas no sangue malféfico da hidra de Lerna. Esse detalhe vai se revelar importante na sequência.

De fato, no momento de seu último suspiro, Nesso, que espera com isso se vingar de Hércules mesmo depois de morto, conta a Dejanira uma história de fazer boi dormir: consegue fazê-la acreditar que, com o sangue que sai de sua ferida, ela pode fazer um filtro de amor, uma poção mágica que, se um dia Hércules lhe escapar, fará com que ele volte, novamente apaixonado. Dejanira acredita em Nesso — sem dúvida acha que alguém em vias de morrer não iria mentir. E

nesse ponto, é pena, mas a história vai desmentir-la completamente.

Quarto ato: Hércules e Dejanira chegam afinal a Traquis, e o herói hospeda a esposa com o rei da cidade, Ceix, que é ao mesmo tempo amigo e parente (é sobrinho de seu pai terrestre, Anfítrion). Incapaz de ficar quieto, Hércules logo parte para uma nova série de aventuras, com batalhas e guerras diversas, durante as quais mata ainda uma quantidade de vilões e saqueia outras tantas cidades. Salto os detalhes. Digamos apenas que no decorrer de um desses saques aos quais estava habituado — na época era o que todos faziam, e as guerras quase sem preterm inavavam com o saque da cidade — ele aprisiona a linda Iole, querendo torná-la, ao que tudo indica, sua amante. Envia-a bem escoltada, com outras

prisioneiras, a Traquis, devendo ela ser levada para o palácio de Ceix, onde Dej anira já está. Ele próprio só voltaria mais tarde. Por enquanto, pensa parar por algum tempo nas elevações do cabo Ceneu, com a intenção de fazer sacrifícios para Zeus. Aproveitando o mensageiro que acompanha Iole e as outras prisioneiras, ele pede a Dej anira que lhe envie uma túnica nova para poder oferecer os sacrifícios rituais com roupas limpas, dignas do ato purificador que pretende cumprir.

Dej anira, porém, assim que vê Iole se dá conta da armadilha; a armadilha é realmente um deslumbre. Sófocles, em *As Traquinianas*, conta a cena, e podemos imaginar com o, num piscar de olhos, Dej anira compreende que pode perder o marido. Lembra-se então de Nesso e de sua poção. Vai rapidamente buscá-la e espalha-a com todo cuidado na túnica que o mensageiro deve levar a seu marido. Espera com isso trazê-lo de volta, fazê-lo de novo se apaixonar por ela com o Nesso havia prometido. É uma armadilha óbvia: a poção é de fato

mágica, mas a armadilha de maneira abominável quem com ela estiver em contato.

Héracles veste a túnica que Dej anira enviou. Assim que ela se aquece com o calor do seu corpo, com ela a queimá-lo. Ele tenta, é claro, despir-se, mas ela lhe cola imediatamente à pele. Ao ser retirada, pedaços de carne calcinada vêm junto com o tecido. A dor é terrível e não há meio de salvar quem for pego nessa armadilha. Um oráculo, aliás, havia previsto a Héracles que ele seria morto por um marido, e Héracles percebe que o marido em questão era Nesso, o Centauro que ele havia matado com uma flecha envenenada.

Héracles pede então a um de seus filhos que faça para ele uma grande fogueira, para que termine a vida com o fogo purificador. O filho, horrorizado, recusa. Um dos seus acompanhantes aceita — em troca, Héracles lhe dá seu arco e flechas. Ele sobe à fogueira. O homem acende o fogo, e é assim que Héracles termina sua vida terrestre. Com o tempo ser humilde, ele devia morrer, mas a história não termina aqui. De acordo com Apolodoro, que exprime a opinião mais corrente entre os diferentes mitógrafos, uma nuvem desce do céu e delicadamente se coloca sobre o

corpo ardente de Héracles, levando-o lentamente na direção do céu. No Olimpo, ele será transformado em deus. É

também onde Hera finalmente o perdoa e os dois se reconciliam. É a sua apoteose — *apo/théos*: sua transformação em deus — que recompensa seu trabalho, efetivamente divino, de incessante luta contra as forças do caos.

## II. TESEU, OU COMO DAR CONTINUIDADE À TAREFA DE HÉRACLES LUTANDO CONTRA A SOBREVIVÊNCIA DAS FORÇAS CAÓTICAS

Teseu é um primo, um admirador e um herdeiro de Hércules. É também um fabuloso matador de monstros e, aliás, suas primeiras façanhas são explicitamente apresentadas pela maioria dos mitógrafos como uma continuação direta dos trabalhos de Héracles, durante um período seu de indisponibilidade, por causa de sua condenação à escravidão com a rainha Onfale. Pode-se dizer que, assim como Héracles — no Peloponeso e na região de Argos, a Argólida —, Teseu é o maior herói de todos os tempos, pelo menos naquilo que se chama a

“Ática”, quer dizer, a região ao redor de Atenas. Teseu, é claro, como Héracles, é apenas um ser lendário. Ele nunca existiu. No entanto, muitas vezes conhecemos suas aventuras por “biografias” que o descrevem e contam a sua vida como se fosse um personagem histórico bem real<sup>159</sup> que tivesse vivido uma geração antes da guerra de Troia — o que se comprova pelo fato de dois filhos seus participarem do conflito. Teseu, dessa forma, seria um contemporâneo de Héracles, um pouco mais moço, e, aliás, segundo várias lendas, eles chegaram a se encontrar. Infelizmente — ou não: afinal, é também essa diversidade que dá tanto charme e à mitologia — essas biografias míticas são muitas vezes bem

divergentes entre si. E as divergências começam já com relação ao nascimento.

Para alguns, dentre os quais Plutarco — que é, no que concerne ao herói, a fonte mais importante, apesar de tardia —, Teseu é filho de Etra, um a

princesa, filha do rei da cidade de Trezena, Piteu, e o pai seria Egeu, o rei de Atenas que reinou sobre toda a Ática. Ele vem, com o se diz, “de berço de ouro”. Segundo essa tradição, conta-se que Egeu, sem conseguir ter filhos com suas diferentes mulheres, resolve ir a Delfos para consultar a pítia, o famoso oráculo de Apolo.

Com palavras, com o sem pre, sibilinas, ou seja, nada muito compreensíveis, ela aconselha-o a não abrir seu odre de vinho antes de ter chegado em casa, em Atenas. Veja, segundo Plutarco, seus dizeres exatos para o futuro herói: Não vá desatar o pé que sai do odre,

Ó grande príncipe, antes de ter chegado a Atenas.

Aproveito para, de passagem, contar de onde vem a expressão “palavras sibilinas”. Sibila era simplesmente uma pítia, uma sacerdotisa encarregada de transmitir os oráculos de Apolo. Como ela tinha uma grande fama, decidiu-se após sua morte transformar seu nome próprio em nome e com um e dizer “um a” sibila para designar as sacerdotisas que a sucedessem em Delfos ou em outro lugar, propagando palavras oraculares. Os oráculos, no entanto, tinham uma característica constante: eram sempre ambíguos, com significado nunca imediato e sempre de difícil interpretação para os mortais. Por isso se diz

“palavras sibilinas”, designando algum entos pouco claros ou ambíguos.

Egeu, então, sem quase nada com preender das palavras da pítia, resolve no caminho ir ver um amigo, Piteu, rei de Trezena, e pedir conselho. Este último, pelo contrário, não tem a menor dificuldade para entender o significado do oráculo, isto é, que ele deve embebedar Egeu e pôr sua filha Etra em sua cama, para que eles tenham um filho. Tal como portam ento, sobretudo por parte de um pai, certamente parece estranho: mal podem os imaginar, nos dias de hoje, pais embebedando de propósito o hóspede para que ele durma com a filha! Tudo se faria, pelo contrário, tentando evitar tal tipo de catástrofe. Sem dúvida, mas na época de Piteu, não se viam as coisas como hoje: para o rei de Trezena, seu colega, rei de Atenas, é um excelente partido para a filha. Um filho seu seria uma grande honra para a família e talvez até a oportunidade, ou a garantia, de vir a ter um neto extraordinário. É como, em todo caso, Teseu vem à luz. De acordo

com outras fontes (Baquílides e, parece, Apolodoro), ele seria de fato filho de Etra — nunca se tem dúvida quanto à mãe, nesse assunto —, mas o verdadeiro pai não é mais Egeu, e sim Poseidon em pessoa, que também teria se enfiado, na mesma noite, na cama de Etra! Nasceu então, ainda mais nobre, já que divino.

No fundo, pouco importa. O que se sabe é que Teseu, logo de saída, tem o estofado de herói, pelo menos se considerarmos, com o que se fazia na época naquele

universo aristocrático, seus ascendentes prestigiosos. Durante a infância, no entanto, ele tudo ignora sobre o pai. De fato, a mãe se nega a lhe revelar a identidade paterna. De qualquer modo, quando um deus se deita com uma mortal, o marido (ou, no caso, o com panheiro), em geral, não fica chateado. Ele deve criar ou mesmo andar criar a criança com o que fosse sua. No dia seguinte, então, à noite em que se embriaga e se deita com Etra, Egeu pensa que, se por acaso vier a ter um filho, seria bom haver um meio de se reconhecerem quando ele for maior. Com essa finalidade, esconde sob um enorme rochedo, muito difícil de ser deslocado, um par de sandálias e uma espada, dizendo à jovem princesa, antes de retomá-la à estrada de Atenas, que se ela tiver um filho seu, que espere ele ficar bastante grande e forte para lhe revelar esse esconderijo e o nome do pai.

Somente então o jovem pode afastar o rochedo e descobrir os presentes ali deixados, devendo se dirigir a Atenas para, graças a isso, ser reconhecido pelo pai. Etra e Piteu criam o pequeno Teseu com todo cuidado.

Você talvez se pergunte por que Egeu não levou Etra e seu futuro filho com ele. Seria um pai desleixado, que não se preocupa com os filhos que sem ela por aí? Nada disso. A verdade é outra e não se deve confiar nas aparências. Na verdade, tudo que Egeu quer na vida, e foi esse, aliás, o motivo da viagem a Delfos para consultar o oráculo, é ter um filho. Mas quer que o filho chegue à idade adulta sem ser conhecido nem reconhecido, pois correria o risco de simplesmente morrer por seus primos-irmãos, os Palântidas, isto é, os filhos de Palas, irmão de Egeu. Você vai rapidamente com preceito por quê. Todo mundo em Atenas sabe que Egeu não tem filhos; com isso, os sobrinhos, filhos de seu irmão Palas, acham ótimo, pois eles é que vão herdar o trono de Atenas! E com o que você pode imaginar,

se por infelicidade descobrirem que Egeu tem um filho, com certeza vão tentar se livrar dele, para que não lhes tire o que já consideram seu — ou seja, a sucessão no trono de Atenas. E com o eles são ao todo cinquenta e todos sem escrúpulo algum — isso mesmo, o irmão de Egeu tem nada menos do que cinquenta filhos! —, o menino não teria a menor chance de escapar. Por esse motivo Egeu aconselha Etra a manter o silêncio e nada contar a Teseu sobre as suas origens, até ele estar grande e forte o bastante para erguer o rochedo e também poder manejar a arma escondida ali em baixo.

Teseu cresce muito rapidamente, e muito bem! Já aos 16 anos está forte, não só com o um adulto, mas bem mais do que todos na região. Tem inclusive uma força hercúlea — e dizem que, desde criança, Hércules, de quem ele aliás é parente distante, é seu modelo, seu herói. Etra resolve então revelar o duplo segredo há tanto tempo guardado: primeiro a identidade do pai (aquele, em todo caso, que conta nesta terra, o pai humano), Egeu, rei de Atenas; e depois o que lhe foi deixado, escondido debaixo de uma pesada pedra, à qual ela o conduz, para ver se já está vigoroso o suficiente para erguer. Com o você pode imaginar, em três segundos Teseu dá conta do pedregão, que é afastado com o se fosse feito

de penas. Arm a-se com a espada, calça as sandálias e declara à mãe que vai partir de imediato para encontrar o pai em Atenas. Talvez você também se pergunte qual a função das tais sandálias. Que um pai deixe uma bela arma ao filho para que ele possa se defender e também com o símbolo do ingresso na idade adulta, tudo bem, podem os compreender. No entanto, por que algo tão banal e desinteressante quanto sandálias, sendo claro que a mãe e o avô já teriam dado a ele tudo que precisasse, no que se refere a calçados? Na verdade, elas têm um sentido bem preciso: significam que Teseu deve fazer a viagem de Trezena a Atenas a pé e não por mar. Por que este é um elemento importante no mito?

Porque, lembre, a vida de Teseu está mais do que nunca ameaçada pelos malvados Palântidas que querem tomar o seu lugar. Etra e Piteu inclusive ficam muito preocupados. Pedem que evite a todo custo ir a Atenas pela estrada, é perigoso demais. Não só há a ameaça dos filhos de Palas, mas também a região está infestada de bandidos e até mesmo, diga-se, de seres

propriadamente monstruosos desde que Hércules, reduzido à escravidão, não tem com orgulho adequada sua função de monstros. E os que povoam a estrada levando a Atenas, justamante, são de crueldade e violência tamanhas que deixam de ser simples bandidos, tratando-se de entidades quase demôníacas com as quais seria um ato completa insensatez um rapaz ainda inexperiente querer se medir. Claramente essa é a voz da sabedoria ou, em todo caso, da prudência.

Mas, é inegável, ali estão as sandálias que o pai certamente deixou por algum motivo concreto. Se Egeu escondeu os calçados, foi para serem utilizados. Com toda a evidência, é a pé que ele deve ir a Atenas, e se os monstros cruzarem seu caminho terão bom adversário, pois ele está quase tão forte quanto Hércules e armado com um ótimo espada.

Em outras palavras, mais simbólicas, trata-se de uma viagem de iniciação, uma viagem durante a qual Teseu deve descobrir sua verdadeira vocação: a de herói excepcional, não apenas pela força e coragem, mas também pela capacidade de livrar o mundo, o cosmos, da desordem insuportável que nele fazem reinar os monstros. Das duas uma: Teseu fracassa ou vence. Se fracassar, é porque não tem o estofamento de herói. Se vencer, se tornará, com o primeiro Hércules, um dos grandes herdeiros da obra empreendida por Zeus ao acabar com os Titãs e depois vencer Tífon — um homem, certamente, mas um homem divino por contribuir, em seu nível, é claro, mas à semelhança de um deus, para a harmonização do universo, para a vitória do cosmos contra as forças do caos.

E no que se refere às forças do caos, justamante, Teseu as terá de sobra. Em seu percurso até Atenas, ele encontra pelo caminho seis seres literalmente abomináveis que aterrorizam toda a região do istmo de Corinto. Com os trabalhos de Hércules, esses monstros todos, ou quase, têm uma ascendência assustadora ou estranha. De forma unânime, em todo caso, apresentam traços de

personalidade que saem totalmente do comum. São perigosos ao extremo, e terríveis.

Antes de chegar por Perifetes, o primeiro, se seguirmos Apolodoro, de quem sigamos basicamente a narrativa, [60](#) que o jovem Teseu encontra em seu caminho

inho, nas proximidades da cidade de Epidauro. Perifetes é de fato um crápula dos mais sujos. Dizem que é filho de Hefesto, o deus mais velho, o único olímpico feio. À

imagem do pai, o filho tem as pernas curtas e tortas. Com o sono, além disso, um tanto fracas, ele finge se apoiar numa muleta, na verdade uma espécie de porrete ou de clava de ferro, para que os viajantes, com pena, se aproximem dele oferecendo ajuda. É o que Teseu gentilmente faz. Com o agradecimento, o infame Perifetes brande sua terrível arma para matá-lo. Teseu, mais vivaz e hábil, atravessa-o com a espada e o mata, apoderando-se em seguida da clava, da qual dizem que nunca mais se separou.

Segundo ato: cruza pelo caminho de Teseu o ignóbil Sínis, apelidado, você logo vai saber por quê, “Pitocampes” — o que significa em grego “o que curva pinheiros”. Sínis é um gigante de força inimaginável, ou seja, propriamente inumano — o que já denota a sua monstruosidade. Segundo Apolodoro, é filho de um certo Pelipêmon, mas às vezes dizem, sem dúvida para explicar a monstruosidade do seu vigor, que tem uma ascendência divina, sendo filho de Poseidon. Para entender o atroz ardil de Sínis, devem os nos remeter à iconografia da época — imagens pintadas, sobretudo em vasos, que descrevem a cena e são às vezes mais explícitas do que os textos escritos. Sínis para os viajantes que têm o infortúnio de passar ao seu alcance. Pede que o ajudem a arquear dois pinheiros próximos um do outro, curvando-os até o chão. No momento em que o infeliz segura com o peso das duas árvores, Sínis amarra cada um dos seus pés e braços a cada um dos centros e solta tudo, de forma que o viajante é literalmente rasgado ao meio, esquarterado no momento em que os pinheiros se esticam e se endireitam de forma violenta. E Sínis ri, é o seu passatempo favorito, pois isso realmente o diverte. Até o dia em que é Teseu a passar por seu caminho. Nosso herói finge entrar no jogo, mas em vez de deixar que ele o amarrasse, são os pés do monstro que ficam presos nas duas árvores, de forma que quando elas se esticam, Sínis é cortado em pedaços, recebendo o castigo que tanto gostava de infligir aos outros!

Terceiro ato, ainda pior, se for possível: a porca de Crômion, ou melhor, a fêmea de javali, pois é certamente do que se trata. Essa javalina nada tem

de com um . Não se parece com j avali algum que se conheça até os dias de hoj e. É

filha de Tífon e Equidna, que, por sua vez, é filha de Tártaro e mãe de Cérbero, entre outros, o cão dos infernos, um monstro com cara de mulher e corpo que termina não por pernas, mas por uma cauda de serpente. Com o vôo, é uma porca que tem a quem puxar. E o seu passatempo também é o assassinato.

Aterroriza a região, mata tudo que passa ao seu alcance, até que Teseu livra, a

golpes de espada, a face da Terra da sua presença. Realmente, o rapaz é tão corajoso quanto habilidoso em combate.

Teseu trava conhecimento com o quarto monstro nos arredores da cidade de Mégara. Em nada ele se distingue de um ser humano, mas não se deve confiar nas aparências. Trata-se de um tal Cirão, o qual, novamente, dizem alguns, tem uma ascendência divina, vindo a ser filho de Poseidon. Outros garantem que é filho de Pélops, ele próprio filho do famoso Tântalo, que morreu de fome nos infernos. De um jeito ou de outro, é um ser inumano. Estabeleceu seu território ao lado da estrada que margeia a costa, perto de um cabo chamado justamente

“rochas cirônicas”. É onde ele aguarda pacientemente os viajantes e, imagine, quando pega um deles, o obriga a lhe lavar os pés. Mantém sempre uma bacia à mão, mas quando o pobre coitado se abaixa para executar o castigo imposto, leva um empurrão e cai no precipício, onde é devorado vivo por uma gigantesca tartaruga também monstruosa. Com o vôo pode imaginar, Teseu não se deixa enganar. Segundo certas pinturas, ele pega a bacia de Cirão e lhe dá uma bela pancada na cabeça e o envia ao encontro da tartaruga, no fundo do mar. *Exit* Cirão!

E Teseu retomou o perigoso caminho. Com o que se esperava, esbarra mais uma vez com uma verdadeira peste. Dessa vez a cena se passa em Elêusis, a cidade, você se lembra, de Deméter e de seus mistérios. Um estranho personagem barra o caminho de Teseu. Trata-se de um certo Cércion, que também não é totalmente humano, pois dizem que é mais um filho de

Poseidon, ou talvez de Hefesto, com o horrível Perifetes. De qualquer forma, tem uma força sobre-humana e seu passatempo favorito é fazer o mal gratuito, prejudicando o próximo pelo simples prazer de prejudicar. Ele para os viajantes e os obriga a lutar. Bem evidentemente, graças à sua origem divina e à força sobre-humana, ele sempre ganha. Uma vez no chão o adversário, Cércion tem grande prazer em matá-lo. Ao interromper o caminho de Teseu, Cércion está certo de ter matado uma vítima. Veja só, um rapazote de 16 anos! Vai ser fácil matá-lo. Só que Teseu é fora do comum, e com seus 16 anos ele é ágil como um pantera. Agarra Cércion pelo braço e pela perna, ergue-o sobre a cabeça e, simplesmente, arremessa-o no chão com toda a força. O pobre espantalho encontrara seu algoz

— fica totalmente esmagado no chão e morre ali na hora!

Com o fim de todas as boas histórias, o pior foi deixado para o fim. E esse pior é um certo Procusto (que recebeu vários nomes e apelidos: é chamado Damastes e Polipêmon, além de Procusto, termo que parece significar nesse contexto

“aquele que martela”, você já vai saber por quê). Mais uma vez, alguns veem nesse homem uma origem não humana: Higino, por exemplo, faz de Procusto um filho de Poseidon — a quem se imagina, como pode ver, um monte de filhos nada simpáticos. Em sua casa, tão bem situada à beira da estrada que vai de Trezena a Atenas, Procusto tem duas camas, uma grande e a outra pequena.

Muito cordalmente, com quem não quer nada, Procusto oferece hospitalidade aos viajantes que passam por perto. E toma sempre o cuidado de oferecer a cama grande aos pequenos e a pequena aos grandes, de forma que os primeiros ficam sobrando no leito, enquanto os segundos ficam com a cabeça e os pés para fora. Assim que dormem, o horrível indivíduo os amarra firmemente na cama.

Dos grandes, ele corta tudo que fica para fora do colchão. No caso dos pequenos, ele quebra as suas pernas com um martelo pesado, transformando-as num mingau para poder matá-las facilmente esticá-las e fazer que ocupem o que sobra da cama grande! Teseu, matado uma vez, não se deixa enganar. Percebe a cruel manobra do hospedeiro, em quem ele, desde o

início, já não confiava, e lhe aplica o mesmo suplício normalmente reservado aos convidados.

Ao chegar, enfim, são e salvo a Atenas, Teseu já adquirira uma reputação extraordinária de matador de monstros. Todo mundo o aclama, com infinito agradecimento por ter livrado a estrada daqueles seres demoníacos, dedicados ao mal gratuito e que ninguém, deve-se reconhecer, nunca ousara enfrentar. Apenas Hércules pode se com parar ao novo herói. Teseu vai então tentar encontrar o pai, Egeu, rei de Atenas. Mas dois obstáculos ainda surgem em seu caminho. Há, você se lembra, os Palântidas, seus primos-irmãos, filhos do tio Palas, que querem matá-lo para evitar que suba ao trono no lugar deles. Mas há também, ainda mais temível se possível, Medeia, a feiticeira, que se tornou mulher de Egeu. Por baixo de uma aparência cheia de encantos — tem uma beleza absoluta

—, Medeia é um ser assustador. É sobrinha de uma outra feiticeira, Circe, a mesma que transformou os companheiros de Ulisses em porcos. Mas é também filha de Eetes, rei da Cólquida, dono do Tosão de Ouro que Jasão, de quem lhe contarei as aventuras daqui a pouco, irá buscar. Nessa outra história, ela não hesita em matar o próprio irmão, cortando-o em pedaços, para ajudar seu amante, Jasão, a fugir da Cólquida com o Tosão de Ouro — isso apenas para dar uma ideia da personagem e dizer do que ela é capaz. Aliás, no dia em que Jasão acaba abandonando-a, para se vingar ela apunhala os dois filhos que teve com ele. Ou seja, todo cuidado é pouco com Medeia.

É claro, ela sabe que Teseu é filho de Egeu e imagina que com tantas qualidades ele pode representar fortes ameaças. E procura influenciar Egeu.

Explica que esse tal Teseu é perigoso e que devem se livrar dele. E não se esqueça de que até então Egeu ignorava totalmente que Teseu é seu filho; só o conhece pela reputação de matador de bandidos e de monstros. Com o quase todos os pedidos, o rei acaba se deixando convencer pela mulher e, segundo Apolodoro, tenta antes de mais nada se livrar do herói, mandando-o combater um touro terrível, o touro de Maratona, um matador de homens que sem ele o terror nessa cidade. Teseu, é óbvio, volta vitorioso, tendo aniquilado o animal.

Ainda seguindo os conselhos de Medeia, Egeu tenta envenenar aquele que ele até então ignora ser seu filho. A feiticeira prepara para ele uma poção, que é um

das suas especialidades de envenenadora. Egeu oferece uma festa no palácio real e convida Teseu. Serve para ele a taça cheia de veneno, mas no momento em que Teseu vai beber, Egeu percebe em sua cintura a espada real que ele próprio colocara sob o rochedo com o sinal para o reconhecimento. Olha os pés do jovem e reconhece também as sandálias. Com as costas da mão, ele derruba a taça envenenada. O líquido venenoso se espalha pelo chão. Ele beija o filho com os olhos cheios d'água. Teseu está salvo, e Egeu expulsa imediatamente a terrível Medeia de seu reino. Há ainda os Palântidas: adianta logo que, ao chegar o dia da morte do pai, Teseu não vai ter uma enorme dificuldade para exterminá-los uma vez, até o último, de forma que, finalmente, o caminho fica livre e ele se torna rei de Atenas.

Mas ainda não chegam os lá. Pois uma prova, a mais terrível de todas, ainda o espera no trajeto rumo ao trono real. Ele vai ter que enfrentar um monstro com paradas ao qual todos de que acabo de mencionar não passam de brandos aperitivos. Trata-se de Minotauro, um ser metade homem, metade touro que o rei Minos mandou trancar no Labirinto construído com essa finalidade pelo mais famoso arquiteto da época: Dédalo. Dessa vez, não se pode dizer que a partida esteja ganha por antecipação — ninguém jamais conseguiu escapar do monstro, realmente aterrador, que habita o famoso labirinto e ninguém nunca conseguiu, depois de entrar nesse mágico jardim, encontrar a saída.

Para compreender bem o final dessa aventura, preciso antes contar as origens e a história pouco com um desses monstros.

*Teseu diante de Minotauro, no Labirinto construído por Dédalo* Esse caso do touro vem de longe, de muito longe no tempo. Comecemos pelo personagem de Minos. Esse rei de Creta não é dos mais simpáticos. Seria um dos inúmeros filhos de Zeus, um filho que teria sido gerado quando o deus se transformou em touro, justamente, para raptar a linda Europa, um jovem sublime e por quem ele, com o tempo, se apaixonara. Conto isso de passagem, para que veja o quanto todas essas histórias se cruzam, sendo Europa irmã de Cadmos, aquele que, você se lembra, ajudou Zeus a vencer Tífon e a quem o rei dos deuses deu em casamento Harmonia, uma das filhas de Afrodite e Ares.

Vamos porém voltar à vaca-fria, ou, no caso, a nossos touros. Para seduzir Europa sem ser descoberto por sua mulher, Hera, Zeus tomou a aparência de um sublime touro, de brancura imaculada e, além disso, com chifres que pareciam uma lua crescente. Mesmo disfarçado de animal, ele é sempre magnífico.

Europa está brincando na praia, com outras moedinhas. É a única, ao que dizem, a não fugir quando surge o animal. O touro se aproxima. É claro, ela se sente um pouco assustada, mas ele parece bem manso e tão pouco feroz — você pode imaginar que Zeus faz o que for preciso para parecer amável! — que ela lhe faz um carinho. Ele lança olhares e se ajoelha à sua frente, bem meigo. Ela não

resiste e sobe na garupa, e pronto! Zeus/touro se ergue e parte a toda velocidade pela água até Creta, onde recupera a forma humana e faz, um atrás do outro, três filhos na bela: Minos, Sarpedon e Radamante.

Quem nos interessa aqui é Minos. Se seguirmos a narrativa de Apolodoro

---

que mais uma vez sigo aqui para o essencial —, Minos redige leis para Creta, o país em que ele nasceu, pois quer se tornar rei. Casa-se com um jovem, Pasífae, também de origem ilustre, pois dizem que é uma das filhas

de Hélios, o deus do Sol. Terá com ela vários filhos, entre os quais duas filhas que tam bém vão se tornar célebres — com entarei m elhor daqui a pouco: Ariadne e Fedra.

Com a morte do rei de Creta, que não deixa descendentes, Minos resolve tomar o lugar vago, afirmando a quem quiser ouvir que conta com o apoio dos deuses.

Prova disso? Se alguém pedir um a, é fácil: garante ser capaz de obter de Poseidon que ele faça surgir das águas um magnífico touro. Para conseguir a boa vontade do deus do mar, Minos precisou, claro, sacrificar vários animais e, principalmente, prometer que se aceitasse seu pedido, se fizesse, chegando o dia, surgir um touro do mar, ele lhe homenagearia de imediato com o sacrifício do animal. Ora, os deuses, acima de tudo, apreciam os sacrifícios. Adoram a devoção dos homens, os cultos e as honrarias que lhes prestam, mas também, é uma vantagem grande, o delicioso odor que emana das boas e fortes coxas do touro ao assar sobre as brasas. Poseidon então faz o que Minos pede. Sob os olhos admiradores do povo de Creta reunido para isso, um magnífico touro lentamente emerge das águas e se ergue para o céu!

Assim que o milagre se realiza, Minos se torna rei. De fato, o povo não poderia recusar o que fosse a um homem que conta a tal ponto com o apoio dos olímpicos. Mas como já sugeri antes, Minos não é exatamente o que consideram os um bom sujeito. Entre outros defeitos, não mantém a palavra.

Acha o touro de Poseidon tão bonito, tão forte, que decide mantê-lo com o reprodutor em seu próprio rebanho, em vez de fazer ao deus o sacrifício prometido. É um grave erro, que na verdade caracteriza um *hybris*. Ninguém engana Poseidon e fica impune, e o deus, extremamente aborrecido, resolve castigar o despudorado rei.

Cito a narrativa de Apolodoro para o episódio:

Poseidon, irritado com Minos que não lhe sacrificara o touro, tornou furioso o animal e fez com que Pasífae (*a mulher de Minos*) passasse a desejá-lo.

Apaixinando-se pelo touro, acabou-se a Dédalo, um arquiteto que tinha sido banido de Atenas após um crime. Dédalo fabricou um a vaca de madeira, colocou-a sobre rodas, esvaziou-a por dentro, costurou por cima a pele de um a vaca previamente esfolada, e tudo isso foi levado para o campo em que o touro normalmente pastava, com Pasífae montada em cima. O

touro veio e se acasalou com o se fosse com um a verdadeira vaca. E assim

Pasífae deu à luz Astérios, chamado Minotauro, que tinha o rosto de um touro e o restante do corpo de um homem. Minos, seguindo oráculos, o trancou bem vigiado no Labirinto. Esse Labirinto, que Dédalo havia construído, era um a habitação com muros e andros tortuosos, de tal maneira que nele se errava sem jamais se encontrar a saída.

Comentem os um pouco essa passagem.

Primeiro, a vingança de Poseidon. Há de concordar que é bem complicada.

Ele simplesmente resolve fazer de Minos um homem traído pela mulher, mas não de um a maneira qualquer — com o touro que deveria ter sido sacrificado!

Com o tempo, o castigo é proporcional ao crime. Minos o enganou com o touro e pelo touro ele será enganado. Poseidon então lança um feitiço em Pasífae, a rainha, para que se apaixone pelo animal e com ele gere Minotauro — que literalmente quer dizer “o touro de Minos”, apesar de Minos, a despeito desse nome, ser tudo menos o pai.

Vejam os em seguida o papel desse estranho e genial personagem que é Dédalo. Apolodoro nos diz de passagem que ele foi expulso de Atenas por ter cometido um crime. Sem dúvida você deve ter se perguntado qual. Posso dar a resposta que faz de Dédalo um ser igualmente pouco simpático, apesar de ter um a inteligência sem igual. Dédalo não é apenas arquiteto, é o que chamariam os hoje um “inventor”. É o “professor Pardal” da mitologia grega, com um a pitada de Leonardo da Vinci: pode-se pedir que resolva qualquer problema; ele encontra a solução, inventa

algum a m áquina e im ediatamente a fabrica. Nada lhe resiste, e ele é dono de um a inteligência diabólica. Só que tam bém tem m uitos defeitos.

O principal é a invej a, pois não suporta que alguém sej a m ais inteligente.

Diodoro de Sicília conta em detalhes um a anedota que Apolodoro apenas m enciona. Dédalo tem seu ateliê em Atenas e, um dia, aceita com o aprendiz um sobrinho seu, cham ado Talos, que tem a infelicidade de ser brilhante.

Incrívelm ente talentoso, pode até superar o m estre, ao inventar sozinho, sem nenhum a aj uda externa, o torno para cerâm ica — essa m áquina tão útil com que se fabricam m agníficos vasos, assim com o tigelas, pratos, j arras etc. — e tam bém , ainda por cim a, a serra m etálica. Dédalo m orre de invej a e lida m al com isso, a ponto de m atar o j ovem sobrinho num acesso de raiva (segundo Apolodoro, j ogando-o do alto da Acrópole, um a das colinas de Atenas). Será j ulgado por um tribunal célebre, cham ado areópago, pois em outras circunstâncias j á servira para j ulgar o deus da guerra, Ares. Pelo prestigioso tribunal, que o declara culpado, Dédalo é condenado ao exílio.

Você pode achar a condenação bem leve: ser expulso da cidade por ter cometido um assassinato tão abom inável representa, para nós Modernos, um castigo bem superficial. Na época, porém , é por m uitos considerado pior do que a pena de m orte — o que é coerente com a visão grega, perceptível a partir de

tudo que j á contei desde o início do livro sobre esses m itos. Se a vida boa, com o a história de Ulisses dem onstra, é a vida em harm onia com seu “lugar natural”, com sua situação na ordem cósm ica estabelecida por Zeus, de fato, ser expulso é o m esm o que ser condenado à eterna infelicidade. Quer um a prova? Ulisses, você se lem bra, rej eita a oferta de Calipso, que, para m antê-lo com ela, propõe im ortalidade e j uventude. Dédalo é então expulso de Atenas e certam ente sabe que passa a ser um a alm a condenada, sofrendo de saudades eternas.

Ele segue para Creta e lá — as sem elhanças se atraem — vai trabalhar para Minos, que o acolhe. Com o você pode constatar, ele não hesita em enganar

seu protetor, fabricando a vaca artificial que permite a Pasífae se acasalar com o touro de Poseidon. E com o você também vai ver daqui a pouco, engana-o uma segunda vez, ajudando Teseu a sair do Labirinto que ele próprio idealizou e construiu com o mormadia para Minotauro. Mas não vamos os nos antecipar. Por enquanto, sabem os apenas que Minos foi perversamente castigado por Poseidon.

Mas tem muito mais com que se preocupar. Um dos seus filhos, Androgeu, vai a Atenas para participar de uma gigantesca festa denominada “Panateneias”: trata-se, mais ou menos com o nos jogos olímpicos, de com petições em que jovens de várias regiões são chamados para competir em diversos campos: dardo, lançamento de disco, corrida a pé, a cavalo, luta etc. E por algum motivo controverso, Androgeu, filho de Minos, morre. Segundo Diodoro, Egeu o manda assassinar porque ele faz amizade com os Palântidas, tornando-se uma ameaça para Teseu. Segundo Apolodoro, Egeu envia Androgeu para combater o touro de Maratona e morre. Nada disso importa. O essencial é que o filho de Minos morre durante a estadia em Atenas e o seu pai, com ou sem razão, considera Egeu o responsável. Ele então declara guerra aos atenienses, e a essa altura começa, pelo que diz Diodoro (Apolodoro pouco fala disso), um período de seca que ameaça Atenas. Egeu pede conselho a Apolo e o deus responde que, para sair do impasse, ele deve se submeter às condições impostas por Minos.

Já foi dito que este último não é dos mais simpáticos. Para suspender o sítio de Atenas, ele exige que lhe enviem todo ano sete rapazes e sete moças que serão lançados no Labirinto e devorados por Minotauro. Ou seja, trata-se de um fim atroz para esses jovens. Os infelizes fazem tudo para escapar das garras do monstro, mas é realmente impossível encontrar qualquer saída daquele antro e todos são massacrados pela criatura, um de cada vez. Para alguns, Teseu foi sorteado para fazer parte da expedição seguinte, mas segundo a maioria das outras versões, ele próprio, com a coragem de hábito, se apresenta como voluntário. De um jeito ou de outro, encontra-se embarcado no navio que leva os 14 jovens a Creta, onde um destino terrível os aguarda. Quanto ao restante da história, quase todas as versões concordam. Cito a seguir uma das mais antigas, a de Ferecide, [61](#) que serviu de modelo para a maioria dos mitógrafos:

Ao chegar (*a Creta*), Ariadne, filha de Minos, por motivações amorosas, lhe entrega um novelo de linha que havia recebido de Dédalo, o arquiteto, recomendando que, depois de entrar, amarrasse uma ponta do novelo na fechadura de cima da porta e avançasse, desenrolando-o até chegar ao fundo e, depois de surpreender Minotauro dormindo e derrotá-lo, que sacrificasse a Poseidon alguns cabelos da sua cabeça e depois voltasse, enrolando de volta o novelo [...] Depois de amarrar Minotauro, Teseu busca Ariadne e em barca também os rapazes e as moças para quem a hora de ser entregues a Minotauro ainda não havia chegado. Feito isso, parte em plena noite. Chega à ilha de Dia, desembarca e se deita na praia. Atena surge à sua frente e ordena que abandone Ariadne e parta para Atenas. Na mesma hora ele se levanta e cumprime o que foi dito. A Ariadne que se lamenta, Afrodite aparece e a anima, anunciando que se casaria com Dioniso e seria célebre. Em seguida vem o deus e lhe oferece uma coroa de ouro que, mais tarde, os olímpicos transformam em constelação para agradar a Dioniso.

Também nesse ponto, alguns comentários são necessários.

Para começar, uma vez mais pode-se ver que, como no caso de Pasífae, Dédalo não hesita em trair Minos, que no entanto é seu rei e protetor; assim que Ariadne lhe pergunta como ajudar Teseu, por quem se apaixonara — um verdadeiro amor à primeira vista! —, Dédalo não tem o menor escrúpulo em dizer o que fazer para escapar; graças ao novelo de linha, Teseu encontra o caminho de volta, tornando-se o primeiro a ser capaz de sair do maldito Labirinto (é claro, é de onde vem a expressão corrente de seguir o “fio de Ariadne”, utilizada sobretudo para mostrar o fio condutor de uma história complexa). Em troca do serviço prestado, Teseu promete a Ariadne que, caso mate Minotauro, a levará com ele e os dois se casarão. É claro, Teseu cumpre sua missão. Entra no Labirinto e é com a força dos seus punhos desarmados que ele consegue derrubar Minotauro.

Você pode notar também que, ao contrário de outros mitógrafos que sustentam que Teseu “esqueceu” Ariadne na ilha em que fez escala, Ferecide, e depois dele Apolodoro, procuram fazer crer não ter sido o que aconteceu. Teseu não é um ingrato. Inclusive está apaixonado por Ariadne. Apenas obedece a Atena e, sabendo que é inútil querer resistir, cede seu

lugar a um deus: Dioniso. Prefiro certam ente essa versão que se enquadra bem m elhor ao personagem de Teseu

— um hom em coraj oso e fiel, que obedece aos deuses e que não podem os im aginar se com portando com o um cafaj este com quem acaba de salvar sua vida. É então com o coração pesado, privado da ex-futura esposa, que ele volta a Atenas.

Isso explica o dram a que vai provocar a m orte de seu pai. Efetivam ente, no m om ento de deixar Atenas para ir a Creta com bater Minotauro, Teseu em barca

num navio com velas pretas. Egeu lhe entrega um j ogo de velas brancas, fazendo um pedido de capital im portância: caso volte vivo, tendo derrotado o m onstro, não deve esquecer de trocar as velas, colocando as brancas no lugar das pretas.

Com isso, o pai m ais cedo se sentiria apaziguado. Seus vigias, que perm anentem ente controlam os navios que se aproxim am , o avisarão que as velas são brancas e o filho está bem . Desconsolado e com a alm a vazia por causa da ausência de Ariadne, Teseu esquece de trocar as velas.

Desesperado, Egeu se precipita do alto do rochedo sobre o porto, no m ar que, desde então, é cham ado

“m ar Egeu”...

*A morte de Minos e o mito de Ícaro,*

*filho de Dédalo*

Mais um a palavra sobre Dédalo e Minos, antes de voltarm os às aventuras de Teseu. Prim eiro, a respeito de Dédalo. Ao saber da m orte de Minotauro, da fuga dos j ovens atenienses e constatando ainda o desaparecim ento da filha, Ariadne, Minos com eça a se cansar de Dédalo e suas traições. Para resum ir os fatos, ele está furioso e disposto a tudo para se vingar. Pois não tem dúvida algum a de que apenas Dédalo pode ter aj udado Ariadne e Teseu a sair do Labirinto. É o único a ter inteligência bastante para fornecer um a m aneira de encontrar a saída. Já que não pode m ais entregar o

arquiteto a Minotauro, ele o manda trancar no Labirinto junto com o filho, Ícaro, jurando que nunca os deixará sair da terrível prisão.

Não conta, é claro, com a genialidade de Dédalo, a quem ninguém consegue resistir. Você pode achar que, sendo autor do Labirinto, ele vai conseguir se orientar lá dentro. Engana-se. Apesar de ter ele próprio concebido o tortuoso jardim, mesmo assim Dédalo não tem a menor ideia de como sair, igual a qualquer um. Precisa então de alguma das invenções que são o seu forte. E, é claro, nosso “professor Pardal” descobre uma solução genial. Com cera e penas, ele fabrica dois magníficos pares de asas, um para si mesmo e outro para o filho.

Os dois voam pelo ar, escapando da prisão.

Antes de decolar, Dédalo previne ao filho: de forma alguma ele deve se aproximar demais do sol; se o fizer, a cera vai derreter e as asas irão se descolar.

Também está proibido de se aproximar demais do mar, pois a uma idade desprezará as penas enfiadas na cera, com novo risco de queda. Ícaro concorda com o pai, mas uma vez no céu, perde todo o controle. Cede à *hybris*.

Em briagado com seus novos poderes, acha que é um pássaro, ou quem sabe até um deus. Esquece as recomendações paternas. Não consegue resistir ao prazer de ir bem alto no céu, subindo o mais que pode. Mas o sol está brilhando e, de tanto se aproximar, a cera que mantém as asas do rapazote começa a se fundir.

Elas de repente se soltam e caem no mar. Ele também, se afogando sob os olhos de Dédalo, que nada pode fazer senão chorar a morte do filho. A partir daí, esse mar assumiu, com o nome de Egeu, o nome do falecido: é chamado mar

Icariano.

Com o que você pode imaginar, ao descobrir a fuga de Dédalo, Minos também uma vez explode de raiva. A taça agora realmente transborda. Vai fazer de

tudo para encontrar quem tantas vezes e tão descaradamente o traiu, o responsável pela infidelidade da mulher, cúmplice da fuga de Teseu e da filha, Ariadne, culpado pela morte do seu monstro de estimação. Dédalo, enquanto isso, conseguira se safar e salvo, tendo se refugiado na Sicília, em Camiros. Minos o persegue por toda parte; se preciso for, irá aos confins do mundo. Para encontrar o traidor, ele mesmo inventa um truque: em todo lugar por onde passa, leva consigo um a espécie de pequeno caracol com a concha em forma de espiral e oferece um a grande quantia a quem for capaz de fazer um a linha passar por aquilo que, no fundo, é um minilabirinto. Minos está convencido de que apenas Dédalo é bastante inteligente para encontrar a solução. Pensa que, vaidoso como é, o inventor não resistirá ao prazer de demonstrar que ninguém resiste a ele.

E é o que acontece. Dédalo mora na Sicília, hospedado por um certo Cocalos.

Um dia, Minos passa por acaso em sua casa e expõe o pequeno problema a ser resolvido. Cocalos quer encontrar a solução. Pede que Minos volte no dia seguinte e, nesse intervalo, é claro, ele pede ao amigo Dédalo que encontre a resposta para ele. O que Dédalo não deixa de fazer. Pega um a pequena formiga, amarra um a linha na pata e faz com que entre na concha, depois de fazer um buraco no alto. A formiga logo sai por essa abertura, trazendo com ela a linha. Vendo Cocalos apresentar a solução, Minos não tem dúvida: com certeza Dédalo está em sua casa. Pede que o entregue imediatamente, para devidamente castigá-lo.

Cocalos finge aceitar e convida Minos para jantar em sua casa. Antes da refeição, propõe um bom banho — e simplesmente o faz escaldar, na mão de suas filhas. Morte atroz para um personagem pouco simpático. A lenda reza que, em seguida, ele se tornou, junto com o irmão Radamante, um dos juizes dos mortos, no reino de Hades.

*Últimas aventuras. Hipólito, Fedra*

*e a morte de Teseu*

Quanto a Teseu, a partir da morte do pai ele se torna rei de Atenas. Com o Júpiter disse, livra-se dos Palântidas e, sem nenhum obstáculo a vencer nem monstros a combater, exerce o poder com grande sabedoria. Passa inclusive com o um dos principais fundadores da democracia ateniense, um dos primeiros a se preocupar com os mais fracos e pobres. Porém, vamos os ser francos — é quase impossível contar de maneira coerente suas últimas aventuras, de tanto que se atropelam anedotas e versões divergentes. Se considerarmos a vida de Teseu contada por Plutarco, nosso herói participa ainda de uma guerra contra as Amazônicas, combatendo as famosas guerreiras ao lado de Hércules. Em seguida trava outro

combate, dessa vez na companhia de seu melhor amigo, Píritus, contra os Centauros, depois do que ele desce aos infernos, com o Ulisses, para tentar raptar Perséfone — tentativa que se conclui, evidentemente, por rotundo fracasso.

Dedica-se a outro rapto, o da bela Helena, que tinha então 12 anos, e outras aventuras mais.

Mas em toda essa vida extraordinária, é principalmente um outro episódio que merece ser contado: o casamento de Teseu com Fedra e sua briga com o filho, Hipólito.

Durante a guerra contra as Amazônicas, Teseu, vencedor, aprisiona a rainha ou, pelo menos, uma das chefes, e leva-a consigo para Atenas. Tem com ela um filho, Hipólito, a quem ama intensamente. Um pouco mais tarde, porém, ele se casa com a irmã de Ariadne, uma das filhas de Minos, Fedra. É uma história de amor, mas, ao mesmo tempo, um sinal de reconciliação com a família do ex-adversário, já fora de combate. Teseu ama a Fedra, mas essa última, apesar de respeitar o marido e ter por ele sentimentos fortes, nem por isso deixa de se apaixonar loucamente por Hipólito, o filho que Teseu teve com a Amazônica.

Hipólito, é claro, rejeita as propostas da madrasta, por dois motivos. Primeiro, ele não gosta de mulheres. Seus únicos passatempos são a caça e os jogos de guerra.

Tudo que é feito iníquo lhe causa horror. Além disso, Hipólito literalmente adora o pai e por nada no mundo viria à sua cabeça a ideia de traí-lo, indo para a cama com a esposa dele. Fedra fica bem chateada com a recusa do rapaz. Além disso, com ela tem o medo de que ele a denuncie ao pai. Resolve então antecipar o drama, tomando a dianteira. Um belo dia em que Hipólito está por perto, ela arrebatada de propósito a porta do seu quarto, rasga ela própria as roupas e começa a gritar, dizendo que o rapaz quis violentá-la. Hipólito fica arrasado de dor. Tenta se defender junto ao pai, mas, com o mesmo tempo acontece, Teseu acredita na mulher e, com o coração partido, expulsa o filho de casa. No ímpeto da raiva, ele comete o erro fatal de implorar que Poseidon, o deus que talvez até seja seu pai, faça Hipólito morrer. O jovem já está na estrada. Afasta-se de casa a toda velocidade, em seu coche, atrelado a cavalos rápidos. No momento em que o caminho segue à beira-mar, Poseidon faz sair de uma onda, pela segunda vez desde o início dessa história, um touro. Assustados, os cavalos fogem do controle, saem da estrada e o coche se espatifa em mil pedaços. Hipólito morre no acidente. Fedra não aguenta o drama; acaba confessando a verdade a Teseu e se suicidando por enforcamento.

Essa tragédia inspirou uma plêiade de dramaturgos, e a história, uma das mais tristes de toda a mitologia, sempre esteve gravada nas memórias. Teseu não é mais do que a sombra de si mesmo. Por múltiplas razões que não vou contar aqui, não consegue mais reinar Atenas e deixa o trono, indo se refugiar com um vago primo distante, um certo Licomedes. Segundo algumas versões, Licomedes assassina Teseu por razões obscuras, talvez por inveja, talvez temendo que ele lhe

peça terras. Segundo outras, Teseu morre simplesmente num acidente, passeando nas montanhas da ilha. De um jeito ou de outro, é um fim um pouco desgraçado.

Como é com umas dessas histórias heroicas, nada tem de grandioso e não parece estar à altura do herói. É para lembrar que ele permanece um homem como os outros, um simples mortal, e a morte é sempre algo bem trivial. Mais tarde, entretanto, os atenienses haveriam de redescobrir seu túmulo e recuperar seus restos, prestando-lhe um culto semelhante ao que se reserva aos deuses.

### III. PERSEU, OU O COSMOS LIVRE

#### DA GÓRGONA MEDUSA

Com Perseu, tem os mais um a vez pela frente um desses heróis gregos motivados pela justiça e preocupados em expulsar do mundo dos vivos seres passíveis de destruir a bela ordem cósmica instaurada por Zeus. A primeira narrativa coerente das aventuras de Perseu vem de Ferecide.

Apolodoro, ao que parece, segue-o mais ou menos fielmente, e a partir dessa matriz outros mitógrafos se habituaram a acrescentar um a ou outra variante. Vou contar a história seguindo essencialmente a versão original.

Era um a vez dois irmãos gêmeos que se chamavam Acrísio e Proitos e dos quais se diz que se davam tão mal que já brigavam dentro da barriga da mãe!

Para evitar que continuassem a brigar já adultos, eles resolveram dividir o poder.

Proitos se tornou rei de uma cidade chamada Tirinto, e Acrísio, que é quem vai nos interessar, passa a reinar na bela cidade de Argos, e não é para confundir com três outros Argos, personagens da mitologia que têm o mesmo nome da cidade de Acrísio — primeiro, há um Argos que é o cão de Ulisses; é igualmente o nome do monstro de cem olhos que será morto por Hermes quando Hera o envia para vigiar Io, a bonita ninfa transformada em vaca por Zeus e cujos olhos, segundo a lenda, vão estar impressos nas penas do pavão; e, por último, há Argos, o engenheiro naval que constrói o navio de Jasão e dos Argonautas.

Mas voltemos a Acrísio, rei da bonita cidade com o nome de Argos. Ele tem uma linda filha, Dânae, mas nenhum filho, e nessa época longínqua um rei precisa ter um filho que assum a sua sucessão no trono. Seguindo a tradição, Acrísio se dirige então a Delfos para consultar o oráculo e saber se um dia, sim ou não, ele terá um herdeiro. Também seguindo a tradição, o oráculo responde à questão de forma enviesada. Diz apenas que ele vai ter um neto e esse neto, quando for adulto, vai matá-lo. Acrísio fica assustado e, para dizer a verdade, apavorado: o oráculo de Delfos nunca se engana e é uma condenação à morte que acaba de sair de sua boca. Nada se pode

fazer contra o destino, mas, mesmo assim, os hum anos não conseguem deixar de tentar. Mesmo gostando muito da filha, Acrísio resolve trancá-la com uma cadeira de madeira, com um servo, numa espécie de prisão de bronze que ele ainda construiu no subsolo do pátio do seu palácio. Na verdade, esse tipo de prisão imita as túmulas que se construía

antigamente em Micenas, nas profundezas da terra e cujas paredes eram cobertas de metal dourado. Ele, porém, pede ao arquiteto que deixe uma pequena fenda no teto para que um pouco de ar possa entrar, para Dânae não morrer asfixiada. Terminado o trabalho, ele tranca a filha com o servo e se sente um pouco menos angustiado.

Não contava com a concupiscência de Zeus, que, do alto do Olimpo, havia percebido a linda Dânae. E, como de costume, uma vez mais ele resolve se deitar com ela. Tendo isso em mente, se estava orfosa em chuva de ouro que cai do céu e sutilmente se infiltra na prisão pela abertura deixada no alto. A chuva dourada cai no corpo de Dânae e desse contato único nasce um menino, Perseu.

A menos que as coisas tenham se passado de outro modo e que Zeus, uma vez dentro da tumba, tenha de novo se estado orfoso em ser hum ano, para corretamente fazer amor com Dânae. De um jeito ou de outro, o resultado ali está, e nasce o pequeno Perseu. Cresce bem direitinho naquela gaiola dourada, até o dia em que chama a atenção de Acrísio o tatibitate da criança. Horrorizado, ainda que imediatamente abram a prisão e descobre com terror a realidade: ele pura e simplesmente, apesar de tantas precauções, tem um neto — e o oráculo começa a se realizar devagar e sempre. O que fazer? Para começar, mata a infeliz servente que, no entanto, não tem culpa alguma, mas que ele imagina equivocadamente ter alguma culpabilidade naquele nascimento funesto.

Estrangula-a com as próprias mãos no altar particular dedicado a Zeus em seu palácio, esperando com isso obter a proteção do rei dos deuses. Em seguida interroga a filha: o que fez para arrumar o bebê? Quem é o pai? Dânae conta a verdade. Zeus é o pai e tinha descido do céu transformado em chuva de ouro etc.

Isso e mais ainda o quê?, pergunta o rei. Ponha-se um pouco em seu lugar. Ele não acredita numa só palavra dessa história e acha que a filha está contando lorotas. Mas não pode, afinal de contas, fazer com ela o que fez com a servente.

Nem com Perseu: trata-se de sua filha e de seu neto — as Erínias, que sempre punem os assassinos em família, viriam atormentá-lo.

E apela então para um hábil marceneiro. Pede que construa um grande baú, tão benfeito que possa vagar pelos mares. Coloca lá dentro a filha e o neto. Fecha bem hermeticamente e pronto, tudo isso dentro d'água! Seguem abandonados ao sabor das ondas, entregues à própria sorte. Mais tarde, pintores e poetas vão descrever a cena com seus talentos pessoais. Dizem que Dânae é uma mãe formidável: mesmo nessas condições terríveis, ela se ocupa maravilhosamente bem do menino. O baú, com o que é de imaginar, acaba chegando a algum lugar. No caso, uma ilha, a ilha de Sérifo, onde os dois naufragos são encontrados por um pescador chamado Dictis. É um bom sujeito, com real generosidade, e trata Dânae com o devido respeito que se deve a uma princesa, criando ainda o pequeno Perseu com o se fosse seu próprio filho. Mas Dictis tem um irmão, Polidectes, bem menos delicado e respeitoso. Polidectes é rei de Sérifo e se

apaixona por Dânae assim que a vê. Resumindo os fatos, ele daria tudo para dormir com ela. O único problema é que Dânae não quer e que Perseu cresceu: já é um rapaz. Ele protege a mãe e não é tão fácil assim de se livrar dele. Polidectes tem uma ideia, sem dúvida para desviar a atenção de Perseu ou talvez para fazê-

lo cair numa armadilha, não se sabe muito bem. Em todo caso, trata-se de afastá-lo, e ele anuncia com grande alarde que vai dar uma festa para a qual todos os jovens da ilha estão convidados. Pretende anunciar, nessa ocasião, que quer se casar com uma moça, Hipodâmia, que adora cavalos. É costume que todos os jovens ofereçam um presente. Cada um traz um cavalo, o mais bonito possível, para agradar ao rei. Perseu, entretanto, nada tem. É claro, ele é pobre como, literalmente, um naufrago. Em compensação, ou talvez por pura bravata, se dispõe a presentear Polidectes com qualquer outra coisa, até mesmo a cabeça de Medusa, a terrível Górgona! Talvez tenha dito isso só para chamar a atenção, ou pode ser também que j

á sentisse em si mesmo a vocação heroica. As narrativas não são claras sobre este ponto específico.

De um jeito ou de outro, o rei evidentemente não tomou ao pé da letra, todo contente com a oportunidade de definitivamente se livrar daquele desmancha-prazeres que nunca sai de perto da mãe. Já da Górgona, ninguém jamais se aproximara que voltasse vivo. O caminhar estaria livre para se casar (ou tomar à força...) Dânae.

Eu já mencionei as três Górgonas e o seu monstruoso aspecto, absolutamente aterrorizador. Preciso agora contar um pouco mais sobre elas. São três irmãs e, dizem alguns, entre os quais Apolodoro, que tinham anteriormente sido muito bonitas, mas com a impudência de pretender que eram mais belas do que Atena. É o tipo de *hybris*, com o qual você já sabe, que não se perdoa. Para se vingar ou, mais exatamente, para colocá-las de volta no devido lugar, Atena literalmente as desfigurou. Passaram a ter pavorosos olhos exorbitados; uma língua semelhante à de um porco ou de um carneiro saiu de todas as suas bocas, além dos dentes de javali que as obriga a uma espécie de cacoete medonho. Têm braços e mãos de bronze e asas de ouro nas costas. Mas o pior é que os seus olhos globulosos transformam qualquer ser vivo, animais, plantas ou seres humanos em pedra assim que se cruza o olhar. Trata-se de característica bem análoga, mas pior, àquela que vimos com o famoso toque de ouro de Midas.

Nos dois casos, o dom mágico que permite transformar o orgânico em inorgânico, o vivo em pedra ou em metal, representa uma ameaça direta à harmonia e à preservação da ordem cósmica inteira. Na verdade, se assim quiserem ou lhes permitirem, semelhantes seres podem aniquilar o trabalho de Zeus. É então vital para o cosmos que, quando necessário, eles sejam enviados de volta a seus lugares. Acontece porém que, das três Górgonas, duas são imortais e apenas uma mortal. Já era tempo de se liquidar pelo menos esta que pode ser liquidada, e é Perseu quem vai se encarregar disso.

O problema é que o infeliz, que manifestamente havia se precipitado, não tem a menor ideia de como proceder. Já de início precisa saber onde se esconde Medusa, e Perseu não tem informação alguma. Dizem inclusive que as Górgonas, seres misteriosos e mágicos, não moram propriamente

em nossa terra, e sim em algum lugar nos confins do universo. Onde exatamente?

Ninguém parece saber ao certo, ou pelo menos não Perseu. Em seguida, mesmo o que ele porventura as encontre, com o mesmo medo de Medusa sem ser transformado em pedra por toda a eternidade? Imagine que ela voa com o mesmo jeito de um pássaro, seus olhos globulosos giram em todos os sentidos e a toda velocidade, bastando um olhar para que tudo esteja acabado! Seria pouco dizer que o desafio é dos mesmos incômodos e Perseu com a tarefa de achar que teria feito melhor levando um cavalo para Polidectes, com o mesmo medo. Mas ele é um herói e também, não esqueça, um filho de Zeus. Com o Hércules. E com a prova de que sua missão na Terra é mesmo divina, Hermes e Atena, os olímpicos mais poderosos e próximos de seu pai, vêm em seu socorro.

A primeira etapa para Perseu consiste em procurar as assim chamadas

“Greias”. Três irmãs que são também irmãs das Górgonas. Todas têm os mesmos pais, igualmente apavorantes, dois gigantes monstruosos marinhos, Fórcis e Ceto. As Greias têm como missão guardar o caminho que leva às Górgonas e, mesmo o que pessoalmente ignorem a moradia exata delas, pelo menos sabem de ninfas que, com certeza, têm a informação. Caso Perseu consiga fazer as Greias falarem, poderá em seguida consultar as tais ninfas, numa segunda etapa do périplo. Mas as Greias não são fáceis. À sua maneira, são verdadeiros monstros, e é preciso ter cuidado: são famosas por devorarem rapazes quando bem entendem. Além disso, todas essas divindades, tanto as Górgonas imortais com os seus pais monstruosos e as assustadoras irmãs, pertencem ao universo pré-olímpico. São seres do caos e não do cosmos, daquelas forças iniciais e arcaicas das quais sempre se deve desconfiar e que é preciso saber como controlar, para fugir da destruição.

Como prova disso, as Greias têm duas características assustadoras. A primeira é que já nasceram velhas. Imagine que elas nunca foram jovens e mesmo ainda crianças e bebês. Desde que nasceram são velhas, com aquela pele toda enrugada que têm as bruxas. A segunda característica é que as três têm só um olho e só um dente! Imagine só a cena: o tempo todo, sem parar, elas passam de uma para a outra o olho e o dente, que giram

incessantemente nesse revezamento infernal. De forma que mais ou menos com o com Argos, o monstro dos cem olhos, apesar de elas terem apenas um órgão, ele está sempre em estado de alerta, pois elas nunca dormem ao mesmo tempo. O dente único sempre está igualmente pronto para perfurar, cortar e dilacerar quem quer que se aproxime delas. É preciso então uma atenção com o que se tratasse da própria peste.

Jean-Pierre Vernant com o jogo do olho e do dente das Greias ao jogo da argola. A imaginação é excelente, mas não sei por que a história me faz pensar mais no jogo de passe-passe em que três tigelinhas são colocadas em cima da mesa, viradas para baixo. O jogador, na verdade, é uma espécie de prestidigitador, esconde uma moeda (ou uma nota, um anel etc.) debaixo de uma das tigelas.

Depois, ele sutilmente faz com que a moeda passe de uma tigela para outra, levantando-as e abaixando-as a toda velocidade, de forma que, no final, você acaba não sabendo mais em qual delas se esconde a moeda. Precisa adivinhar e na maioria das vezes, ou sempre, você erra, e o jogador fica com o seu dinheiro.

O jogo entre Perseu e as Greias é parecido. Ele precisa tomar o dente e o olho no momento exato em que passam, não de uma tigela para outra, mas de uma velha para outra! É quase impossível, pois elas sempre estão atentas e são rápidas. Mas Perseu é um herói, e, com o que você pode imaginar, nessa primeira façanha ele se sai bem. Rápido com o relâmpago, consegue subtrair os dois órgãos, e são as três velhas que passam a ficar aterrorizadas, pondo-se a berrar: elas são imortais, mas, sem o olho e o dente, a vida delas vai se tornar um inferno. Não vamos os querer dourar a pílula, não resta outro recurso a Perseu senão a boa e velha chantagem: se não lhes disserem onde encontrar as ninfas que sabem onde se encontram as Górgonas, ele não lhes devolve os seus bens. E se assim escolherem, vão passar todo o restante da eternidade sem enxergar nem comer.

A situação é simples e clara, sem outra saída. Reclamando muito, as velhas aceitam. Indicam o caminho das ninfas, que elas deviam guardar. Muito honesto, Perseu lhes devolve o olho e o dente e sai rápido dali.

Ao contrário das três bruxas, as ninfas são tão bonitas quanto acolhedoras.

Recebem Perseu com todo carinho. Não colocam a m enor dificuldade para dizer onde encontrar as Górgonas. Mais ainda, chegam a oferecer presentes de valor inestimável, dotados de poderes mágicos sem os quais Perseu na verdade não teria a m enor chance de alcançar o seu objetivo. Para com eçar, oferecem sandálias aladas iguais às de Hermes, calçados que permitem que se voe no céu a toda velocidade, com o um pássaro ou até m ais rápido. Em seguida, dão o famoso capacete de Hades, um chapéu de pele de cachorro que torna invisível quem o usa — o que faz com que Perseu possa escapar da perseguição das duas Górgonas imortais, que vão querer vingar a irmã. Por último oferecem um a espécie de bernal, esse saco em que os caçadores colocam a caça já morta, para que Perseu possa guardar com segurança a cabeça da Górgona, depois de cortada. É preciso que saiba que seus olhos, m esmo com ela já morta, eternamente continuam a petrificar tudo aquilo por que passarem : é então extremamente prudente, para não dizer vital, m antê-los sob controle. Aos três presentes, Hermes acrescenta um a faca, um a espécie de pequena foice com o aquela com que Cronos cortou o sexo do pai, Urano. Em todo caso, um instrumento afiado que também é mágico: por m ais duro e resistente que seja o

que cair sob a sua lâmina, ele corta.

Com tais acessórios, Perseu retom a o caminho e acaba chegando à região das Górgonas. Mais um a vez, a tarefa não é fácil e ele precisa da ajuda de Atena. De fato, com o cortar a cabeça da horrível Medusa sem correr o risco de cruzar o olhar com ela? Para executar sem elhante trabalho, é preciso enxergar o que se faz. E é o que inexoravelmente o exporia à morte certa! Felizmente Atena pensou em tudo. Trouxe seu famoso escudo. Sendo lustroso e brilhante, ele vai servir de espelho. Ela se coloca atrás de Medusa, que está dormindo, enquanto Perseu se aproxima, silencioso como um gato. Ele vê no espelho o reflexo do rosto de Medusa: m esmo que ela o olhe, não há perigo, pois é apenas um a imagem e não a realidade. A partir daí, nada m ais fácil do que cortar a horrível cabeça e colocá-la no bernal. Mas as duas outras Górgonas acordam . Em item gritos abomináveis, gritos que, você se lembra, deram a Atena a ideia da flauta que, de maneira funesta, o infeliz Mársias acaba herdando, depois de Hera e Afrodite terem caçado dela — o que, um a vez m ais, demonstra o quanto todas essas histórias estão ligadas umas às outras. Immediatamente Perseu

veste o chapéu de Hades que o torna invisível e os calçados de Hermes que lhe permitem fugir com o vento. As Górgonas podem esbugalhar os olhos à vontade, abrir plenamente as asas de ouro e procurar por todos os lados; Perseu não pode ser visto e se afasta sem dificuldade, com a velocidade do vento.

No caminho de volta para Sérifo, onde vai encontrar a mãe, Dânae, e entregar a cabeça de Medusa a Polidectes, estando nos ares, em pleno céu, ele vê aquela que vai se tornar sua mulher: a bela Andrômeda, que está numa péssima situação.

Muito mais do que isso, inclusive! No momento em que Perseu passa lá por cima, Andrômeda na verdade está acorrentada na encosta de um penhasco, num abismo acima do mar, onde a espera um monstro abominável! Qual pior situação se pode imaginar? Por quê? Sua mãe, Cassiopeia, que é mulher de Cefeu, rei da Etiópia, teve a péssima ideia, assim com o Medusa com Atena, de desafiar divindades nada desprezíveis, no caso as Nereidas, filhas de Nereu, um dos mais antigos deuses do mar, inclusive anterior a Poseidon. Ela de fato as tinha insultado, pretendendo ultrapassá-las muito facilmente em matéria de beleza —

algo que significa, com o que já sabe, cometer por excelência o pecado de *hybris*. As Nereidas têm com o melhor amigo Poseidon, que também se irrita com a estúpida pretensão. Para punir a insolente, ele envia um monstro marinho que passa a aterrorizar a região. Existe um único meio que pode acalmá-lo: entregá-la para comer a filha do rei, a bela Andrômeda. E Cefeu, com a alma em frangalhos, acaba aceitando. Por isso Andrômeda está amarrada naquele rochedo, aguardando um fim medonho, assim que o monstro resolver vir buscá-la. Perseu não hesita um segundo.

Promete a Cefeu libertar a bela. Em troca, pede apenas que ela se torne sua mulher. Negócio feito. Com seu podão, sandálias aladas e capacete da invisibilidade, ele não tem a menor dificuldade para matar a fera, libertar a bela e levá-la de volta à terra. Todos ficam encantados, exceto um certo Fineu, tio de Andrômeda, que devia justamente se casar com ela. Tenta

então se livrar de Perseu, que saca a cabeça da Górgona do bernal e imediatamente o transforma em pedra.

A seguir, o final da história de Perseu. Deixo Apolodoro contar, com seu estilo bem lacônico (ponho meus comentários entre parênteses): De volta a Sérifo, Perseu encontra sua mãe que havia fugido com Dictis para um templo, tentando escapar da violência de Polidectes. Ele penetrou no palácio num momento em que Polidectes havia convidado seus amigos e, desviando os olhos (*para não ser ele próprio petrificado*), mostrou a todos a cabeça da Górgona. Os convidados (*inclusive, é claro, Polidectes*) foram logo transformados em pedra, cada um na exata postura em que se encontrava ( *imagine só o quadro: uns bebendo vinho, outros no espanto de ver a entrada de Perseu, Polidectes certamente cheio de curiosidade e apreensão etc.* ).

Depois de tornar Dictis rei de Sérifo ( *Polidectes, que virou estátua, está morto e seu irmão justo e bom o sucede no trono*), Perseu devolve as sandálias, o bernal e o capacete a Hermes e dá a Atena a cabeça da Górgona. Hermes devolve os objetos em questão às ninfas e Atena coloca a cabeça da Górgona no centro do seu escudo ( *não esqueça que ela é também a deusa da guerra e que com a cabeça de Medusa ela pode literalmente*

*“petrificar” de medo todos os inimigos*).

Última sequência, inevitável: é preciso que o oráculo se cumpra e que Acrísio seja punido por sua maldade e egoísmo. Acompanhado por Andrômeda, que passa a ser sua mulher, e a mãe, Perseu decide voltar a Argos. Bom príncipe que ele é, já havia perdoado o avô. Não lhe quer mal, pois sabe que no fundo Acrísio fez tudo aquilo por medo de o oráculo se realizar. Quer lhe dar o seu perdão. Mas Acrísio, ao saber que Perseu está a caminho, fica aterrorizado com a ideia do cumprimento do oráculo. E rapidamente foge para outra cidade, Larissa, onde pede proteção ao rei, um certo Teutamides. Este último está em plena organização de jogos atléticos, espécie de competição pelas quais os gregos eram loucos naquela época, com jogos disputando em todo tipo de modalidade esportiva. Acrísio é convidado pelo amigo para assistir ao espetáculo da tribuna.

Ao saber que jogos se realizavam nas proximidades de Argos, justamente no seu caminho, Perseu não resiste à tentação de participar. Ele é excelente lançador de disco. Por falta de sorte, o primeiro disco que ele lança cai com toda força no pé de Acrísio, que morre na mesma hora.

Não me pergunte com o um disco que cai no pé de alguém pode causar assim a sua morte. Isso não importa. O que conta é que a justiça se faz e o destino —

que não passa de outra maneira de se chamar a ordem cósmica — reassume seus direitos. Tudo entra em sua ordem, e Perseu vai poder seguir tranquilamente o curso da sua vida, entre a mãe e a esposa, assim com os filhos que esta última não deixará de gerar. Ao morrer, Zeus, seu pai, concede o insigne favor para um mortal. Reconhecendo sua coragem e contribuição para a sustentação da ordem cósmica, Perseu é inscrito por toda a eternidade na abóbada celeste, sob a forma de constelação que, ao que dizem, traça o desenho do seu rosto.

#### IV. MAIS UM COMBATE EM NOME DE *DIKÉ*:

#### JASÃO, O TOSÃO DE OURO E A MARAVILHOSA

#### VIAGEM DOS ARGONAUTAS

Com Jasão, deixamos a categoria dos heróis matadores de monstros. É claro, ele ainda há de encontrar alguns em seu caminho — um touro que cospe fogo, guerreiros terríveis que saem diretamente da terra, as Harpias, um dragão etc. —

que ele vai precisar vencer, mas não é esta a parte essencial da sua história, como no caso de Hércules, de Teseu e até mesmo o de Perseu. Jasão aparece, antes de tudo, para reparar uma injustiça cometida por um rei celerado, Pélias, tanto com os deuses quanto com os homens. E para repor as coisas em seu lugar, restabelecer a ordem justa após os males causados pelo soberano desastroso, Jasão precisa partir à conquista de um objeto mítico, o Tosão de Ouro, sobre o qual preciso lhe dizer algumas palavras introdutórias às aventuras que vêm a seguir.

O que então é o Tosão de Ouro? Sua história — pelo menos na versão mais corrente, contada por Apolodoro — começa com um rei, Atamás, reinando na Beócia, a região de camponeses em que nasceu Hesíodo. Atamás se casa com uma jovem, Néfele, e com ela tem dois filhos, um menino, Frixo, e uma menina, Hele. Rapidamente, porém, casa-se pela segunda vez, com Ino, filha de Cadmos, rei de Tebas e marido de Harmonia, que vem a ser filha de Ares e Afrodite. Mais adiante, Ino vai se tornar uma divindade do mar, mas, por enquanto, é apenas uma mulher. E, resumindo, ciumenta: ela não suporta os filhos de Atamás, a ponto de conceber uma estratégia horrível para se livrar deles. Como eu disse, a Beócia é uma região de pequenos agricultores que as pessoas da cidade desprezam por acharem que são incultos e pouco civilizados. Hoje em dia, ainda se diz “beócio” para designar alguém meio ingênuo e grosseiro. Com isso, Ino não tem a menor dificuldade para inventar toda uma história e convencer as mulheres da região a grelhar as sementes de trigo, sem os maridos saberem, antes que sejam plantadas na terra. E isso obviamente as torna improdutivas.

No ano seguinte as colheitas são nulas; nada sai da terra. Preocupado, Atamás

— que evidentemente tudo ignora das aquisições da nova esposa — envia mensageiros a Delfos para consultar o famoso oráculo. Mas Ino consegue, sem prejuízo pesado, convencê-los a dizer a Atamás que é preciso, para

acalmá-lo não se sabe qual ira dos deuses e a terra voltar a ser fértil, que ele sacrifique os filhos, Frixo e Hele, a Zeus. Horrorizado, Atamás recusa-se, mas os camponeses crédulos acredita no oráculo e imediatamente se revoltam contra o rei. Por todo lugar se exige o sacrifício das duas crianças. Atamás é obrigado a ceder e, com o coração dilacerado, conduz os dois infelizes ao altar onde o sacrifício deve se dar. Mas Néfele, a mãe, intervém nesse ponto, com a ajuda de Zeus, que não havia gostado dos truques de Ino e enviou o fiel mensageiro, Hermes, para salvar Frixo e Hele. A ajuda divina vem sob a forma de um carneiro mágico que Hermes entrega a Néfele. É um carneiro muito especial. Em vez da lã que todos os carneiros do mundo têm, ele apresenta uma magnífica pelagem, um “velo”

de ouro fino, e asas no dorso. Rapidam ente Néfele faz Frixo e Hele subirem no anim al, que parte em voo, levando-os para um a região m enos hostil, a Cólquida.

Infelizm ente, porém , durante a viagem a pequena Hele cai no m ar e se afoga; desde então o local em que m orreu é cham ado “Helesponto” — sendo hoj e em dia o estreito de Dardanelos, que separa a Europa da Ásia.

Seu irm ão Frixo, no entanto, chega sem problem as ao destino. É recebido hospitaleiram ente por Eetes, rei da Cólquida, e, para agradecer, Frixo sacrifica o carneiro. Um a variante do m ito, que certam ente vai lhe agradar m ais, diz que o próprio carneiro pede que o sacrifiquem , para poder se livrar de sua form a m ortal e voltar aos céus divinos. De um j eito ou de outro, Frixo entrega a Eetes o Tosão de Ouro, que, segundo alguns, deve proteger a região. Caso sej a levado em bora, o Tosão trará desgraça. Eetes m anda pregar a pelagem de ouro num a árvore e coloca um dragão assustador que nunca dorm e para tom ar conta noite e dia. É esse velo que Jasão precisa ir buscar. Para quem e por quê? Para responder às duas perguntas, devem os voltar à infância de Jasão. Mais um a vez, nossa fonte no essencial é a narrativa de Apolodoro, que deve ser com plem entada num ou noutro ponto por outra obra, fundam ental neste assunto

— a de um poeta que viveu no século III a.C., Apolônio de Rodes, a quem devem os um livro volum oso, com parável aos de Hom ero, sobre a expedição de Jasão na Cólquida: *Os Argonautas*.

A história com eça com o um conto de fadas. Era um a vez um hom em cham ado Esão que vinha a ser m eio-irm ão do rei da cidade de Iolcos, o fam oso Pélias, que eu j á disse se tratar de um suj eito bem ruim . O trono de Iolcos devia ser de Esão, passando em seguida a seu filho Jasão, m as Pélias o havia tom ado à força, de m aneira ilegítim a. Jasão tinha a intenção de um dia reclam ar os direitos paternos ou, se fosse o caso, os seus próprios ao tio inj usto e recuperar o trono que lhe cabia.

Conto j á de início, para bem delinear a perfídia do personagem , que Pélias, para ter certeza de não perder o trono da cidade de Iolcos, acaba m atando o m eio-irm ão. Na verdade, não pessoalm ente, m as de m aneira quase pior.

Esão sabe que Pélias pretende assassiná-lo e, tom ando a dianteira, pede perm issão

para fazê-lo ele próprio, se suicidando. Satisfeito por não ter que suj ar as m ãos, Pélias aceita e é assim que m orre o infeliz pai de Jasão. Para que tudo fique bem e garantindo sua com pleta tranquilidade, Pélias m anda que elim inem ainda a m ãe e o irm ão caçula do herói. Pode-se dizer, de fato, que não é um bom suj eito.

Mas ao que se conta, não é som ente com seus sem elhantes que Pélias é inj usto: tam bém havia ofendido vários deuses do Olim po, entre os quais Hera, m atando um a pessoa dentro do seu tem plo. Além disso, se recusa a hom enagear a deusa e proíbe seu culto na cidade, reservando todos os sacrifícios para seu pai, Poseidon — que realm ente gerou com m ortais um a im pressionante quantidade de m onstros e de crápulas! Por essas e outras os olím picos resolvem m andar Jasão à Cólquida. Ele deve trazer o Tosão de Ouro — apenas um pretexto — e sobretudo Medeia, a feiticeira filha de Eetes e sobrinha de Circe, para que, chegando a Iolcos, ela castigue Pélias com o se deve — você vai ver, no fim da história, de que horrível m aneira. Essa interpretação do sentido da viagem de Jasão é a de Hesíodo, na *Teogonia*, em que descreve Pélias com o *hybristés*, isto é, com o um ser tom ado por *hybris* no m ais alto grau, acrescentando que o rei é

“terrível, insolente, furioso e brutal”, e m ais o detalhe de serem os deuses os responsáveis pela viagem de Jasão, cuj a principal finalidade é m esm o a de trazer Medeia. De fato, segundo Hesíodo, é “pela vontade dos deuses” que Medeia é raptada da casa de seu pai, Eetes (é verdade que com seu consentim ento, pois ela se apaixona loucam ente por Jasão e talvez tam bém , se considerarm os outros m ítógrafos, por obra de Afrodite, que teria enviado o pequeno Eros traspassar o coração da feiticeira, no m om ento em que ela deitou os olhos sobre nosso herói).

Pélias, em todo caso, é um ser odioso, vivendo em plena *hybris*, fazendo inj ustiça contra os seus e contra os deuses. E, de fato, é Medeia, *via* Jasão — pois é ele quem a traz da Cólquida —, quem vai fazer j ustiça. Mas ainda não chegam os lá; toda essa aventura está apenas com eçando, e você vai ver que não é fácil encontrar o Tosão de Ouro, nem tirá-lo de seu proprietário, o rei da Cólquida, o poderoso Eetes.

Voltem os então a Jasão.

Sua fibra de herói não se origina apenas em sua estirpe. Vem também da educação, confiada àquele de que já falei antes e que tem a reputação de ser o maior pedagogo de todos os tempos, o famoso Quíron, um dos filhos de Cronos.

Quíron é um Centauro, o mais auxiliado e sábio de todos eles, e ensina a Jasão não somente medicina, com o que já fizera com Asclépio, mas também artes, ciências e igualmente o manejo das armas, com o qual já havia instruído Aquiles. O jovem Jasão vive com os pais, fora da cidade de Iolcos. Um belo dia, ele é informado de que o tio, Pélias, o convida para assistir a um grande sacrifício à beira-mar, em homenagem, como sempre, a Poseidon. Na verdade, Pélias não está convidando Jasão em especial: ele não o conhece e inclusive nunca o viu, pois Esão não confia no meio-irmão e esconde o filho com todo cuidado, para

protegê-lo de uma eventual tentativa de assassinato. Pélias faz um convite geral a todos os jovens da região. É nesse contexto que Jasão vai à cidade, esperando a oportunidade de ter, enfim, uma explicação do tio usurpador. Para compreender a história a seguir, deve-se também saber que o oráculo de Delfos, um dia consultado por Pélias sobre o futuro do seu reino, lhe disse, como sempre de maneira incompreensível, que tem esse como a peste um “homem calçando uma só sandália”. Pélias não vê muito bem o que isso significa, mas vai acabar com prendendo.

De fato, no caminho para a cidade de Iolcos, Jasão precisa atravessar um rio.

Namargem, à beira d'água, vê uma senhora idosa que também pretende atravessar, mas, velha demais para conseguir sozinha, precisa de ajuda. Bem -

educado e já bastante forte, Jasão toma a velha nos braços e com ela a travessia do rio. Seus pés esbarram num seixo ou noutro que rola no fundo, se afundam no lodo, deslizam no molhado, mas, no final, ele consegue chegar sem muito problema do outro lado. A velha senhora, talvez você tenha adivinhado, é mesmo Hera, a rainha dos deuses, que se disfarçara

para mais ou menos testar nosso jovem herói e ver se ele tinha ou não a dimensão necessária para enfrentar as terríveis aventuras e trazer com ele a feiticeira Medeia, que poderia castigar seu inimigo. Nesse primeiro contato, ela aparentemente tem todos os motivos para estar contente com seu futuro protegido. Com o você também sem dúvida adivinhou, Jasão perdeu no rio uma das suas sandálias! E quando Pélias vê chegar o jovem com uma única sandália, o oráculo, que ele tinha de certa forma esquecido, volta de imediato à lêm branca. Faz perguntas a Jasão: quem ele é, o que quer, o que viera fazer etc. Compreende-se tratar do sobrinho.

Segundo Apolodoro, é neste momento que Pélias pergunta a Jasão, diante de todos aqueles jovens que vieram assistir ao sacrifício, o que ele próprio, Jasão, faria em seu lugar se soubesse que um rapaz queria destituí-lo e tomar sua coroa.

Inspirado por Hera e sem saber muito bem por quê, Jasão responde: “Eu o mandaria a trazer o Tosão de Ouro!” Pélias, certamente ainda mais surpreso do que Jasão, acha ótima a resposta: trazer o Tosão de Ouro é algo impossível. A viagem em si já representa um risco enorme e roubá-lo de Eetes, o rei da Cólquida, é algo em que nem se deve pensar. Ainda mais porque o velo é guardado por um dragão, e obstáculos horríveis devem ser transpostos antes do roubo em si. Ou seja, Pélias tem certeza de que Jasão acaba de cometer um erro dos mais funestos: o jovem imbecil lhe propõe por conta própria o mais seguro meio de se livrar definitivamente dele. É óbvio, ele pega Jasão ao pé da letra, e todos ao redor são testemunhas de que o rapaz se comprometeu, sem que ninguém o forçasse. Ele deve então cumprir o que disse.

Para ir à Cólquida, antes de tudo é preciso um bom navio e uma tripulação corajosa, para não dizer fora de série. E Jasão se põe imediatamente em busca disso. Ele pede o navio a Argos, o filho de Frixo — o menino que viera à Cólquida

montado no carneiro para escapar do sacrifício encomendado por seu pai, Atamás. Argos é um excelente arquiteto naval, mais, para maior segurança, ainda recebe a preciosa ajuda de Atena. A deusa o aconselha a construir o navio e depois ela própria acrescenta, à frente da embarcação, uma figura de proa que fala e poderá, quando necessário, dar indicações

bem úteis à navegação. Quanto à tripulação, é com posta por seres totalmente fora do comum. São chamados

“Argonautas”, o que, em grego, quer dizer “os marinheiros do Argo”, pois *Argo* passa a ser o nome do navio, em homenagem a seu construtor. Entre os Argonautas — ao todo eles são uns cinquenta, pois é uma nau de cinquenta remos

— encontram-se heróis célebres, a começar por Hércules, Teseu, Orfeu, os gêmeos Castor e Pólux, e Atalanta, a mulher mais rápida do mundo na corrida e única presença feminina na embarcação. Mas há outros, com nomes talvez menos conhecidos, cujos dons porém são tão preciosos quanto os das celebridades: Eufemio, que pode andar sobre as águas, Periclimeno, que pode assumir qualquer forma, Linceu, que enxerga através das paredes, dois filhos do deus dos ventos, os boreades, que voam com os pássaros — o que vai permitir, quando isso se mostrar necessário, que afugentem as Harpias etc. É com esses companheiros extraordinários que Jasão se prepara para o embarque. E também com a ajuda dos deuses, pelo menos Hera e Atena, o que não é pouca coisa, ele ganha o mar para um longo e perigoso périplo.

Que vai transcorrer em três tempos. Primeiro há a viagem para a Cólquida, onde se encontra o Tosão de Ouro. Lá chegando, terão os obstáculos a serem superados para o furto — pois o rei Eetes não está absolutamente disposto a se separar do objeto. E depois vem a viagem de volta, enfim, que também será plena de empecilhos.

Mas vamos começar pela ida. A travessia dos Argonautas começa de maneira bem insólita. A primeira escala acontece na ilha de Lemnos, que tem uma particularidade notável: apenas mulheres vivem ali. Mesmo em algum nas redondezas, coisa que, é claro, não deixa de parecer estranha a nossos aventureiros. Por que essa ausência masculina? De tanto interrogar as senhoras, os Argonautas acabam descobrindo a verdade, tão surpreendente quanto preocupante. As lemnianas, havia tempos, tinham recusado a Afrodite as homenagens devidas. Contrafeita, a deusa decidiu dar uma lição. Impregnou nelas um cheiro horroroso, um verdadeiro repulsivo que rapidamente afastou os maridos e, de maneira geral, todos os homens das redondezas. Uma moléstia curiosíssima! Diante disso,

esses cavalheiros resolveram tranquilamente ir enganar as esposas em outras paragens, em viagens à Trácia, uma região vizinha. Insatisfeitas, assim que se apresentou uma ocasião, elas os assassinaram .

Desde então estão sozinhas. E avidamente recebem os Argonautas. Segundo alguns autores, elas só permitiram que dessem barcassem com a promessa de se deitarem com elas.

Ou o mau cheiro tinha evaporado ou não incomodou os Argonautas — o fato é que eles cumpriram o prometido, aparentemente sem qualquer dificuldade, visto que Jasão tem dois filhos com a rainha das Lemnianas, uma certa Hipsípila. E

isso, ao mesmo tempo, indica que os heróis passam um bom tempo na ilha, sem dúvida um pouco mais do que dois anos. O que fazem durante esse tempo? De acordo com Píndaro, se dedicam a todo tipo de atividade atlética, a lutas e com petições, o que significa que o período passado na ilha na companhia das mulheres é de preparação para as dificuldades que logo vão encontrar no caminho.

E as provações começam logo na segunda escala, mais uma vez de maneira insólita e até bem desagradável. Os Argonautas tinham enfim voltado ao mar.

Fazem uma pausa no país dos Doliones, um povo que tem com o rei um certo Cízico. Trata-se de um bom homem, muito acolhedor, que recebe os Argonautas de maneira calorosa e humana. A ponto de rapidamente se tornarem os melhores amigos do mundo. Jantam juntos, fazem festas, trocam presentes, mas a hora de partir acaba chegando. Separam-se com grandes efusões e tristeza. O *Argo* volta ao mar. Infelizmente, durante a noite, uma forte brisa marinha se ergue, vinda do largo, e irremediavelmente envia o navio de volta ao litoral de que acabava de partir. Não há o que fazer. Em plena noite, o *Argo* é obrigado a atracar mais uma vez na terra dos Doliones. Mas está escuro, e Cízico acha-se tratar de um ataque de piratas de uma região vizinha. Ele acorda seus soldados e parte com tudo para cima dos supostos inimigos — que na verdade são os Argonautas, seus novos amigos. Estes últimos, que também não veem nada, igualmente imaginam um ataque de piratas. Os dois grupos lutam até a morte e ao

am anhecer, quando o sol ilumina o campo de batalha, vê-se o horror. O chão está repleto de mortos e de feridos e Jasão logo se dá conta do terrível erro: ele acaba de pessoalmente matar seu amigo, o rei Cízico, e o gentil povo dos doliones formalmente dizimado. Os prantos e os gritos de desespero substituem o furor dos combates.

Os mortos são enterrados, os feridos tratados, mas nada disso adianta. Coisa alguma pode dar o enorme sentido positivo ao absurdo episódio — que tem o papel de um terrível aviso: no decorrer da viagem deve-se tomar todo cuidado com as aparências de tudo, tentando ao extremo se manter lúcido. Mas trata-se de uma lição a preço bem alto.

Apesar de tudo, a viagem continua, com diversas outras escalas, até o país dos bebrícios, onde reina um certo Amíco. Amígo, em todo caso, é a última coisa que ele é, e assim pelo menos os Argonautas não correm risco algum de se enganar. Filho de uma ninfa e de Poseidon — que realmente tem uma descendência a ser evitada —, Amíco, que goza de uma força colossal, tem como passatempo favorito o boxe. Mas no seu caso, não é um esporte e pelo menos ainda um jogo; trata-se de uma luta mortal e nada mais o distrai do prazer de matar os infelizes que não podem escapar de seus desafios, que ele sempre tem certeza

de ganhar. Só que dessa vez tem pela frente Pólux, escolhido pelos Argonautas para resolver o problema. E Pólux não é qualquer um. Com o Hércules e Perseu, o irmão gêmeo de Castor é um dos inúmeros filhos de Zeus, um dos “Dióscuros”, e no boxe ele tem todas as qualidades do pai. Amíco descobre isso às próprias custas. Pólux o mata com um golpe no cotovelo (não me pergunte como um soco no cotovelo pode matar alguém: há estranhices desse tipo na mitologia e devem ser aceitas sem muita discussão). O episódio serve também como prévia para o que aguarda nossos heróis. Mesmo sem ser essencial, na busca do Tosão de Ouro eles mesmo assim vão precisar se mostrar capazes, com quase todos os heróis gregos, de enfrentar alguns monstros e superar provas em que arriscam suas vidas.

A escala seguinte é sem dúvida a mais estranha de todas. Por certos aspectos, porém, presta-se francamente ao riso. Depois de deixar o país dos bebrícios — e massacrar muitos dos seus guerreiros que tiveram a má

ideia de querer vingar a morte do rei Ámico — os Argonautas acabam desembarcando num lugar deserto. Na verdade, não totalmente deserto. Há um homem ali que vai ser bem útil a eles, um adivinho que é, pelo que dizem, um dos melhores para decifrar o futuro. É um ex-rei da Trácia que se chama Fineu e é cego. Alguns dizem que Zeus tirou-lhe a vista porque ele revelava bem demais aos homens segredos do futuro que, em princípio, estão reservados aos deuses. Fazendo a sua parte, Hélios enviou as terríveis Harpias, dois seres apavorantes e tirânicos, com corpo de pássaro e cabeça de mulher. Fineu é magríssimo, parecendo literalmente morrer de fome. Os Argonautas, tendo descoberto que o adivinho é digno de fé, pedem insistentemente que leia o que o futuro lhes reserva, quais provas terão ainda que superar e como fazer isso. Fineu responde que pode satisfazê-los, mas ele está faminto, sem poder cumprir direito o trabalho de adivinho com a barriga tão vazia.

Os Argonautas de início não compreendem: “Mas basta comer”, dizem, vamos preparar uma boa refeição. Eles imediatamente põem a mesa com deliciosos e apetitosos pratos. Não demoram a entender a terrível maldição a pesar sobre o velho adivinho. Assim que os alimentos são servidos, as Harpias caem literalmente sobre eles: num piscar de olhos, elas devoram quase tudo ou carregam nas garras. Mesmo assim, ficam ainda alguns restos na mesa. Os Argonautas dizem então a Fineu que pelo menos aproveite essas poucas sobras.

Mas imagine que as imundas mulheres-pássaros soltam do alto do céu enormes cocôs, que caem em cima da mesa, sujando e emporcalhando os pratos restantes

— que se tornam imediatamente inomeis! História esquisita, não é? Nada engraçada para Fineu, que sofre esse atroz destino, mais ou menos com parâmetro ao suplício de Tântalo, há tantos anos punido pelos deuses.

Para sua felicidade, porém, há na valorosa tripulação do *Argo* gente realmente talentosa. Sobretudo os dois filhos de Bóreas, o deus do vento, que

dispõem da capacidade de voar como pássaros. Assim que percebem o truque, eles se lançam a toda velocidade atrás das Harpias. Uma delas, extenuada, acaba caindo num rio que passa a se chamar Harpis, em lem

brança desse dem ônio. Um pouco adiante, a segunda tam bém cai por esgotam ento. Os gênios do vento a obrigam então a prom eter, sob pena de m orte, que não irá m ais incom odar o infeliz adivinho. Fineu vai enfim poder com er. E tam bém poder falar, que é o que m ais interessa aos nossos heróis. O que ele diz não é tão tranquilizador: para chegar à Cólquida irão precisar passar — e isso se chegarem até lá — por estranhísim as pedras azuis. São cham adas “pedras que se chocam ”

porque, quando se tenta passar entre um a e outra, rapidam ente elas se fecham , esm agando o que houver no m eio. Um espesso vapor ali surge, aterrorizando ainda m ais os m arinheiros, pois im pede que vej am o perigo im inente, e quando as pedras se fecham , o fragor é sim plesm ente apavorante. Fineu lhes dá um conselho sim ples que vai salvar suas vidas: antes de penetrar na região dos recifes, soltar um a pom ba a partir da proa. Se ela conseguir passar, é porque as pedras estão se fechando e não conseguiram ser rápidas o bastante para esm agá-

la. Mas logo em seguida se reabrirão: e nesse m om ento, rem ando forte, talvez o Argo consiga atravessar os arrecifes sem problem a.

Ao chegarem diante das pedras azuis, Jasão ordena que sigam exatam ente as indicações de Fineu. Os m arinheiros que estão na proa soltam um a pom ba. O

pássaro parte a toda velocidade entre os rochedos e upa! Por um fio de cabelo, ou m elhor, por um a pena, consegue passar: fica no local a pena cham ada

“retriz”, bem na ponta da cauda do pássaro. Foi por m uito pouco. O *Argo* espera alguns instantes para as rochas de novo se afastarem e, depois, rapidam ente se enfia por sua vez na passagem que acaba de se abrir. Isso não dura m uito. Assim que a proa passa, as rochas com eçam a se fechar. Os hom ens rem am com o podem , batendo cadenciadam ente na água, com um a força inim aginável. Upa!

Outra vez, com o o pom bo, o navio tam bém consegue passar. E, da m esm a m aneira, deixa um pequeno pedaço da cauda: na verdade, a ponta de trás

do leu e fica presa. Pode-se no entanto fazer o reparo, e o *Argo* continua seu caminho, agora sem dificuldade.

Mais um a ou duas escalas e ele enfim penetra no porto da cidade de Cólquida, onde habita seu rei, Eetes.

### *Jasão com Eetes: a conquista do Tosão de Ouro*

As dificuldades, no entanto, estão longe de terminar. É preciso ainda conseguir o Tosão. Jasão é um rapaz honesto, não um ladrão. Com ele indo procurar o rei para educadamente pedir que lhe dê a famosa pelagem de ouro. Sem dúvida para evitar um conflito imediato, Eetes não recusa. Apenas pede o cumprimento de certas formalidades. Que são, com o que você obviamente pode imaginar, provas terríveis, desafios que Jasão precisa superar e no decorrer dos quais Eetes espera

que ele perca a vida — o que fará com que, ao mesmo tempo, ele se livre desse jovem alucado, sem perder o precioso tesouro. Jasão deve, mais ou menos como o Hércules com Hera, executar dois perigosíssimos trabalhos.

O primeiro consiste em atrelar um par de touros: submetê-los ao jugo e fazê-

los arar um campo que Eetes vai indicar a Jasão. À primeira vista, nada tão insuperável. Só que são touros nada comuns. Na verdade, são monstros que têm os cascos de bronze e cospem fogo como se fossem dragões. Jamais alguém se aproximou deles sem perder a vida. Eetes se sente tranquilo; está convencido de que Jasão vai fracassar com o mundo. Isso por não imaginar que a própria filha, Medeia, a feiticeira, o ajudará. Com o que já disse, ela se apaixonou por Jasão

— talvez por influência de Hera — assim que o vê. Aflita com a ideia de o rapaz morrer, ela o chama num canto do palácio e propõe um acordo: se ele aceitar levá-la com ele para se casarem, ela lhe conta como atrelar as duas bestas furiosas. Jasão, é claro, aceita. Ela prepara uma poção mágica. Jasão deve passá-la no corpo inteiro, bem como em sua lança e seu escudo. Vai assim estar invulnerável ao ferro e ao fogo. Além disso, a melhor m

aneira para dom inar os touros é pegá-los diretamente pelo chifre — coisa que, é verdade, só se torna possível estando protegido contra as chamadas que saem das suas narinas. No dia seguinte, Jasão entra na arena e, para surpresa geral, apesar das torrentes de fogo que jorram do focinho dos dois monstros e dos golpes furiosos dos cascos de bronze, ele passa sem dificuldade a canga no pescoço dos animais e comêça a arar tranquilamente, como se fossem dois bois bem mansos.

Mas isso não é tudo. A segunda prova parece ainda pior. Ele deve semear dentes de um dragão que animais um a vez são dentes extraordinários. Assim que caem na terra, imediatamente surgem guerreiros terríveis, já armados e dispostos a matar quem estiver por perto. Não por acaso esses dentes caíram nas mãos de Eetes. Eles têm uma longa história que se remete ao tempo de Cadmos, o fundador da cidade de Tebas e seu primeiro rei. Cadmos tinha um dia decidido fundar sua cidade no lugar de uma fonte vigiada por um dragão. Esse dragão, no entanto, pertencia a Ares, o deus da guerra. Cadmos, aliás, você se lembra, se casara com Harmonia, uma das filhas que Ares teve com Afrodite, mulher de Hefesto (que, diga-se de passagem, não gostou de ser traído, mas isso já é uma outra história). Para poder liberar o acesso à água, vital para a cidade, Cadmos foi obrigado a matar o dragão. Atena e Ares recolheram os dentes do dragão

— pois sabiam que semeados na terra fazem imediatamente nascer terríveis guerreiros. A metade dessas sementes mágicas eles deram a Cadmos, para que pudesse povoar sua nova cidade, e a outra metade, jáustamente, deram a Eetes, nosso rei da Cólquida, para que, em caso de necessidade, usasse-as para proteger o Tosão de Ouro. Os guerreiros que saem da terra têm o nome de “Espartanos”

— *spartoi* em grego quer dizer “semeados”, aqueles que foram, com os grãos, postos na terra para que algo brote. Os semeados têm uma ligação direta com a

terra (são “autóctones”, termo que em grego quer dizer “vindo da terra”). A proximidade com o solo evoca, nesse caso (nem sempre é assim, mas nesse contexto é do que se trata), a violência dos primeiros deuses, os filhos de Gaia, a terra, que existiam antes dos olimpícos e estavam próximos

os do caos original, sendo por ele animados. Novamente encontram os  
essa ideia com relação à cidade de Esparta, inteiramente dedicada à guerra,  
em que os homens são soldados rudes e educados, calados ou, com o  
também se diz, “lacônicos” —

Lacônia sendo o nome grego da região de Esparta.

Jasão então sem eia os dentes do dragão e, imediatamente, guerreiros  
assustadores saem da terra. Mas Medeia também havia lhe dado um truque  
— o mesmo que Cadmo já utilizara na sua época:<sup>62</sup> esses homens de  
armas são praticantes imbatíveis, têm uma força e habilidade no com-  
bate das mãos temíveis; em contrapartida, como se diz, são burros com o  
um a porta. Para ser franco, são uns perfeitos cretinos, uns brutos e  
grosseiros que não enxergam nada além da ponta do nariz. Basta jogar um  
a boa pedra no meio deles, que, achando ser uma provocação do com-  
panheiro ao lado, começam a brigar um com o outro, de tal modo que se  
exterminam até o último deles, sem que Jasão precise intervir imediatamente.  
O caminho fica quase livre. Mas o rei, jogador e mau perdedor,  
se recusa a manter a promessa. Então, aproveitando a noite que acaba de  
cair, põe fogo no *Argo* e mata todos os seus tripulantes. Jasão então toma  
a força que injuntemente recusam. Precisa apenas se livrar do dragão  
que protege o Tesouro de Ouro, pregado na árvore. Medeia o adormece com  
uma das poções que são a sua especialidade e Jasão tem apenas que  
desprender a preciosa lâmina, voltar a seu navio e ganhar o largo.

Ao saber o que a filha fez, o rei Eetes fica louco de raiva. Mobiliza suas  
mãos rápidas naus e parte imediatamente no encalço do *Argo*. Medeia vai,  
nessa ocasião, cometer um crime atroz, um dos mais terríveis da mitologia.  
Ela havia trazido o irmão para o navio dos Argonautas. Vendo seu  
pai perseguí-los, ela não pensa duas vezes: assassina o menino e corta-o em  
pedaços, jogando-os um a um no mar: o braço, a perna, depois a cabeça.  
Os membros sanguinolentos boiam na superfície e o infeliz Eetes  
reconhece o filho. É claro, ele ordena que parem para recolher aqueles  
restos humanos e dar, da melhor maneira possível, uma sepultura decente  
para a criança. Com isso, perde um tempo precioso, que o *Argo* aproveita  
para ganhar irreversivelmente o largo.

*O difícil retorno dos Argonautas a Iolcos e o castigo de Pélias* Mas nem por isso as provações dos Argonautas tinham chegado ao fim .

Precisam voltar a Iolcos, a cidade de Pélias, e lhe entregar, com o prometido, o Tosão de Ouro. E a viagem de retorno nada tem de um passeio de fim de semana. É verdade, Zeus não pode aceitar a maneira de os Argonautas

escaparem de Eetes; o assassinato do irmão de Medeia é intolerável e o rei dos deuses provoca uma terrível tempestade contra o *Argo* — tempestade que o obriga a uma quantidade de desvios. Ele intimou Jasão e Medeia, ordenando que se purifiquem na morada de Circe, a feiticeira, tia de Medeia. Com isso, a viagem de Jasão vai se assemelhar em muitos aspectos de um ponto de vista de Ulisses: os dois heróis passam pelos mesmos obstáculos.

Primeiro precisam alcançar a ilha de Aiaie, onde mora Circe, e obedecê-la, cumprindo todos os rituais que permitem a purificação da morte cometida por Medeia. É a condição para que o *Argo* possa retomar o caminho de Iolcos. Com o Ulisses, o navio passa diante das Sereias, as mulheres-pássaros que infalivelmente desorientam os marinheiros que as escutam, levando-os ao naufrágio. Porém, em vez de ficar amarrado no mastro e tapar os ouvidos da tripulação, Jasão pede que Orfeu cante. Sua voz poderosa e suave imediatamente cobre a das Sereias, cujo canto — toda regra tem exceção — se torna inteiramente ineficaz. Ainda na trilha de Ulisses, os Argonautas passam pelos dois monstros aterradores, Caribdis e Cila, o turbilhão que engole tudo que passa a seu alcance e a mulher com seis cabeças de cachorro. Igualmente superam as “Planctas”, as rochas errantes rodeadas de chamas e fumaça que são recifes dos quais pouquíssimas embarcações escapam. E por último, ainda seguindo Ulisses, Jasão e companheiros passam ao largo da ilha onde pastam os bois de Hélio, antes de acostar na dos Feaces, sendo generosamente recebidos pelo bom rei Alcinoos. É onde Jasão se casa com Medeia, antes de partir para Iolcos. O *Argo* enfrenta mais uma terrível tempestade, que Apolo acalma atirando uma flecha nas ondas, e depois tenta fazer escala em Creta.

Mas nessa ilha reina um gigante enorme, chamado Talos. Para alguns, ele pertence à raça de bronze de que fala Hesíodo, a terrível raça de guerreiros

de metal, praticam ente invencíveis. Para outros, ele foi construído pelo próprio Hefesto, que o ofereceu a Minos para guardar sua ilha. De um jeito ou de outro, Talos é assustador. Todo dia, ele dá três voltas inteiras por seu território e mata tudo que passa a seu alcance. Assim que vê o *Argo*, ele pega pedras enormes e lança-as contra o navio. Talos, no entanto, tem um ponto fraco: tem uma só veia, que parte do pescoço, indo até o calcanhar. Com suas misturas e encantações Medeia consegue enlouquecê-lo completamente, a ponto de, tomado por uma espécie de dança dem ente, acabar furando o pé numa pedra pontuda, o que arrebenta a tampa que fecha a sua única veia. O líquido vital — equivalente ao sangue — vaza por essa brecha e Talos cai estendido ali morto, morto!

Depois dessa última prova, os Argonautas finalmente chegam a Íolcos sem maiores empecilhos.

Como já disse, Pélias, convencido de que Jasão estava morto, levou Esão ao suicídio. Para ter certeza de estar livre de todo e qualquer inconveniente, mandou também assassinar a mãe e o irmãozinho do herói. De volta a Íolcos, Jasão lhe

entrega, apesar de tudo, o Tosão de Ouro. Nem por isso deixa de ter a intenção de enfim fazer justiça e vingar os seus. Como o previsto pelos deuses desde a origem da viagem, é Medeia quem se encarrega do castigo. Ela diz às filhas de Pélias que, para rejuvenescer o pai que com a idade vai ficando velho, é preciso cortá-lo em pedaços e ferver tudo numa panela grande. É óbvio, as filhas não acreditam em nada disso. Mas não esqueça que Medeia é feiticeira. E para convencê-las, vai fazer um truque. Manda que tragam um carneiro velho e pede que seja cortado em pedaços, diante das filhas de Pélias. Ainda na frente delas, manda que joguem os pedaços numa panela grande, pondo tudo isso a ferver. Com um truque, ela pouco depois tira desse caldo um lindo cordeirinho. As mães se convencem. Correm em busca do pai para fazer o mesmo que com o carneiro

— só que Pélias vai ficar para sempre sob a forma de nacos cozidos! Ou seja, ele está morto e bem morto, e Jasão e Hera se sentem finalmente vingados por Medeia.

Por dez longos anos, Jasão e Medeia vivem felizes juntos. Têm dois filhos.

Mais tarde, infelizmente deixada de lado por Jasão, que se casa com outra mulher, Medeia mata os dois filhos para se vingar. Envia também à mulher do seu marido uma túnica envenenada, do mesmo modo daquela que matou Hércules. Em seguida ela parte para Atenas, onde se casa com Egeu, rei da cidade e pai de Teseu, de quem já contei as aventuras. Mas Jasão, ao contrário de Medeia, que é uma deusa, é mortal e vai precisar deixar este mundo. Dizem que um dia, tendo adormecido debaixo dos restos de sua antiga embarcação, o *Argo*, a figura de proa que Atena tinha colocado na frente se desprende e o mesmo agou, causando-lhe morte fulminante. Navio e capitão, desse modo, terminaram juntos o seu longo périplo.

Você talvez ache que o fim dos heróis não é sempre grandioso, ficando bastante aquém das suas façanhas. É porque, pelo menos em sua maioria, eles afinal não passam de simples seres humanos. Com o mesmo mundo, precisam um dia ou outro morrer — e todas as mortes são bobas. Mas depois de desaparecerem são reconhecidos, homenageados e admirados. Não chega a ser um consolo, mas com uma certa lógica, uma espécie de proporção compreensível.

Até aqui, resumindo grosso modo o que vimos desde a viagem de Ulisses, tudo se passa bastante “normalmente”, num certo sentido. A trajetória de Ulisses é cheia de obstáculos, é claro, mas no final ele encontra a sua ilha, recolocando-a em ordem e harmonia, para viver por muito tempo feliz junto aos seus. Se considerar os seres animados por *hybris*, a história deles também se revela bastante explicável. Com o mesmo erro, ou mesmo um crime, e o cosmos, encarnado nos próprios deuses, repara as coisas e restabelece a justiça, de maneira sem dúvida brutal, porém mais uma vez inteligível. Quanto aos heróis

matadores de monstros, apesar de terminarem suas vidas com o mesmo mundo, o povo nos mínimos lhes dedica uma forma de culto, e isso quando não são, como Hércules, divinizados ou enviados aos Campos Elísios.

Permanece uma grave questão, que parece fugir completamente dos esquemas que acabamos de ver em ação. Com o compreender as desgraças que desabam sobre os pobres humanos que nada fizeram de mal nem nada que se possa considerar extraordinário? Nenhum desafio, por

*hybris*, aos deuses, nenhum a busca por aventuras excepcionais, e nada de demonstrações de coragem fora do comum, indo com bater entidades mágicas e míticas. Por que tantas calamidades nos derrubam sem que nada possamos fazer, com todas essas crianças nascidas com más-formações, as mortes precoces que nos roubam entes queridos, essas pragas que devastam colheitas e provocam fome, esses ciclones e outras catástrofes naturais que aniquilam tantas vidas inocentes?

Há nisso tudo um mistério para o qual as narrativas que analisamos não nos dão a chave. O mito de Édipo, com todas as consequências por ele implicadas em sua queda, especialmente para sua filha Antígona, vai porém nos permitir entrever uma resposta para essa enigmática questão.

51 Em francês, o oficial que literalmente “ocupa o lugar” do oficial logo acima na hierarquia; tenente. (N. da E.)

52 Para uma apresentação mais completa dessa filosofia, cf. *Aprender a Viver I*.

53 Pelo menos é o primeiro, ao que parece, a apresentá-la.

54 Essa lenda surge bem cedo, sob forma fragmentária, mas encontram-se versões mais desenvolvidas em Pausânias, Diodoro e Higino.

55 Sigo a narrativa feita por Apolodoro, que me parece a mais “consensual”.

56 Um último detalhe com relação aos petrechos militares: Hércules fabrica ele próprio sua arma favorita, aquela com que é muitas vezes representado em vasos gregos, a famosa machada em oliveira, com a qual vai massacrar tantos monstros.

57 No essencial, exceto por raros detalhes, sigo, para evitar nos perdermos em variantes, as narrativas bastante convergentes de Diodoro — que é o primeiro historiador a fazer, já no século I a.C., um relato com pleto, coerente e íntegro dos 12 trabalhos — e de Apolodoro, que se mantém, afinal, bastante próximo (apesar de a ordem dos trabalhos não ser a mesma nos dois autores).

58 Euristeu acaba sendo morto durante uma guerra contra os atenienses. Dizem que sua cabeça cortada foi levada para Alcmena, a mãe de Hércules, que lhe arrancou os olhos.

59 A primeira, pelo menos entre as que se conservaram, é a de um grande poeta grego do século V a.C., Bacoílides, que felizmente foi redescoberta no século XIX, quando o British Museum, um dos maiores museus do mundo, quase por

acaso adquiriu dois rolos de papiro com cerca de vinte poemas perfeitamente conservados. Entre esses poemas, figuravam alguns chamados “ditirambos”, isto é, odes dedicadas à glória do deus Dionísio que um coro cantava em grandes anfiteatros, ao ar livre, durante os concursos de poesia que os gregos daquela época adoravam. Nesses ditirambos, encontra-se uma narrativa das primeiras façanhas do jovem Teseu (de pelo menos cinco delas). Para o restante da sua vida precisamos, com o frequentemente é o caso, nos referir sobretudo a nosso mitógrafo de praxe, Apolodoro, e a dois outros autores também tardios, Plutarco (século I d.C.) e Diodoro de Sicília (século I a.C.).

60 Curiosamente, esse episódio é o único dos seis a não figurar no ditirambo de Bacoílides.

61 Cito a partir da fiel tradução de Jean-Claude Carrière e Bertrand Massonnie em sua preciosa edição anotada da *Biblioteca*.

62 De fato, Cadmo também semeou os dentes do dragão e viu sair da terra os terríveis *spartoi*. Ele então jogou uma pedra entre eles, que começaram a lutar com o imbecis entre si... até sobrarem vivos apenas cinco deles. São os que vão povoar a cidade de Tebas, já que os com panheiros de Cadmo tinham sido dizimados pelo dragão que vigiava a fonte de Ares.

## Capítulo 6

### Os infortúnios de Édipo e de sua filha Antígona

*ou por que os mortais muitas vezes são “punidos” sem terem pecado* É um fato pouco duvidoso: os humanos nem sempre merecem as calamidades

que lhes caem em cima e devastam suas vidas. As catástrofes naturais, os acidentes e as doenças mortais afetam homens bons e maus, indiferentemente.

Não escolhem e, exceto se apelarmos para a superstição religiosa mais obscurantista, a desgraça não pode nem deve ser interpretada como um castigo divino. A partir disso, não se pode eludir a questão: num mundo em que se imagina que reinem a justiça e a harmonia, num universo no coração do qual os deuses estão onipresentes e se metem em tudo, como se pode prender tanta injustiça? Que sentido dar ao escândalo que é a infelicidade humana quando ela parece perfeita e injusta? Mesmo tendo muitas outras conotações — outras

“figurações harmônicas” —, é antes de tudo a essa questão que o mito de Édipo responde. Seu estudo se revela então como plenamente indispensável para os capítulos precedentes. Ele particulariza a significação e sobretudo os limites dessa harmonia cósmica que ocupa o centro da visão grega do mundo, pelo menos dessa que a teogonia e a mitologia vão legar à maior parte da filosofia antiga.

A vida de Édipo vira um pesadelo — apesar de seus erros, se é que os cometeu, não terem sido “de propósito”, como dizem as crianças. É um homem de inteligência excepcional, com uma coragem e senso de justiça fora do comum. Em vez de ganhar uma recompensa, não apenas a sua existência vai se tornar um verdadeiro inferno, mas, apesar de toda sua clarividência, ele se torna o objeto de acontecimentos e de forças cegas que o ultrapassam e das quais ele nunca vai compreender — pelo menos até que seu fim trágico ponha um termo a seus terríveis sofrimentos. Como é possível uma tal denegação da justiça? Como contém um destino tão trágico quanto injusto sem achar que o mundo, longe de ser um cosmos harmonioso, não passa de um tecido de loucuras organizadas por deuses maus que brincam com os homens como fazem as crianças que se divertem em arrancar asas de moscas e esmagar formigas? Para tentar dar uma resposta à questão — que você entende que deve ter se colocado num ou noutro momento, no âmbito da cosmologia grega — proponho começar olhando mais de perto as histórias de Édipo e de sua filha, Antígona. Num segundo momento, vamos tentar compreender seu sentido

profundo, com a finalidade de com pletar a visão do m undo que os outros m itos nos perm itiram construir progressivam ente.

Indico entretanto, j á de início e antes de voltarm os a isso m ais profundam ente, o princípio geral da solução: se o cosm os porventura se desregra, é im possível

que a ordem se restabeleça sem causar consideráveis estragos colaterais. Por essa razão, por exem plo, quando o pai com ete um crim e atroz, pode ser necessário que as gerações seguintes paguem por ele, não por serem propriam ente responsáveis ou culpadas, m as porque a ordem não pode voltar de um a só vez. É claro, não tem os que prestar contas daquilo que nossos pais fizeram , m as não deixa de ser verdade que as suas ações nos com prom etem e que o j eito de eles conduzirem as suas vidas pode ter repercussões consideráveis na nossa, sem nosso consentim ento ou conhecim ento. Se, por exem plo, eles pecaram gravem ente por *hybris*, é possível que a ordem do m undo se ressinta e, caso o cosm os tenha sido abalado, o reparo não vem num piscar de olhos. Leva tem po, e esse tem po é exatam ente aquele da infelicidade dos hom ens, m esm o inocentes. Por isso é necessário, para quem quiser realm ente com preender o m ito de Édipo sem se lim itar aos clichês habituais da psicanálise ou da filosofia m oderna, voltar para analisar a própria personagem . É no que antecede seu nascim ento que se encontra a origem dos seus m ales.

Tal concepção do m undo pode parecer bem ultrapassada. Pode realm ente ser chocante sob o ponto de vista dos critérios m orais de hoj e. De fato, adquirim os o hábito de considerar que um castigo nunca deve recair sobre alguém que nada fez de m al; exceto nos países totalitários, ninguém pensa em punir filhos pelo com portam ento dos pais. No entanto, verem os que essa concepção não é assim tão absurda, sendo possível dar um núm ero infinito de exem plos que ilustram , ainda hoj e, o fato de que um m undo *desregulado*, no plano social assim com o no natural, aniquila seres que nada têm a se censurar em particular. Todos sabem , aliás, com o se diz na língua fam iliar dos provérbios, que *lorsque les parents boivent, les enfants trinquent..* . [63](#)

Mas não vam os nos antecipar e vej am os prim eiram ente em que consiste, segundo a lenda, a história do infeliz Édipo e de sua filha, Antígona —

sendo os dois mitos inseparáveis um do outro.

*Édipo e Antígona: o arquétipo do destino trágico, ou como a desgraça pode se abater cegamente sobre os mortais*

Com o sem pre na mitologia, existem várias versões para essa narrativa, e cada episódio da vida de Édipo gera um a quantidade de variantes. Dispomos entretanto de uma fonte arcaica principal que são as tragédias gregas, sobretudo as de Sófocles: *Antígona*, *Édipo rei* e *Édipo em Colono* (nome da cidade em que ele se refugia após a série de catástrofes que vou contar). É claro, em determinados momentos o melhor é ter em mente também outras versões que podem às vezes trazer esclarecimentos interessantes, [64](#) mas é quase sempre a Sófocles que a literatura se remete para contar e interpretar esse mito que se situa entre os mitos célebres. No essencial, então, é a sua trama a que vou seguir.

Antes, algumas palavras sobre o período que precede o nascimento do pequeno Édipo. Ele é um descendente direto do famoso Cadmo, rei de Tebas que várias vezes já mencionei — irmão de Europa, que, por sua vez, é mãe de Minos, rei de Creta, de quem Zeus era o pai. Depois de se casar com Harmonia, filha de Ares e Afrodite, Cadmo fundou a cidade em que a parte essencial do drama se desenvolve. O pai de Édipo se chama Laio e sua mãe, Jocasta. No momento em que nossa história começa, eles acabam de ter conhecimento de um terrível oráculo, dizendo que, se por acaso tiverem um filho, ele mataria o pai e, segundo alguns, ainda por cima causaria a destruição de Tebas. Com o era frequente na época nesse tipo de situação, os pais tomam a triste decisão de abandonar a criança — “expô-la”, como se dizia então, porque eram em geral amarradas numa árvore e expostas ao apetite de animais selvagens, mas também, eventualmente, à clemência dos deuses. Laio e Jocasta entregam o bebê a um dos seus empregados, um pastor, para que ele o abandone em algum lugar. O homem trata o infeliz como se fosse uma caça: fura-lhe os tornozelos para passar uma corda e transportá-lo mais facilmente nas costas, para em seguida pendurá-lo numa árvore e deixá-lo “exposto”. É de onde vem o nome de Édipo, que em grego significa simplesmente “pés inchados” (*oidos*, que por exemplo dá origem à palavra “edema” e quer dizer “inflado”, com *pous* significando “pé”). No caminho, o empregado

de Laio cruza “por acaso” — mas o espectador da tragédia de Sófocles sabe que esse suposto acaso é apenas outro nome e que se dá à vontade dos deuses — com os homens do rei de uma outra cidade, Corinto. Esse rei, chamado Políbio, não consegue gerar filhos e, justamente, adoraria ter um. Com o bebê é bem bonitinho, os homens de Políbio se propõem a ficar com ele. Por que não? Afinal, se Laio preferiu expô-lo em vez de matá-lo, foi por querer lhe dar uma chance. Pensam levá-lo a Políbio, que certamente há de querer adoptá-lo. É com o se passam as coisas e o bebê é salvo in extremis.

Édipo cresce na cidade de Corinto, longe de Tebas, onde nasceu, na corte do rei e da rainha que ele evidentemente acredita serem seus pais. Tudo se passa bem para ele. Um dia, porém, numa brincadeira de criança, ele briga com um colega. Algo totalmente banal, que acontece com todo menino. Só que o pequeno rival diz uma palavra que vai ressoar por muito tempo em seu ouvido, se afigurando terrível: ele o chama “bastardo”, insinuando que seus pais não são seus pais “de verdade”, que ele não passa de uma criança abandonada para a qual sempre se sentiu. Ele volta correndo para casa e interroga Políbio, o pai

“oficial”, e este, pego de surpresa, nega de modo um tanto frouxo, deixando em Édipo uma sensação difusa, uma vaga desconfiança ou dúvida. Ele decide tirar isso de limpo e, com essa finalidade, vai a Delfos para também consultar a célebre pítia de Apolo, com o fizeram seus pais “biológicos”, Laio e Jocasta.

Pergunta-lhe quem ele é, de onde vem, quem são seus pais. Seguindo sua

maneira habitual, a pítia responde obliquamente, não com indicações em torno do passado, mas, pelo contrário, com uma previsão do futuro. E a previsão é terrível: de acordo com o oráculo, Édipo haveria de matar o próprio pai e se casar com a mãe. Foi de onde, é claro, Freud tirou o nome do famoso “complexo de Édipo”, aquela atitude infantil que, segundo ele, invariavelmente leva os meninos a inconscientemente desejar a mãe e a rejeitar com violência o pai, em determinado momento da vida. Porém, com o que você vai ver mais adiante, mesmo que esta dimensão esteja presente no mito grego, está infinitamente distante de poder nos dar a sua chave. De um jeito ou de outro, claro está que, ao ouvir o oráculo, Édipo se

sente arrasado. Para evitar que o vaticínio se cumpra, ele resolve deixar Corinto para sempre. É a cidade, continua ele a achar, apesar das dúvidas, em que moram seus pais, Políbio e Periboea (é o nome da rainha).

Deixando o local, não correria o risco de matar o pai nem de dormir com a mãe.

Só que o rei Políbio não é seu pai, nem Periboea é sua mãe, pelo menos no sentido biológico do termo, e se afastando de Corinto o infeliz Édipo vai de forma inexorável, de maneira totalmente cega, fazer justamente o contrário do que quer —

ele se aproxima ainda mais do cumprimento da previsão oracular. Ou seja, tentando evitar, ele inconscientemente prepara a sua realização — contradição em que se baseia um dos melhores atrativos da tragédia de Sófocles. É claro, nesse contexto em que tudo já foi previsto pelos deuses, com o que comprovam os dois oráculos que não passam de tradução da vontade divina, Édipo se dirige a Tebas, a cidade de seus pais originais, Laio e Jocasta. Acontece que naquela época, vindo “apimentar” o caso, a cidade de Tebas estava sendo vitimada por uma terrível epidemia que dizimava sua população. Mais uma vez, o espectador é levado a supor, mesmo sem ser explicitamente dito, tratar-se de um flagelo enviado pelos deuses. Ele deve se perguntar por qual razão. Mas continuem os: dentro desse contexto catastrófico, Laio também decide, assim com o Édipo, ir a Delfos, para novamente consultar o oráculo quanto ao que deve ser feito para salvar os habitantes da cidade.

Nesse momento, estão os no cerne do nó trágico que certamente comovia todo o público. Imagine o pai, convencido de que o filho morreu, e o filho, convencido de que seu pai está em Corinto, indo, sem saber, um ao encontro do outro! Os destinos se cruzam, nos sentidos próprio e figurado: os coches de Laio e de Édipo se encontram frente a frente, no cruzamento de três estradas tão estreitas que ambos são obrigados a parar seus veículos e equipagem. Um dos dois precisa dar a mão à ré e se colocar fora do caminho, para que o outro passe, mas os dois são orgulhosos, cada um achando estar em seu direito, ou mesmo a prioridade: o rei Laio por ser rei de Tebas, e Édipo por ser príncipe de Corinto. O conflito se agrava. Os criados se insultam e, pelo relato, o próprio rei Laio dá uma bengalada em

Édipo. Eles partem para a briga e, tomados pela raiva, Édipo mata seu pai, assim como o cocheiro e os guardas que o acompanhavam. Apenas um dos

empregados escapa, fugindo a correr, mas que contudo, pois isso vai ser importante mais tarde, testemunhou toda a cena. E cumprimos assim a primeira parte do oráculo! Sem que Édipo — nem Laio, aliás — tenha já sido dado inteiramente conta do que acaba de acontecer, ele matou o próprio pai...

Na total ignorância de sua identidade — sua e também a do adversário —, Édipo continua o caminho na direção de Tebas. É claro, o violento episódio que acaba de acontecer é desagradável, mas os dois lados estavam errados, e Édipo se sente desculpado pela legítima defesa. Afinal, não partiu dele a agressão. Ele acaba então esquecendo o caso e chegando à sua cidade natal, após longa e sinuosa viagem. A epidemia aparentemente acabara, mas outra calamidade, com origem certamente também divina, se abate sobre a cidade, cujo novo rei, no trono desde a morte de Laio, é Creonte, irmão de Jocasta e conseqüentemente tio de Édipo. Essa nova calamidade tem um nome: Esfinge, a Esfinge, pois trata-se de uma mulher que tem um corpo de leão e asas de abutre. E ela literalmente aterroriza a cidade, propondo um enigma para todos os seus habitantes jovens.

Como eles não conseguem decifrar, ela os devora, de forma que a cidade começa a ficar bastante deserta. Cito uma das versões — há outras formulações, com mais ou menos o mesmo resultado — do enigma em questão: Qual animal anda com quatro patas pela manhã, com duas ao meio-dia e com três à noite, e que, contrariando a regra geral, fica mais fraco à medida que tem mais patas?

Édipo ouve falar da Esfinge e não hesita: apresenta-se a ela e pede que lhe proponha a fatídica adivinhação. Assim que o problema é enunciado, ele não tem a menor dificuldade para responder: trata-se evidentemente do homem, que, na manhã da sua vida, ainda bebê, engatinha, usa as duas pernas quando é adulto e, enfim, estando mais fraco, no crepúsculo da existência, usa três — uma vez que precisa se apoiar numa bengala. De acordo com uma antiga profecia, a Esfinge morreria se algum ser humano chegasse a resolver algum dos seus enigmas.

Diante de Édipo, ela se joga do alto dos muros da cidade e se espatifa no chão. A com unidade fica livre do monstro. Com o se pode imaginar, Édipo é recebido com o verdadeiro herói. O povo inteiro o festeja e oferece suntuosos presentes. A multidão aplaude quando ele passa, e com o a rainha Jocasta está livre — é uma viúva bem jovem, pois Laio acaba de ser morto —, Creonte, agradecido, oferece a Édipo a irmã em casamento e, junto, o trono de Tebas. Passa-lhe o lugar que ele, na verdade, ocupava apenas interinamente.

Cum pre-se então a segunda parte do oráculo. Édipo, que continua na total ignorância daquilo que guia a sua vida, tendo já matado o pai, casa-se com a mãe. Tem com ela quatro filhos: dois meninos que um dia irão disputar até a morte sua sucessão no poder, Eteocles e Polinice, e duas meninas, Ismênia e Antígona. Por cerca de vinte anos, no entanto, tudo se passa bem. Édipo

administra com sabedoria a cidade de Tebas, ao lado da esposa e mãe Jocasta, criando os filhos com cuidado.

Infelizmente, quando esses últimos se aproximam da idade adulta, uma terrível epidemia de peste volta a fazer estragos na cidade. Nada parece remediar-la.

Para ainda piorar tudo, se isso for possível, ocorrem muitos acidentes incompreensíveis, com o mulheres dando à luz crianças natimortas ou monstruosas, e multiplicam-se mortes súbitas e inexplicáveis — de forma que Édipo envia de novo um mensageiro para consultar o oráculo de Delfos. Este último responde, de forma excepcionalmente clara, que o flagelo só vai deixar de devastar a cidade quando se tiver capturado e castigado quem matou Laio.

Semelhante crime, de fato, não pode permanecer impune em aberto — o que mais uma vez prova, diga-se de passagem, que os deuses seguem todo o caso, desde o início e em detalhe, com o indica de maneira indubitável o fato de todos os reflexos serem anunciados pela boca dos representantes diretos de Apolo.

Édipo continua sem ter a menor ideia de ser ele o culpado e pretende de fato seguir o oráculo. Organiza a investigação e manda chamar, a conselho de Creonte, o adivinho mais célebre do reino, o famoso Tirésias, que já encontram os vários mitos. Tirésias naturalmente tem conhecimento de toda a verdade — ou ele não seria adivinho. Sente-se porém pouco à vontade, para não dizer horrorizado, com os segredos que descobre e se mostra muito mais reticente em divulgá-los publicamente, na presença de Édipo, que continua na mais total ignorância. Este último então se zanga, acusa Tirésias de ter montado tudo aquilo com a complicitade de Creonte, ou seja, cria um caso tamanho que o adivinho acaba cedendo. Conta a história inteira: muito bem, se quer realmente saber, foi ele, Édipo, quem matou Laio e este, segundo o oráculo, era pura e simplesmente o seu pai, de forma que, no mesmo momento, se podem os assim dizer, veio a se casar com a própria mãe! Jocasta, prostrada, nega, tenta persuadir-se e também a Édipo de que o adivinho delira. Para convencê-lo, oferece detalhes sobre a morte do primeiro marido, sobre a encruzilhada em que se deu o drama: não foi um homem sozinho que o matou, mas um grupo de bandidos, não podendo então se tratar dele propriamente! Para nada esconder, ela revela que realmente teve um filho no passado, mas que foi

“exposto”. Édipo não se sente totalmente tranquilizado: a descrição da tal encruzilhada traz recordações inquietantes, mas tudo permanece ainda bastante confuso.

Nesse ínterim, um mensageiro chega de Corinto: anuncia a Jocasta e a Édipo a morte daquele que ele acredita ainda ser seu pai, Políbio — o que entristece Édipo, mas ao mesmo tempo o alivia: pelo menos ele não matou o pai! Só que o mensageiro não deixa de acrescentar uma funesta precisão: Édipo não precisa ficar tão aflito, diz ele, pois de qualquer maneira Políbio não era realmente seu

pai. Édipo foi uma criança exposta, encontrada por acaso e adotada pelos soberanos de Corinto. E zás! O quebra-cabeça inteiro se monta de uma vez só.

Para limpar a consciência, Édipo convoca o pastor que havia exposto o filho de Laio e Jocasta. Por coincidência, o pastor é o mesmo servidor que

acompanhava Laio no momento em que foi morto. Desde então, ele buscara refúgio na montanha e também havia declarado, para que o deixassem em paz, que o rei de Tebas tinha sido morto por bandidos — o que levava Jocasta a achar que Édipo não podia ser o culpado. Mas o expastor e servidor confessa toda a mentira: Tirésias e o mensageiro de Corinto dizem a verdade; a criança exposta é mesmo o Édipo e foi um a única pessoa e não um bando de bandidos que matou Laio. Cada um fez seus cálculos e pôde reconstituir toda a história: finalmente se reconhece que se cumpriu o terrível oráculo de Apolo. É em plena tragédia que nos encontramos. E não espere que as coisas melhorem. Pelo contrário, elas só pioram. Jocasta se suicida assim que descobre a conclusão da história. Édipo, vendo-a enforcada no quarto, pega o broche que prendia o vestido da mulher e fura irremediavelmente os olhos. Faz isso com raiva e, com o sempre, o castigo está diretamente ligado a seu “crime” — ponho a palavra entre aspas porque ele, na verdade, nada quis de tudo aquilo que aconteceu. Mas seu drama, justamente, é nada ter *visto*. Apesar da sua grande inteligência, antecipou-se do início ao fim *cego*. E com o pecado por completo falta de visão, de clarividência, é igualmente com o devido ser punido. À sua cegueira mental passa a se equiparar a cegueira física.

Seu fim de vida é igualmente triste. Se continuarmos seguindo a versão de Sófocles — há várias outras, mas esta se tornou canônica —, Édipo imediatamente deixa o trono, que de novo é assumido de forma interina por Creonte. Refugia-se em Colono, onde ele, rei durante vinte anos por todo o tempo enegado com o salvador de Tebas, passa a viver miseravelmente com o vagabundo. Sua filha, Antígona, boa e com profundo senso de família, o acompanha, cheia de cuidados. Depois ele se dirige a Atenas, onde reina um excelente rei, o magnânimo Teseu. Na estrada, perto de um pequeno bosque, ele reconhece o lugar em que deve morrer: de fato, o bosque pertence às Erínias, as terríveis divindades nascidas do sangue de Urano, espalhado sobre Gaia, a terra, depois da sua castração com a ajuda pelo filho, Cronos. As Erínias, é preciso que se lembre, por essa sua origem receberam a missão prioritária de punir os crimes cometidos no seio das famílias. Desse ponto de vista, o pobre Édipo, apesar de não ter procurado nem desejado, é um campeão em todas as categorias. É

normal, assim, que seja nas mãos dessas famosas “benfeitoras” que ele termine sua infeliz existência. Mas o bosque é sagrado. Servidores do rei de Atenas acreditam estar agindo corretamente ao expulsar Édipo daquele lugar maldito.

Ele ordena então que busquem Teseu, e o rei, sem premeditação, vem imediatamente. Com real generosidade, se apieda de Édipo e o acompanha na

partida: a terra se abre, as Erínias o levam, e ninguém nunca saberá o local exato do seu desaparecimento. Teseu cumprirá as honras fúnebres de Édipo, em sinal de amizade e de perdão por seus crimes involuntários.

É este, grosso modo, o roteiro básico, a trama fundamental do mito. É preciso ainda acrescentar algumas palavras sobre as últimas consequências relacionadas aos filhos do infeliz herói. Podem encontrá-las em parte em *Antígona*, de Sófocles, e também na única peça de Ésquilo que chegou até nós e que trata desse assunto (há muitas outras, infelizmente perdidas): *Os Sete contra Tebas*.

Étéocles e Polinice, os dois filhos de Édipo, se comportaram mal com o pai ao saber a verdade da sua história. Humilharam-no e maltrataram, a ponto de este último acabar invocando para eles a ira dos deuses. Com sucesso; os dois irmãos se tornam os piores inimigos do mundo. Para tentar resolver a disputa referente ao poder, herdado com a morte de Édipo, eles decidem se revezar anualmente no governo do reino: Étéocles ocuparia o trono de Tebas no primeiro ano, Polinice no segundo, Étéocles de novo no terceiro e assim em diante. Só que, uma vez no poder, Étéocles recusa entregá-lo ao irmão. Este último organiza um exército para retomar Tebas e garantir o acordo feito. Esse exército é dirigido por sete chefes, que correspondem às sete portas da cidade que Polinice quer sitiá-las

— donde o título da peça de Ésquilo: *Os Sete contra Tebas*.

Para resumir o final: Tebas, bem protegida por suas muralhas, resiste bravamente aos assaltos dos sete e esse exército perde lamentavelmente a batalha. Os dois irmãos inimigos se enfrentam diante da sétima porta e, num combate singular, um mata o outro. Creonte, que com isso se torna

antém no poder, decreta que se enterre com honrarias quem defendeu a cidade, no caso Etéocles, enquanto Polinice, que a atacou, ficará sem sepultura, o que se considera um a suprem a hum ilhação. Ele deve ser abandonado aos cães e aos pássaros. Se porventura alguém for contra o decreto, estará autom aticam ente condenado à m orte!

É nesse ponto que com eça a tragédia de Antígona. Apesar de m uito breve, m uito se escreveu sobre ela, num a infinidade de com entários. A intriga no entanto é bastante sim ples: Antígona declara — se seguirm os a peça de Ésquilo

— que deve assum ir seu lugar na sua com unidade de origem , a fam ília, quaisquer que tenham sido os infortúnios sofridos. A seu ver, a esfera privada deve se sobrepôr à lei da cidade. Ela contraria então as ordens do tio, Creonte, e enterra o irm ão, Polinice. Evidentem ente, é presa e condenada à m orte. A peça de Ésquilo para aí. Se continuarm os a história a partir de Sófocles, descobrim os que Creonte, de início, se m antém inflexível. Depois, por pressão dos seus próxim os, ele volta atrás e pede que soltem Antígona, que acabava de ser j ogada na prisão, aguardando a execução da sentença de m orte. Tarde dem ais! No m om ento em que vêm libertá-la, descobre-se que ela se enforcou. Para acrescentar alegria em tudo isso, a m ulher de Creonte se suicida tam bém , e

deixa o velho rei m editando sozinho as consequências das m ás decisões. Mais tarde, os filhos dos sete, que serão cham ados “Epígonos”, vão querer vingar seus pais. Retom am as arm as, e a cidade de Tebas é destruída.

Assim term ina o sinistro ciclo das lendas tebanas. Do destino de Édipo e da revolta de Antígona foram dadas dezenas de interpretações. O m ito fascinou durante séculos e ainda hoj e não se passa um ano sem que se publiquem novas obras eruditas a seu respeito. Em tais condições, parece m uita presunção arriscar o m enor com entário. É im possível, no entanto, não prosseguir. Com a m aior prudência, proponho, em vez de acrescentar m ais um a leitura m oderna, voltar à m aneira com o os próprios gregos deviam considerar o m ito — pelo m enos se acreditarm os no que diz Ésquilo, que faz discreta, m as clara, alusão às narrativas a respeito do nascim ento de Tebas.

No fundo, o que dizem essas diferentes histórias? Primeiro e com toda evidência, que Édipo não é “culpado”, no sentido em que nossa concepção moderna de justiça entende. Édipo, fica claro, nada soube nem desejou nada daquilo que aconteceu. Também fica evidenciado, visto o lugar crucial ocupado pelos oráculos e, com isso, pelos deuses, que ele é manipulado por um destino superior que lhe escapa por todos os lados. Acrescentem os, pois seria um erro esquecer os “pequenos” nesse caso, que os tebanos também não são, de perto nem de longe, responsáveis — em todo caso, não o povo — pelas calamidades e outros flagelos que invariavelmente se abatem sobre eles, até a destruição final da cidade, pelos Epígonos.

A verdade é que uma maldição antiga pesa já de início sobre toda a linhagem dos reis de Tebas, e essa maldição, ligada a uma desordem inicial, só pode terminar após um reordenamento da família e da cidade. Esta última, no fim, mais ou menos com o nome mítico de Deucalião ou de Noé, passa pela destruição total dos protagonistas. Os infelizes habitantes nada podem contra o que lhes ocorre, e isso sim é trágico. São envolvidos por um destino que lhes escapa e esmaga, façam eles o que for, pois a maldição se remete a um tempo longínquo.

Está ligada, se com o tempo os pela geração imediatamente anterior à de Édipo, ao crime cometido por seu pai, Laio, contra o filho de Pélops. É preciso saber que Pélops havia anteriormente hospedado e criado Laio como se fosse um membro da sua família. Por motivos sobre os quais não vou entrar em detalhes, o menino passa toda a sua infância na casa dele. Um dia, porém, Laio se apaixona pelo jovem Crísipo, filho de Pélops, e tenta violentá-lo. O rapaz, horrorizado, se suicida, e Pélops, louco de raiva e de dor, lança uma terrível invocação aos deuses: se um dia Laio tiver um filho, que este o mate — sem preterir a proporção entre o erro e a punição — e que a cidade de Tebas seja destruída.

Segundo alguns mitógrafos, Hera e Apolo nunca perdoaram os tebanos de terem posto Laio à frente da cidade, sem em momento algum terem pensado em punir seu crime.

Todo o restante se engrena de maneira impecável. Apolo, através do seu oráculo, previne os esposos Laio e Jocasta sobre a catástrofe que cairá sobre

eles, caso tenham um filho. Laio, aliás, não gosta muito de mulheres, preferindo de longe os rapazes. De acordo com a maioria das versões do mito, foi por ter bebido e já em estado avançado de embriaguez que ele faz amor e gera o pequeno Édipo.

Veja o que diz o Coro, com relação a isso, na tragédia de Ésquilo: De fato, penso no antigo erro, logo punido, mas com efeitos que duram até a terceira geração, no desvio de Laio, surdo à voz de Apolo que, três vezes, em seu trono fatídico de Pito, um bigo do mundo, declarou que ele devia morrer sem filhos, se quisesse salvar sua cidade. Cedendo porém ao insensato desejo (*Laio está sob o domínio do álcool ao fazer amor com Jocasta*), ele engendra sua própria morte, Édipo, o parricida que, no rego sagrado da mãe que o nutriu, ousou plantar uma raiz sangrenta. O delírio havia unido os esposos ensandecidos (*ainda o álcool explicando o esquecimento da recomendação de Apolo*). Um mar de males lança sobre nós as suas vagas. Cada uma que rebenta ergue outra, três vezes mais forte, a estrondear fervilhando contra a popa da nossa cidade [...] Pois aqui se cum pre o terrível acerto de contas de antigas im preações.

Um pouco mais adiante, descobre-se, dentro da mesma estrita lógica, que Polinice, “o Augusto sétimo o chefe”, é morto pelo irmão, ainda por efeito direto da vontade de Apolo. O deus reservou para si o direito de ocupar ele próprio a sétima porta, aquela em que se dá o com bate mortal entre os dois irmãos, para que se cum pra, na raça de Édipo, o castigo do antigo erro de Laio.

As coisas não podem ser ditas de maneira mais clara e é inútil procurar mais além, em quaisquer considerações psicológicas. A peça em seguida volta a insistir nisso várias vezes: todos os descendentes de Laio são vítimas de um destino que lhes foge, do qual não são responsáveis, que responde à vontade dos deuses, neste caso representados por Apolo. O mesmo vale para Antígona, que explica de maneira direta sua vontade de desobedecer às ordens de Creonte e enfrentar a morte com o uma escolha, com certeza livre, mas no entanto decidida dentro de um contexto em que nada é livre, em que tudo é im posto, predeterminado pelo destino cósmico e pelos deuses. Ela diz: Forçosamente estão os ligados à com unidade no seio da qual nascem os, filhos de uma mãe miserável e de um pai infeliz.

Assim minha alma a voluntariamente aceita sua involuntária infelicidade e, viva, demonstra ao mundo (*Polinice*) seus fraternais sentimentos. Seus restos não serão repasto

de lobos de barriga vazia; que ninguém imagine isso, pois eu posso, mulher que sou, dar-lhe um túmulo e enterrá-lo.

Belo paradoxo, que resume e perfecciona a história: Antígona age livremente, por sua vontade. Toma por si mesma a sua decisão, com plena consciência do perigo a que se expõe, mas o que faz se situa dentro de um contexto em que tudo também lhe foge; na verdade, ela sente não poder agir de outra forma. Pertence à sua família, muito mais do que a família lhe pertence.

Com isso, está ligada à maldição que desde as origens pesa sobre ela, e nada pode lhe fazer mudar o rumo.

Do mesmo modo que a psicanálise, em suas interpretações do mito, realçou o inconsciente, os feministas — e também os antifeministas, pois o texto de Ésquilo pode ser lido nos dois sentidos — muito especularam sobre o fato de Antígona ser mulher, encarnando com isso, por assim dizer “naturalmente”, a lei do coração, da esfera privada contra aquela, seca e racional dos homens e da cidade, dos machos e do coletivo etc. Uma vez mais, não é impossível que essas conotações de hoje e estejam de certa maneira presentes no mito. É inclusive provável. Os gregos não eram mais bobos do que nós e tinham suas ideias próprias sobre homens e mulheres, sobre o inconsciente, sobre a vida das paixões e outros temas a psicologia contém porânea. Mas certamente não é onde se encontra a chave do mito, e tais preocupações nada têm de essencial senão para os nossos olhos modernos, “deformados” por uma visão até mesmo, quem sabe, legítima, mas com certeza diferente da que tinham os gregos.

Não há por que não acreditar em Ésquilo. Não se trata nessa tragédia de psicologia, e sim de cosmologia e de destino cego — muito diferente do inconsciente pessoal — que restabelece a ordem quando o sistema é, por um ou por outro motivo, revirado. E desde que os homens existem, desde que Pandora e Epimeteu os engendraram, as desordens abundam. São inevitáveis, pois constituem, com o agora já sabemos, o estímulo mesmo

o da vida, da história com o tal. Se não existissem as gerações, o cosmos estaria eternamente paralisado num completo tédio. Mas a existência das gerações representa também o constante risco de trágicas derrapagens. Por isso, na verdade, seria preciso percorrer toda a história de Tebas, desde sua fundação por Cadmo, para compreender em suas raízes a maldição que se abate sobre Édipo. Até aqui me fixei em Laio e no crime por ele cometido contra o filho de Pélops. Mas o fruto estava bichado desde as origens.

De início, Cadmo se casou com Harmonia, que, apesar do nome, vinha a ser fruto de uma certa desordem, sendo filha de Ares e Afrodite, de uma união capenga e proibida — Afrodite é oficialmente casada com Hefesto — entre a guerra e o amor. Mas há mais, muito mais. Você se lembra de que, para fundar sua cidade, Cadmo teve que recorrer aos préstimos dos “sem eados”, aqueles

famulosos *spartoi* nascidos dos dentes do dragão que vigiava a fonte de Ares e que Cadmo matou, para ter a água necessária ao sacrifício da vaca que lhe indicara o lugar onde fundar sua cidade. Esses famulosos “sem eados”, no entanto, os cinco que restaram, são homens de guerra, forças arcaicas, próximas do Caos original, da terra, dos Titãs, de Tífon. Temos aí um tempo cosmológico maior, sem o qual é impossível compreender qualquer coisa em lendas como a de Édipo e todas as coisas que cercam a cidade de Tebas. Aliás, um dos “sem eados” que participam da fundação da linhagem de Édipo se chama Equion, nome que infalivelmente lembra o monstro Equidna, a famosa com panheira sem útero, sem víbora de Tífon. O destino dos descendentes de Cadmo será frequentemente terrível, sempre preagido, à imagem do de Penteu, o neto que o sucede no trono de Tebas e que vai terminar dilacerado pelas Bacantes de Dioniso.

Sem entrar nos detalhes dessa longa história, é claro que o destino a pesar sobre Édipo e Antígona vem de muito longe, e eles nada rigorosamente podem fazer contra; nenhum dos dois pode, e nem podem os jovens devorados pela Esfinge ou as populações dizimadas pela peste. Assim são as coisas. As calamidades foram afastadas do Olimpo pelos deuses, pelo menos desde a vitória sobre os Titãs, desde que Zeus efetuou a partilha original, dividindo o mundo segundo a justiça, para enfim torná-lo um cosmos harmonioso e bom. Foram afastadas lá em cima, no Olimpo, m

as não em baixo! Em nossa terra é preciso que haja a algum a desordem , pois existem o tem po e a vida; isso é inevitável. E

um a prova disso é que se quiserm os a qualquer preço im pedir que haj a na terra um pouco de caos e consequentem ente de inj ustiça, o único m eio seria suprim ir a história e as gerações, ou sej a, os m ortais hum anos. Por esse m otivo, desde a repartição original, todas as infelicidades nos foram reservadas. E não pode ser de outra form a. Na verdade, alguns dizem inclusive querer ainda m ais dificuldades, por conta própria. E, com o se diz fam iliarm ente, é bem feito para eles! É o caso de todos que pecam por *hybris*. Mas há outros, sendo de longe o caso da m aioria, que não têm responsabilidade algum a nisso tudo. Há m ales que se transm item às vezes de geração em geração com o um a doença, um fardo genético — exceto que, no caso, é um fardo ligado a um a desordem cósm ica que, eventualm ente, foi causada por algum ancestral, m as que sem pre relem bra a am eaça representada pelo caos inicial e que nunca vai desaparecer com pletam ente. Ela é consubstancial à vida e à história dos hom ens. Às vezes pode acontecer, m esm o parecendo inj usto e cruel, que os deuses precisem fazer um a reparação no sistem a, repor a ordem com eçando pela aniquilação de toda a linhagem dos herdeiros daquela ruptura inicial do equilíbrio. Isso certam ente explicava, pelo m enos para os espectadores da tragédia, com o e por que os m ales m ais atrozes se abatem com o chuva sobre a hum anidade. Eu disse, no início deste capítulo, que assim com o as gotas não escolhem a quem m olhar, caindo indiferentem ente sobre bons e m aus, nem todos os infortúnios hum anos

são m ercidos — longe disso. É sim plesm ente com o as coisas se passam e nada podem os fazer, pois em sua essência tais aflições pertencem à nossa condição: a de m ortais im ersos na vida e na história que com portam incessantem ente a possibilidade do m al. E nós devem os aprender a conviver com isso.

É um a sinistra lição de vida, talvez você ache, e entendo que essa espécie de capitulação diante do presente, do m undo tal com o ele se apresenta, possa parecer desesperadora. Mas na realidade deve-se ver que, se aprofundarm os um pouco as coisas sem nos lim itarm os à nossa visão de Modernos, o ponto de vista da tragédia tal com o explicitado em seu estado

quim icam ente puro pelo m ito de Édipo, de m aneira quase caricatural, está repleto de verdade e de sabedoria. Vou tentar dizer por que em poucas palavras, tentar tam bém explicar por quais razões tem os, a m eu ver, todo interesse de ainda hoj e m editar sobre essa lição.

Para com eçar, por ela sim plesm ente ser baseada em fatos. Sim , a existência hum ana é às vezes, para não dizer sem pre, trágica, no sentido de o infortúnio acontecer sem que possam os lhe dar um sentido. É um erro querer a todo custo esquecer disso. Hoj e em dia, assim que o m al inj ustam ente se abate sobre nós, de im ediato cedem os à m ania m oderna que consiste em procurar “os responsáveis”. Um rio transborda e afoga pessoas que acam pavam ? É claro, a culpa é do prefeito, do governador, do m inistro, que são no m ínim o incom petentes, para não dizer crim inosos! Um avião cai? Vam os rápido abrir um processo para identificar os culpados e levá-los ao pelourinho. Sej a um telhado de escola que afunda, um a tem pestade que arranca árvores, um túnel que se incendeia, querem os a todo custo um a explicação hum ana, um erro m oral para urgentem ente estigm atizá-la. Vam os falar com toda franqueza: nessa atitude é que m elhor se enxerga a loucura dos Modernos. Você pode se perguntar por que estou falando de “Modernos” com letra m aiúscula, com o se, por assim dizer, se tratasse de um a categoria à parte, de um a outra espécie de hum anidade, diferente da dos “Antigos”. É um exagero, claro, m as é para que você com preenda um traço característico do tem po presente que, nesse ponto preciso, se opõe totalm ente ao m undo antigo: o hum anism o de que eu gosto e que defendo em outras situações se tornou tão onipresente e estam os, nós seres hum anos, tão convencidos de serm os os senhores absolutos do m undo, os donos de todos os poderes, que insensivelm ente, sem sequer pensar, acham os que tem os controle sobre tudo, inclusive as forças naturais, as catástrofes e os acidentes! Isso, no entanto, é puro delírio, no sentido próprio do term o: um a denegação da realidade.

Pois a verdade é bem diferente. Apesar de todos os poderes, de fato gigantescos, que a ciência nos dá, m esm o assim o destino nos escapa e sem pre há de nos escapar, por todos os lados! Não som ente o acaso faz parte da vida, não som ente a contingência é inerente à história, m as, além disso, estam os ligados a contextos tão variados, tão com plexos e ram

ificados, que pretender tudo controlar do que pode acontecer com os homens é pura e simplesmente grotesco!

Para pegar um exemplo extremo mais evidente, a última guerra mundial causou 53 milhões de mortes. Pode-se, de maneira séria, achar que, entre toda essa gente, havia apenas “culpados”; responsáveis; pessoas do bem ou do mal? A verdade, claro, é que a adversidade chega, com o nómito de Édipo, sem que nada se tenha feito e bate trem endamente forte, inclusive no campo social e político — o que se poderia imaginar mais sob controle do que o da natureza.

Dependendo do lugar em que nascem os, as chances não são as mesmas e as diferenças são às vezes abissais — algo que ninguém pode negar. Com o não ficar então tentado a encontrar uma explicação, como fizeram os gregos com esse nómito? A ideia de que um mundo desregrado produz desgraças injustas é simplesmente verdadeira e, em pelo menos boa parte, não vejo por que contestá-

la.

Porém existe no fundo uma sabedoria — é verdade que não cristã e por isso inicialmente mais estranha a nossos olhos pré-formatos por séculos de cristianismo, mesmo o que isso não seja do nosso conhecimento ou consentimento

— que merece reflexão. Um cristão, acreditando que tudo se faz por vontade de Deus, ou pelo menos sob sua vigilância, tem uma propensão quase inevitável a procurar um sentido na loucura dos homens, uma explicação que de certa forma os torne responsáveis. Sendo Deus todo-poderoso e bom, a miséria do mundo não se explica de outra maneira. Deve-se supor que ela vem da maldade dos homens, da liberdade mal-utilizada, de modo que eles são coletivamente responsáveis pelas catástrofes que os abalam. Beiram os com isso os limites da superstição e, para não cair nessa armadilha, os cristãos precisam lançar mão de astúcias dialéticas — e elas são sabidamente inúmeras. E não vou querer, eu, culpá-los disso.

Os gregos pensam de outra forma. Trata-se para eles de aceitar o absurdo do mundo do jeito que ele é e tentar amá-lo assim. Uma sabedoria no presente, de certa maneira, e que nos encoraja a lidar com isso. Não uma resignação, mas uma incitação a desenvolver nossa capacidade de acolhida, de abertura para o mundo, aproveitando a vida com o tal, enquanto vai bem, e que pressupõe uma certa relação com o tempo que perdemos em grande medida. Uma vez mais: sou um Moderno, um “humanista”, como se diz, inclusive passei a vida elaborando o que chamamos um “humanismo pós-metafísico” ou pós-nietzschiano.

Mesmo assim, não podemos nos manter insensíveis à grandeza do mundo antigo nem, menos ainda, ao fato de os seus pontos fortes coincidirem muitas vezes com os nossos pontos fracos. Ali onde acreditamos, erradamente, poder tudo controlar, os Antigos nos oferecem um outro olhar, no qual devem os nos inspirar.

Do que se trata, exatamente? De algo que já expus a respeito do estoicismo, no primeiro volume de *Aprender a Viver*, e que é preciso retomar por um instante nesse contexto mitológico. Sem dúvida, a principal convicção que a mitologia vai legar à filosofia antiga, e sobretudo ao estoicismo, é a de que os dois males que

pesam sobre a existência humana, os dois freios que a bloqueiam e impedem o acesso ao pleno desabrochar resultante da vitória sobre o mundo, são a nostalgia e a esperança, ou seja, a vinculação ao passado e a preocupação com o futuro. O

passado permanentemente nos puxa para trás, graças ao terrível poder que têm sobre nós o que Espinosa inspiradamente chamou “paixões tristes”: nostalgia, quando o passado foi feliz, mas culpa, remorso e arrependimento, quando foi doloroso. Tomamos refúgio então em miragens do futuro, com as que Sêneca tão bem descreveu em *Cartas a Lucíolo*. Imaginamos que trocando uma coisa ou outra, casa, carro, sapatos, corte de cabelo, férias, MP3, aparelho de televisão, trabalho ou o que quer que se possa imaginar, as coisas vão melhorar. Verdade, porém, é que os atrativos do passado e as miragens do futuro, na maior parte do tempo, não passam de engodos. O tempo todo nos desviam do instante presente, nos impedem de viver plenamente. Além disso, são focos permanentes de

angústia e de medo, com a primeira surgindo quase sem predo passado e o segundo, do futuro. E não há obstáculo maior para a vida boa do que o tempo.

É esta a convicção simples e profunda que se exprime na sabedoria grega e que principalmente o estoicismo vai tornar popular. [65](#) Para nos salvarem, para termos acesso à sabedoria que reside na vitória sobre o medo, precisamos aprender a viver sem nostalgia do passado nem receio supérfluo com relação ao futuro, o que significa que devemos parar de habitar permanentemente essas dimensões do tempo que, aliás, não têm existência alguma (o passado não existe mais e ainda não há futuro) e nos limitarmos, tanto quanto possível, ao presente.

Como diz Sêneca em *Cartas a Lucíolo*:

Devem ser eliminadas essas duas coisas: o receio com relação ao futuro e a lembrança de antigos males. Estes últimos não mais concernem mais e o futuro não mais concerne ainda.

E ele acrescenta ainda que, de tanto se preocupar com essas dimensões fictícias do tempo, a gente simplesmente acaba “deixando de viver”.

Uma vez mais, talvez você ache que essa sabedoria do presente não se sustenta tanto e, de qualquer forma, nem se tem tanta impressão de que esteja bem clara no espírito de Édipo — nem, aliás, no de Antígona —, que, manifestamente, acha que o destino ambos reservado é imundo, insuportável, para não dizer revoltante. No mais, pode-se imaginar que o espectador da tragédia pensasse mais ou menos o mesmo. Certamente se dizia que toda essa história é horrível e que o mundo real, mesmo sendo da maneira que queriam e guiavam os deuses, continuava pouco tranquilizador e nada cordial. Em outras palavras, com o fazer concordar a sabedoria grega do amor pelo real, da reconciliação com o presente, com o sentimento trágico que segue inversamente e nos deixa achar que, mesmo assim desejado pelos deuses e certamente, no final das contas, harmonioso, o

mundo não é aceitável para muitos de nós?

Com essa questão bem simples, tocam os, creio, o cerne das maiores dificuldades inerentes à visão cosmológica e divina do universo. Parece-me que três respostas diferentes podem ser dadas.

A primeira, que sem dúvida é a que melhor concilia a sabedoria do amor pelo mundo e a realidade do trágico, consiste em mais ou menos dizer o seguinte: saibam, pobres humanos, que assim como se viu com Édipo, o destino não lhes pertence e pode sem pretranscorrer mal, tomando de volta o que deu. Durante vinte anos, sendo rei de Tebas, feliz com Jocasta e seus filhos, Édipo viveu em plena glória e felicidade. Tudo isso lhe foi retirado. Pior ainda, a base da construção da sua felicidade, isto é, o fato de ele ter matado o pai e casado com a mãe, se tornou o princípio fundamental da absoluta catástrofe. Moral da história: deve-se aproveitar a vida enquanto ela é boa, enquanto se está bem, e sem estragá-la com tormentos inúteis. Sabendo que ela terminará mal de qualquer maneira, deve-se aproveitar o presente, os vinte anos resplandecentes em Tebas, seguindo o famoso princípio do *Carpe diem* de Horácio. Devem os aceitar e amar cada dia com o ele vem, sem colocar questões inúteis. Sábio é quem vive no presente, não por falta de inteligência ou por ignorar o que pode acontecer, mas, pelo contrário, por muito bem saber que, mais cedo ou mais tarde, tudo vai piorar e deve-se aproveitar desde já tudo que nos é dado. De certa forma, é a versão minimalista da sabedoria estoica.

A versão maximalista, com o é de se esperar, vai muito mais longe: também nos convida a amar o real, mas sob facetas bem diversas e mesmo que seja trágico e dilacerante. Nessas condições, o sábio não se limita a amar apenas o que é amável. Disso todo mundo é capaz. Ele é aquele que, em qualquer circunstância, consegue “esperar um pouco menos, lamentar um pouco menos e amar um pouco mais”, como me disse um dia o filósofo André Comte-Sponville para resumir o espírito dessa sabedoria grega em uma frase. De fato, o enunciado traduz de maneira perfeita a serenidade e a força de personalidade que se deve ter para enfrentar as catástrofes que cegamente ocorrem aos humanos. É uma ideia que atravessa os séculos. Podia ser vista já atuante entre os epicuristas tanto quanto com os estoicos, mas se encontra também em Espinosa e até em Nietzsche, que igualmente nos convida de maneira explícita a amar o mundo tal como ele é, *não só quando é amável — seria muito fácil —, mas também quando é atroz, como*

*é o caso na tragédia de Édipo*: Minha expressão para o que é grandioso no homem é *amor fati*: nada querer além do que é, nem diante nem atrás de si, nem nos séculos dos séculos.

Não se contentar em suportar o inelutável e mesmo ainda ocultá-lo — todo idealismo o é um a maneira de mentir a si mesmo o diante do inelutável —, mas amá-lo. [66](#)

Em outros termos, que poderiam ser os da sabedoria antiga, naquilo que por com odiosidade chamamos sua versão “maximalista”, nunca se deve permanecer nas dimensões não reais do tempo, no passado e no futuro, mas, pelo contrário, tentar habitar, tanto quanto possível, no presente, dizendo-lhe “sim” com amor, mesmo o que seja terrível — com uma “afirmação dionisíaca”, como diz Nietzsche, se referindo ao deus do vinho, da festa e da alegria.

Eu bem que apoiaria essa ideia, mas, para dizer a verdade, nunca nem por um segundo acreditei que fosse mesmo inimitavelmente praticável, e que seja possível dizer

“sim” com alegria diante da morte de uma criança, diante de uma catástrofe natural ou diante da guerra. À sua maneira, o triste fim de Édipo prova bastante bem que o trágico grego não tem muito a ver com essa visão das coisas, que sem dúvida é grandiosa no papel, mas absurda na vida cotidiana. Pessoalmente, nunca pude compreender como é possível, à maneira de Nietzsche, de Espinosa ou dos estoicos, dizer “sim” a tudo que acontece. Nem mesmo tenho certeza de que isso seja desejável. O que significaria dizer “sim” a Auschwitz? Não me dizer que o argumento é vulgar. Sejam então assumidamente vulgares: na verdade, nunca tive o menor empenho de resposta inimitavelmente plausível para essa interrogação, de fato trivial, por parte dos mesmos antigos estoicos, espinosistas ou nietzschianos, e é o que mesmo me impede, ainda hoje, de aceitar tal pensamento. Além disso, repito, o próprio Édipo não consegue, como nem você nem eu, aderir ao horror.

Resta-nos então, entre a sabedoria inimitabilista, que, diga-se de passagem, me parece muito bonita e já bem difícil de se praticar na medida necessária, e a maximalista, sem sentido algum na realidade humana,

tentar pensar na última alternativa, que a mim eu ver a tragédia grega paralelamente traça, de maneira quase implícita ou oculta. Por toda evidência Édipo não diz tranquilamente “sim”

à sua sina, e é preciso boa dose de má-fé para supor que os espectadores se alegravam de ver o cosmos, a ordem divina, retornar seus direitos legítimos contra os pequenos seres humanos, esmagados no percurso de maneira tão brutal. Isso significa, supondo que Édipo não pensa nem age com o certo e faria um perfeito estoico, espinozista ou nietzschiano, que ele não seja um sábio?

Não estou certo disso. Pois me parece que nos transmite um mensagem bem mais interessante do que a do *amor fati*. É claro, com o grego que acredita em seu mundo e em seus deuses, ele aceita em parte o seu destino, com o que prova o fato de se punir. Ele fura os olhos e deixa o trono, para terminar na maior infelicidade. Assim, com a própria vida, com o sofrimento exposto que nada tem de amor pelo presente, ele se revolta, protesta, grita que algo não está direito. E

sua filha, Antígona, mais ainda, mais no mesmo sentido que ele, retorna ao processo. Uma vez mais, não que eles contestem — pelo menos de maneira explícita — o universo em que estão mergulhados. Pelo contrário, Antígona diz claramente pertencer à sua família e que nada pode fazer contra isso. Mas, justamente, há um ruído. Essas pessoas são formidáveis, Édipo é sábio,

inteligente, generoso e honesto; Antígona é corajosa, leal, fiel a ideais que manifestam uma nobre ética — e os dois no entanto são triturados. É difícil de aceitar, e deve ser meditado mais profundamente.

Essa triste história nos ensina, antes de tudo, a compreender melhor a condição humana, a melhor perceber de que maneira a desgraça faz parte integrante e inevitável da vida dos mortais e por que, também, ela é sempre injusta, absurda e insensata. Percebem os desastrosos motivos a favor de uma sabedoria do amor pelo mundo porque devem evitá-los, tanto quanto possível, rumo a brancas desagradáveis e elaborar fantasias sobre futuros cintilantes. Mas, para além dessa primeira lição que se remete à sabedoria “moralista”, se Édipo e Antígona se tornam para

nós, com o j á eram para os gregos, heróis, personagens lendários com um a conotação positiva, é por confirmarem com o nenhum outro, pelo próprio sofrimento, o quanto é singular a condição humana no coração da ordem cósmica. Há nisso um a espécie de fermento para o humanismo futuro. Assim com o Prometeu, na peça de Ésquilo, se revolta contra os deuses em nome do homem, o espectador das tragédias de Sófocles não pode deixar de pensar, mesmo o que fugidiamente, que se deveria poder afinal mudar o mundo, melhorá-lo, transformá-lo e não apenas interpretá-lo. Em todo caso, com certeza, há um grão de areia que arranha o bom funcionamento do sistema, e ele tem nome: essa pedra no sapato é o homem. Antígona, mesmo falando em nome dos deuses, em defesa de uma moral do coração, é uma revolucionária, uma humanista — é, nesse caso, a mesma coisa — que talvez não saiba disso, mas nós mesmos não podemos deixar de saber. Bem mais do que ao *amor fati*, à capitulação com relação ao encaminhamento do mundo, ela nos incita a criticar o que está estabelecido. E isso é especificamente humano nela, que não é redutível à ordem, nem assim ilável pelos deuses nem pelos cosmos. Será preciso esperar o nascimento do humanismo, com Rousseau, Kant e a Revolução Francesa para plenamente fazer justiça a essa ideia prometeica — e o termo ganha aqui todo o seu sentido, pois foi mesmo o Prometeu que, antes de todos, segundo Platão, viu nos humanos seres que nada são de início, mas para os quais tudo é possível em seguida, inclusive a revolta contra a ordem do mundo. É onde reside, a meu ver, toda a grandeza da tragédia de Édipo e de Antígona: a primeira, sem dúvida, a abrir espaço, no próprio coração da cosmologia grega, para a ideia de humanidade, com um potencial subversivo virtualmente ilimitado.

[63](#) “Quando os pais bebem, os filhos brindam” (bebem ainda mais, significando que pagam as consequências). (N. do T.)

[64](#) No que concerne ao período arcaico — até o século V a.C. —, encontram-se algumas preciosas menções ao mito de Édipo em Homero, Hesíodo e Píndaro.

*As Fenícias*, de Eurípides, sob determinados ângulos fornece um ponto de vista bem diferente do de Sófocles. Mais tardiamente, devem os nos lembrar, é claro, a

nossos dois mitógrafos “habituais”, Apolodoro e Higino, assim com o a Pausânias e a Diodoro de Sicília.

[65](#) Ver em *Aprender a Viver I* o capítulo sobre o estoicismo.

[66](#) *Ecce homo*, “Por que sou tão sábio”.

Conclusão

Mitologia e filosofia

*A lição de Dioniso e a espiritualidade laica*

Não volto à construção dessa representação do cosmos que a mitologia lega à filosofia. Vim os o bastante, ao longo deste livro, em quantos sentidos múltiplos e complexos a vida boa pode se encontrar nela, pelo menos se considerarmos o que por muito tempo foi o essencial da cultura grega, na existência em harmonia, tanto quanto possível, com a ordem cósmica. Mas com a tragédia de Édipo, com quem os tam bém a perceber outra coisa: as disfunções do sistema, os grãos de areia que podem afetá-lo, criar problema e, no mínimo, parecerem trágicos a nós, humanos. É por onde eu gostaria de concluir, dando prosseguimento à reflexão sobre o que podem os designar de maneira geral com o “a alteridade” ou

“o Outro” do cosmos e da harmonia, isto é, no fundo, nós mesmos, os mortais.

Pois a grandeza dos mitos gregos não reside exclusivamente na sublime e descrição dos esplendores do universo. Ela se encontra ainda no esforço quase desesperado de integrar aquilo que não se inclui na bela ordenação dentro de um esquema diante de pensamento que, no entanto, privilegia a harmonia antes de tudo. É um fato: a cosmologia põe em epígrafe a ordem e a justiça, a concordância e a identidade. Mas nem por isso deixa de ser sensível ao que cria também o perturbador atrativo do caos, da diferença, da festa, da embriaguez, ou seja, tudo que à primeira vista se remete à loucura, mais do que à sabedoria.

Frequentemente se diz que essa vertente, por assim dizer “dissidente” do pensamento grego, se encarnava em outra tradição filosófica, diferente da cosmologia platônica ou estoica, em uma espécie de “contracultura”, passando pelas teorias dos atomistas, dos epicuristas e dos sofistas — uma forma de

“desconstrução”, pode-se dizer, *avant la lettre*, em que já se exprime de maneira explícita a paixão pelo caos mais do que pela ordem, pela diferença mais do que pela identidade, pelo corpo mais do que pela alma.

Se nos colocarmos sob esse ponto de vista, o que parece realmente admirável nas construções mitológicas é que tenham tido a incrível ousadia de abrir espaço para esse aspecto das coisas, levando-o em consideração de maneira absolutamente explícita e encarnando-o num personagem que já encontramos no cânone: Dioniso, de quem gostaria de dizer algumas palavras em conclusão.

Para início de conversa, é muito cara de pau tornar Olímpico um sujeito tão pouco reconhecível, deixando-o integrar de maneira tão chamativa e assumida o centro do sistema cosmológico.

Pois o mínimo a se dizer é que não é fácil de se digerir Dioniso. Já disse que

ele nasceu saindo da “coxa de Júpiter”, arrancado in extremis da barriga de Semelê, sua mãe, que não era uma deusa, mas simplesmente mortal que tinha se inflamado — no sentido literal, consumir-se em chamas — ao ver o amante, o rei dos deuses. Desde o início Dioniso é um ser bem à parte. Primeiro, é o único Olímpico a ser filho de uma mortal. Isso já quer dizer que ele carrega em si uma parte de caos, uma diferença fundamental, uma espécie de imperfeição. Há, porém, mais do que isso: dizem que tem algo de oriental, que não tem a aparência de um grego de “pura cepa” — tudo bem, a expressão é discutível, por isso coloco entre aspas, para marcar que, do ponto de vista da tradição, Dioniso parece mais o que os gregos chamam um “meteco”, um estrangeiro. Para

“piorar”, ele desde a mais tenra infância se disfarça de menina, num mundo que no espaço público só valoriza os homens. De início, foi para fugir

da raiva de Hera que o rei Atam as, com quem Hermes deixou a criança-deus, im pôs o disfarce. Aliás, de acordo com algumas fontes convergentes, Hera já fizera a mãe dele arder em chamas, sugerindo que ela pedisse a Zeus que se mostrasse sob seu aspecto verdadeiro — e a deusa sabia muito bem que a jovem mortal não resistiria por um minuto à resplandecência do senhor do Olimpo, horrendo fulminada. Com o correr do tempo, porém, Dioniso tomou gosto pelas roupas femininas. Para se vingar, Hera o enlouquece assim que descobre o truque, e Dioniso vai precisar de esforços de purificação quase sobre-humanos para escapar dos delírios insensatos que a esposa de Zeus lhe enfiara na cabeça. Este último, para resgatá-lo da ira de sua mãe, o transforma em cabrito, coisa que, deve-se confessar, torna Dioniso um ser cada vez mais estranho: *não somente é filho de mortal, não somente é oriental, feminino e louco, mas, além disso, tem um passado animalesco!* O mínimo que se pode dizer é que, em princípio, ele é muito pouco olímpico. Além disso, tem tudo para desagradar quando passa com seu séquito de Sátiros, Bacantes e Silenos com hábitos inimagináveis por cidades gregas dominadas por valores viris e masculinos de ordem justa. Com seu cortejo de extravagantes em estado de desmedida em briaguez, desenfreada sexualidade e sadismo louco, ele é *hybris* dos pés à cabeça! Insisto: realmente foi preciso uma singular audácia para colocar essa figura na lista canônica dos deuses mais legítimos. Questão bem simples, pelo menos em aparência: por quê?

Talvez seja preciso, para melhor perceber o que está em jogo e não responder superficialmente demais, lembrar os primeiros episódios marcantes do seu itinerário<sup>67</sup> — sobretudo a morte de Penteu, que evoquei de passagem, mas que não contei realmente em detalhes, indo ao fundo da narrativa. No entanto, tem os relatos muitas informações sobre a singularidade dessa estranha divindade.

Desde o seu nascimento, Hera, como eu disse, o persegue com todo seu ódio, como já fizera com tantos outros, Io e Hércules por exemplo, e pelos mesmos motivos. Hermes então o esconde em lugar seguro, a mando de Zeus, e Dioniso é criado sob os disfarces de que já falei. Ao descobrir o embuste, Hera não

som ente o enlouquece, mas também a seus pais adotivos, Atamás e Ino (diga-se de passagem que talvez seja a com o nasce, segundo certas versões, o mito do Tosão de Ouro, com os filhos de Atamás tentando escapar da loucura paterna).

Zeus então novamente esconde o menino, dessa vez num país longínquo, chamado Nisa, onde ele é criado por ninfas — alguns dizem ser desse episódio que Dioniso tira seu nome, que significaria “o Zeus ou o deus de Nisa”. Seja como for, ele viaja muito e acaba se curando da loucura. Tenta voltar à Trácia, mas é violentamente barrado por Licurgo, rei dessa região. Com o qualquer prefeito mais intolerante, vendo chegar ciganos à sua bem-comportada e limpa cidade, ele não quer por ali aquele cortejo o maluco; mas anda prender Dioniso e seu bando. Péssima ideia — o deus, apesar de ainda bem jovem, não deixa de ser tremendamente poderoso. Lança uma praga contra Licurgo, que, por sua vez, cai na loucura. Ele acaba de maneira atroz, despedaçado por seus súditos, depois de ter cortado a própria perna, num acesso de demência. Após outras viagens, Dioniso volta finalmente à sua cidade ou pelo menos à de sua mãe, Semelê, que, você se lembra, é filha de Cadmos e Harmonia, soberanos e fundadores de Tebas. Semelê tem uma irmã, Agave, que teve um filho, Penteu, primo-irmão de Dioniso. Este último, então, também é neto de Cadmos. O pai de Penteu, isso tem sua importância na história a seguir, é um daqueles famosos “sem eados”, um daqueles *spartoi* dos quais já falei. Trata-se inclusive do mais famoso de todos, Équion, um autêntico “autóctone”, um ser nascido da terra — o que em essência é o caso dos “sem eados”. É então o contrário de Dioniso: não um exilado, mas um indígena, não um estrangeiro, mas um homem do torrão, um produto local.

Com o avô ficando velho demais para governar a cidade, ele, Penteu, se torna o novo rei. Agave, no entanto, sem preterir o zombado da irmã, a mãe de Dioniso: nunca chegou a acreditar na história do Zeus fulminante, nem na da “coxa de Júpiter”, fazendo correr o rumor de que todo esse caso não passa de fábula, para não dizer de má postura — o que desagradava ao extremo Dioniso. Por dois motivos: primeiro por não gostar que caluniem sua mãe, e depois porque isso nega a sua filiação divina. E Penteu e sua mãe irão pagar caro, muito caro por isso.

Com o Jean-Pierre Vernant contou m aravilhosam ente essa história, o que posso fazer de m elhor é passar-lhe a palavra para expor pelo m enos a cena inicial, a chegada de Dioniso a Tebas:

Na cidade que é um a espécie de m odelo de cidade grega da Antiguidade, Dioniso chega disfarçado. Não se apresenta com o o deus Dioniso, m as com o o sacerdote do deus. Sacerdote am bulante e vestido de m ulher, com os cabelos longos até as costas, ele tem tudo do m eteco oriental de olhos escuros, ares sedutores, bem -falante [...] Tudo que pode deixar ericado o

“sem eado” do chão de Tebas, Penteu. Os dois têm m ais ou m enos a m esm a idade. Penteu é um rei bem j ovem , da m esm a m aneira que o suposto

sacerdote é um j uveníssim o deus. Em torno do sacerdote gravita um bando de m ulheres j ovens e m ais velhas, de Lídia, ou sej a, do Oriente. Do Oriente com o tipo físico e com o m aneira de ser. Nas ruas de Tebas elas provocam um rebuliço, sentando-se, com endo e dorm indo ao ar livre. Penteu vê isso e fica furioso. O que faz ali aquele bando de errantes? E quer expulsá-los.[68](#)

O que se nota perfeitam ente na descrição de Vernant, e que m e levou a citá-la aqui, é o form idável contraste entre Dioniso e Penteu, o exilado e o hom em nativo, o m eteco e o autóctone. Sente-se logo de início que eles não podem se entender. Dioniso m onta um a arm adilha funesta. Por trás do furor do j ovem rei, com o m uitas vezes é o caso, há um a form a inconsciente de tentação. No fundo, ele se sente fascinado por todas aquelas m ulheres, toda aquela sensualidade que se expõe nas ruas, toda aquela liberdade de tom e de espírito, para ele que é travado com o nenhum outro, criado desde criança na dureza, pela m aneira

“espartana”, dentro dos valores “viris” de sua cidade-m odelo. E Dioniso se aproveita disso, usa esse fascínio. Convida-o — deve-se reconhecer —

perversam ente a ir à floresta para assistir às festas, as fam osas “bacanais” ou

“dionísias” que se darão em homenagem ao deus. Penteu fica tentado. Ele sobe numa árvore para se esconder e ver sem ser visto o espetáculo espantoso que deve acontecer, inteiramente contrário ao que ele é no íntimo, mas que, por isso mesmo, exerce em sua alma, e quem sabe também em seu corpo, uma secreta e confusa atração. As Bacantes — as mulheres do séquito de Dioniso são assim chamadas em referência a Baco, um dos outros nomes desse deus de múltiplas facetas — começam a delirar, dançar, beber, fazer amor, correr atrás de filhotes de animais para comê-los vivos, torturá-los, despedaçá-los. Resumindo, é a loucura dionisíaca em estado bruto, em que se misturam todas as paixões mais obscuras, a sexualidade, é claro, o gosto pelo vinho, evidentemente, mas também o sadismo, os transe, os êxtases delirantes. Para sua infelicidade, Penteu rapidamente é descoberto — Dioniso cuidou disso, é claro. As mulheres apontam para ele. Torna-se a nova presa! Elas arqueiam a árvore, obrigam-no a descer, e Agave, sua própria mãe, que dirige as operações com o um general de exército, dilacera vivo o filho, com a ajuda das comarcas. Em delírio, ela achou-se tratar de um animal selvagem e, orgulhosa, volta para casa e mostra o troféu a seu pai, Cadmos: a cabeça de Penteu sanguinolenta, enfiada na ponta de um dardo.

Vamos deixar de lado o restante da história — o velho Cadmos, nem é preciso dizer, fica arrasado e Agave também, assim que recupera o espírito, enquanto Dioniso revela sua identidade, mostrando às claras seu poder. Mas não está nisso o essencial, e sim no fato de os gregos terem precisado completar seus mitos cosmológicos, suas lendas inteiramente dedicadas à glória da harmonia e da ordem, com esse tipo de episódio, próximo da menos defensável e menos conveniente dimensão. Tem algo tão estranho que é preciso questionar o

significado da integração de semelhante entidade no universo dos deuses. Mais uma vez a interrogação se impõe: por quê?

A resposta agora pode ser bem simples. Antes de tudo, o principal é não se enganar. Dioniso não é, com os Titãs ou com o Tífon, um ser apenas “caótico”, um opositor “furioso”, se podemos assim dizer, da edificação do cosmos por Zeus. Se fosse, não seria, com o que você bem pode imaginar, um olimpico; isso não seria possível. Ele estaria, com todas as outras forças

arcaicas, trancafiado no Tártaro, jogado sob boa vigilância nas vísceras de Gaia. Não se constitui então, pelo menos não exclusivamente, com o um dos dois polos caos/cosmos, mesmo o que, com o vismos no contexto de Nietzsche sobre a música, haja evidentemente nele algo do caótico, do titânico. Para dizer a verdade, ele é uma espécie de reunião dos dois, uma forma de síntese cheia de sentido, pois nos faz entender que não existe harmonia sem se levar em conta a diversidade, não há imortais sem mortais, identidade sem diferença, autóctones sem metecos, cidadãos sem estrangeiros.

Por que essa mensagem é tão importante que deva sim bolicamente se estabelecer no centro do Olimpo? Muitas vezes se responde essa pergunta com duas interpretações opostas, mas ambas aparentemente plausíveis, do personagem de Dioniso. Aliás, é normal que surjam várias leituras dos mitos, uma vez que não existem propriamente autores que possam ser identificados.

Como é o caso com os contos de fadas, temos nas mãos uma literatura

“genérica”, criações que não se atribuem a ninguém em particular e nas quais, em consequência, é sempre difícil imaginar uma intenção consciente que facilmente se possa identificar. É impossível entrevistar, como se faria hoje em dia na televisão, Homero. Não apenas por ele estar morto, mas porque possivelmente ele não passe de um nome-código, recobrando talvez várias pessoas, em todo caso várias tradições orais, sem que indivíduo algum possa pretender ser o autor consciente e responsável. É sempre, então, “de fora” que temos que tentar reconstituir um sentido, e nessas condições é perfeitamente natural que diferenças de perspectiva sejam possíveis — muito mais, sem dúvida, do que quando se pode remeter a obra a um autor “pessoal”. A reconstrução do sentido se torna com isso ainda mais interessante. Evitemos ceder à tentação, tão frequente no passado recente, que consiste em, sob o pretexto de se tratar mais de “textos” do que de obras, ver neles apenas

“estruturas”, sem nunca buscar extrair um significado. Com certeza seria um erro grave.

Segundo uma primeira leitura que pode ser dita “nietzschiana” (em bora de maneira bem vaga, pelo tanto que, na verdade, se afasta do pensamento autêntico de Nietzsche), Dioniso encarna o lado festivo da existência. Representa os momentos de loucura, verdade que meio delirantes, certamente excessivos, mas tão lúdicos quanto alegres, inclusive em seu excesso mesmo, ou seja, nos

instantes de amável transgressão que uma vida “liberada” deve reservar ao hedonismo, ao prazer, à satisfação das paixões eróticas, por meios secretos. Seria esta uma interpretação “de esquerda” dos ritos dionisiacos, uma espécie de antecipação do anarquismo, para não dizer de Maio de 1968. Aliás, é num sentido bastante próximo a isso que a tradução romana descreveu Baco: um velho beerrão, é verdade, mas simpático, bon-vivant, cheio de bom humor, de amor e, em última instância, com o seu companheiro Sileno, um verdadeiro sábio.

“Viver com o um vulcão” talvez pudesse ser, nessa perspectiva, a máxima de Dioniso.

O problema é que nada em sua existência, pelo que nos contam os mitos, corrobora essa imagem idílica. É evidente que a verdade está noutro lugar. Em momento algum a vida do deus do vinho e da festa se assemelha minimamente a algo feliz. O nascimento é sofrido e a infância, tumultuada. Ao ser expulso por Licurgo, nas viagens pela Índia e pela Ásia, ao voltar para se vingar de Agave e Penteu, sua vida se passa mais no medo e no ódio do que no amor e na alegria.

Além disso, as festas dionisiacas, se nos dermos o trabalho de considerar de maneira atenta o que dizem os textos fundadores — a realidade era sem dúvida um pouco diferente —, se assemelham infinitamente mais a um filme de terror do que a uma alegre orgia: cenas com animais esfaqueados vivos, crianças torturadas, estupros coletivos e mortes atrozes que se encadeiam em ritmo assustador, levando a achar que a imagem que muitos têm da boa e velha festa estudantil de 1968 ou da orgia romana se encaixa muito pouco nesse tema. Com o se não bastasse, com o podem observar com relação ao primo Penteu, Dioniso está longe de se comportar como o herói simpático. Ele encanta, é verdade, seduz, concordo, mas sem por hipócrisia e mentira, praticando traições, delações, enfim, recorrendo a

artifícios que nada têm, se olharmos os mitos de perto, a ver com o que os defensores dessa interpretação pretendem normalmente valorizar: o excesso e a transgressão, sim, mas na alegria e no amor. De fato, há em Dioniso excessos e transgressão, mas muito pouco alegria e amor.

Outra interpretação, já bem mais justa, se inspira não num nietzschianismo adulterado, mas em Hegel. Consiste em dizer, em substância, que Dioniso representa o momento da “diferença” [69](#) que corresponde à ideia de que se deve dar, por assim dizer, tempo à eternidade e ao cosmos para que integrem o que é diferente deles. Para tentar formular as coisas mais simplesmente, sem jargão, esse deus do delírio encarnaria, com isso, frente ao universo calmo e divino, eterno e estável fundado e garantido por Zeus, a necessidade de se levar em consideração tudo que, de fato, é contrário a essa ordem, diferente ou até mesmo o oposto: não, certamente, o caos absoluto (foi a tarefa dos Titãs e de Tífon, que também são deuses e foram dominados antes até de o cosmos estar completamente estabelecido), mas o acaso, a confusão, a contingência, os dilaceramentos e outras imperfeições do mundo humano. É preciso, de certa

maneira, que tudo isso se exprima para ser, num terceiro tempo (sendo o primeiro o da criação do cosmos), recuperado e reintegrado na harmonia geral.

Por isso é que existiria o lugar de Dioniso em pleno centro do Olimpo.

Com essa segunda leitura, sem dúvida estamos bem mais perto da verdade das lendas dionisíacas. Sim, devem ser levadas em conta a alteridade, a estranheza, a desordem e a morte, ou seja, aquilo que é diferente do divino. A única nuance, no entanto essencial, que eu acrescentaria ao ponto de vista hegeliano, é a de que, no final, não há síntese feliz e bem-sucedida. Com certeza deve-se inventar Dioniso e colocá-lo em lugar privilegiado, pois a vida de verdade, a vida boa, tanto para nós quanto para os deuses, está no cosmos e no caos reunidos, em momentos e momentos juntos. Com apenas o cosmos, a vida se imobiliza, paralisada, mas com o caos apenas, as coisas não melhoram: ela explode. Livre para agir, a desordem das bacanais leva ao desastre e à morte. É preciso que outro princípio lhe ponha um limite; reciprocamente, a ordem cósmica sem os seres humanos, sem os vivos

que se agitam nesse tempo que é o da história real, constitui outra forma de morte, por congelamento na imobilidade.

Com o que é o caso naquilo que Nietzsche chama “grande estilo” (mas falo do “verdadeiro” Nietzsche, que não é absolutamente “nietzschiano” e mesmo ainda

“de esquerda”), deve-se integrar em si o inimigo, [70](#) não deixá-lo de fora, pois seria muito perigoso e, pior ainda, entediante — o que explica o fascínio do filósofo além do personagem de Dioniso, em que ele próprio se reconhece.

Os dois momentos por ele descritos em seu livro *O Nascimento da Tragédia*, o apolíneo e o dionisiaco, são inseparáveis um do outro, ambos necessários à vida.

Assim como não há cosmos sem caos, também não há eternidade sem tempo, identidade sem diferença.

Pelo simples fato de existir, Dioniso nos lembra antes de tudo as origens do mundo, a abissal escuridão de onde ele vem. Sem que seja necessário, ele nos faz sentir o quanto o cosmos se construiu sobre o caos e o quanto essa construção, vinda da vitória de Zeus sobre os Titãs, é frágil. Tão frágil que justamente se esquecem a origem e a precariedade — razão pela qual a festa assusta e a loucura inquieta, pois sentimos que nos são muito próximas, que, na verdade, estão em nós. É este, no fundo, o ensinamento de Dioniso, ou melhor, de sua integração no universo dos olímpicos. Trata-se, como na tragédia, de nos fazer compreender que toda essa construção, no final, é pura e simplesmente feita pelos e para os humanos, para aqueles que não apenas são membros do cosmos eterno, mas também estão mergulhados no mundo da finitude, nessa mesma dimensão de dilaceramento e de desordem de que, em toda circunstância, fala Dioniso.

Não há reconciliação final, entretanto, como na interpretação hegeliana, nada de happy end, e talvez seja nesse ponto que o mito de Dioniso nos permite, melhor do que qualquer outro, apreender com todas essas construções míticas

nos afetam ainda hoje e de maneira tão íntima.

É por falarem de nós, mortais, de maneira diferente do que farão as religiões: em termos de espiritualidade laica e não de crença, em termos de salvação humana, mais do que em fé em Deus. O que é com ovente na trajetória de Ulisses é que ele faz tudo para se virar sozinho, tentando ser lúcido, mantendo seu lugar, recusando a imortalidade e a ajuda fácil dos deuses. Alguns, é claro, com Atena e Zeus, o socorrem, outros infernizam sua vida — é o caso de Poseidon.

No final, porém, ele é que se vira por conta própria, assumindo a morte que o aguarda. Nesse sentido, apenas a filosofia assume essa herança. Uma vez mais, tenho plena consciência do que tem de paradoxal essa afirmação para um leitor mais apressado: com a mitologia tão evidentemente sobrecarregada de deuses, povoada com o que é de seres sobrenaturais, como simplesmente dizê-la “laica”, sem outra forma de averiguação?

É claro que concordo, a objeção é evidente. Mas, justamente, não se deve depender apenas da evidência. Se aprofundarmos um pouco o olhar, como tentamos fazer ao longo dessas páginas, descobrimos nos mitos algo bem diverso de uma religião: uma tentativa, e é isso o que Dionísio simboliza, à qual nenhum a outra se assemelha, de dar conta da realidade da finitude humana, a verdade dessa loucura que os deuses relegaram por inteiro aos homens e ao mundo dos sentidos, com o intuito de se livrar disso e de preservar o seu próprio cosmos. É a esse mundo, a esse universo sublunar e marcado pelo tempo que se deve tentar, apesar de tudo, dar um sentido, ou melhor, toda uma plêiade de significados possíveis frente a seu Outro, o cosmos dos deuses imortais. No fundo, o que a mitologia nos oferece e vai legar à filosofia com o ponto de partida é uma descrição cheia de vida dos itinerários possíveis para os indivíduos que somos, no coração do universo ordenado e belo que nos foge por todos os lados. Nessa época com a nossa, em que as religiões se esfumam cada vez mais — refiram e ao espaço laico dos europeus e não aos continentes ainda marcados pelo teológico-político —, a mitologia grega explora uma questão que nos afeta com o nunca: a do sentido da vida fora da teologia, e é isso que, no fundo, pode ainda nos servir de modelo para pensarmos nossa própria condição.

Por isso eu gostaria de insistir novamente, para terminar, no caráter paradoxalmente laico, não religioso, humano e às vezes demasiado humano, da sabedoria ou espiritualidade que a mitologia vai legar à filosofia.

*Da filosofia em geral como secularização da religião e da filosofia grega como secularização da mitologia em particular: do nascimento de uma espiritualidade laica*

Já tive oportunidade em outros livros de desenvolver a ideia de que, a meu ver, a filosofia está sempre ligada a um processo de secularização de uma religião, [71](#)

pelo menos em seus momentos mais grandiosos. Mesmo quando ela se pretende

materialista, em ruptura radical com a atitude religiosa, não deixa de manter uma continuidade, menos visível, mas ainda assim fundamental. De fato é da religião que a filosofia recebe suas interrogações mais essenciais que, dessa forma, só se tornam suas depois de forjadas no espaço religioso. É essa continuidade, para além da ruptura, que permite compreender como a filosofia retomou por conta própria a questão da vida boa em termos de salvação com relação à finitude e, desse modo, à morte, abandonando as respostas religiosas pela condição de ilusão. Daí também sua pretensão de se dirigir a todos os seres humanos e não somente aos crentes, assim como sua preocupação em buscar, desse modo, ultrapassar os discursos particulares, na direção de uma dimensão de universalidade que, desde a origem, se opõe aos comunitarismos religiosos.

Que essa ruptura e continuidade se confirmem na Grécia desde o nascimento da filosofia é algo que nossa análise dos mitos torna evidente e que Jean-Pierre Vernant esclareceu, com muita acuidade, se inspirando nos trabalhos de um de seus colegas, Francis Cornford, dedicados à passagem da religião — dos mitos —

à filosofia na Grécia. Ele mostrou como o nascimento da filosofia na Antiguidade não constituía um “milagre” insondável, com o tanto de vezes se disse e se repetiu, mas se explicava por um mecanismo que se pode dizer de “laicização” do universo religioso em que viviam os gregos. Esse ponto

m erece nossa atenção, pois tal processo inaugural de “desencantam ento do m undo” apresenta um a face dupla: de um lado, os prim eiros filósofos vão *retomar por conta própria* toda um a parte da herança religiosa com o descrita principalm ente nas grandes narrativas m íticas que analisam os referentes ao nascim ento dos deuses e do m undo; de outro lado, porém , essa m esm a herança será *consideravelmente modificada, ao mesmo tempo traduzida e traída por uma nova forma de pensamento, o pensamento racional, que lhe dá um novo sentido e uma nova condição*. Assim , de acordo com Vernant, a filosofia antiga, essencialm ente, transpõe, num a form a laicizada e no plano de um pensam ento m ais abstrato, o sistem a de representações que a religião elaborou. As cosm ologias dos filósofos retom am e prolongam os m itos cosm ogônicos [...] Não se trata de um a analogia vaga. Entre a filosofia de um Anaxim andro e a teogonia de um poeta inspirado, com o Hesíodo, Cornford m ostra que as estruturas se correspondem até m esm o no detalhe. [72](#)

De fato, desde a aurora da filosofia, essa secularização da religião, que a conserva ao ultrapassá-la — a problem ática da salvação e da finitude é preservada, m as as respostas propriam ente religiosas são abandonadas —, assum e j á clara e firm em ente o seu lugar. O que é particularm ente interessante é que se pode ler esse processo em dois sentidos. Podem os estar m ais ou m enos vinculados ao que *liga* a filosofia às religiões que a precedem e inform am ou,

pelo contrário, ao que a *afasta* e que se poderia designar com o seu m om ento laico ou racionalista. Enquanto Cornford é m ais sensível aos laços que unem as duas problem áticas, Vernant, sem absolutam ente negar a paternidade religiosa da filosofia, procura acentuar o que as opõe. É verdade, ele escreve, os prim eiros filósofos não tiveram que inventar um sistem a de explicação do m undo; encontraram -no j á pronto [...] Mas hoj e que a filiação, graças a Cornford, está estabelecida, o problem a necessariam ente ganha um a form a nova. Não se trata m ais de apenas buscar o antigo na filosofia, m as de extrair o realm ente novo: aquilo pelo qual a filosofia deixa de ser o m ito para se tornar filosofia. [73](#)

Um a revolução, se podem os assim dizer, na continuidade, que se opera em pelo m enos três planos. Prim eiro, em vez de falar, com o a m itologia, em

termos de filiação — Zeus é filho de Cronos, que é filho de Urano etc. —, a filosofia, racionalista e secularizada, vai se exprimir em termos de explicação, de causalidade. Tal elemento engendra tal outro elemento, tal fenómeno produz tais efeitos etc. Nesse mesmo sentido, não se fala mais de Gaia, de Urano ou de Ponto, mas da terra, do céu e das águas do mar; as divindades se apagam diante da realidade dos elementos físicos — é onde se encontra a ruptura —, o que não impede que — é onde se encontra a continuidade — o cosmismo dos físicos herde todas as características fundamentais (harmonia, justiça, beleza etc.) que possuía nas visões antigas, religiosas e míticas. A imagem do filósofo finalmente emerge, diferente daquela do sacerdote. Sua autoridade não vem dos segredos que possui, mas das verdades que ele torna públicas; não dos mistérios ocultos, mas dos argumentos racionais de que é capaz.

Mesmo sem entrar numa análise mais aprofundada, podemos ter uma ideia da reviravolta assim introduzida pelo pensamento filosófico se considerarmos um pouco mais de perto o segundo ponto, ou seja, a maneira pela qual os filósofos vão passar do sagrado ao profano, esforçando-se para “extrair” ou “abstrair” das divindades gregas elementos “materiais” constitutivos do universo, ao passar, com o acabo de dizer, de Ponto à água, de Urano ao ar celeste, de Gaia à terra etc. No detalhe, é mais complicado do que posso indicar agora, mas o princípio é esse. Trata-se de não se preocupar tanto com as entidades divinas e religiosas, para se interessar pelas realidades naturais e físicas. Alguns séculos depois, encontramos em Cícero repercussões engraçadas dessa revolução “laica” com a qual, em seus próprios termos, “os deuses dos mitos gregos foram interpretados pela física”. Cícero pega o exemplo de Saturno (nome latino de Cronos) e de Caelus (nome latino de Urano) e explica da seguinte maneira a laicização introduzida pela filosofia estoica, diante das antigas “superstições” mitológicas:

A Grécia, há muito tempo, se viu invadida pela crença de que Caelus foi utilizado por seu filho Saturno, e Saturno, por sua vez, acorrentado por seu filho Júpiter. Uma rebuscada doutrina física inclui-se nessas fábulas ímpias.

Elas querem dizer que a natureza do céu, que é a mais alta e feita de éter, isto é, de fogo, e engendra tudo por si mesma, não conta com esse órgão corporal que precisa se juntar a outro para engendrar. Quiseram designar com Saturno a realidade contendo o curso e a revolução circulares dos espaços percorridos e dos tempos, dos quais vem seu nome e em grego; pois é chamado Cronos, que é o mesmo que *chronos*, “espaço de tempo”. Mas foi chamado Saturno por ser “saturado” de anos; e finge-se que ele tem o costume de comer seus próprios filhos, porque a duração devora os espaços de tempo. [74](#)

Deixem os de lado a questão do valor de verdade filológica dessa leitura das grandes teogonias gregas. O que importa neste momento é que o mecanismo de

“secularização” é claramente elucidado em seu princípio: não se trata tanto de romper com a religião, mas de reorganizar seu conteúdo, não de fazer tábula rasa, mas de desviar os grandes temas para um novo modo de ver. É propriamente essa dualidade — ruptura e continuidade — que vai, desde a origem, marcar, *mas de maneira indelével*, as relações ambíguas da filosofia com sua única rival séria, a religião. Essa tese não deve se limitar exclusivamente ao espaço do pensamento grego, como já mostrei em outro lugar. [75](#) Tem um alcance tão geral que vai se confirmar ao longo de toda a história da filosofia, até nos pensadores conhecidos com o bem pouco religiosos.

Por enquanto posso ser apenas alusivo — somente nos próximos volumes de *Aprender a Viver* poderei entrar de maneira exaustiva e clara nos detalhes dessa argumentação. Digam os apenas, esperando voltar a isso mais profundamente, que a tese se verifica, sem qualquer exceção, em todos os grandes autores da tradição filosófica.

Desse modo, Platão, os estoicos, Espinosa, Hegel e Nietzsche, por exemplo, vão continuar a se interessar, cada qual à sua maneira, claro, em radical ruptura com as religiões constituídas, pela problemática da salvação e, ao mesmo tempo, da eternidade. Não é por acaso então, em Platão e em Aristóteles, que o sábio é aquele que morre menos do que o louco, quando se trata de se “tornar imortal tanto quanto possível”, como é dito no final de *Ética a Nicômaco*, o grande livro de moral de Aristóteles. Nada

surpreendente, também, que *Ética*, de Espinosa, no mesmo sentido, apesar de bases bem diferentes, pretende superar as mesmas coisas sim plesmente formais para nos levar à “beatitude”. Também para ele, não há vida boa que não tenha se livrado do medo da morte, com tudo se passando com o mesmo bom êxito na vida e o bom êxito na morte formassem uma só e mesma coisa. Não se pode viver bem se não se venceu todo o medo, e o mesmo meio para se

chegar a isso é o de tornar sua vida tão sábia, tão afastada da loucura, que se consegue “temer o mesmo menos possível”. É o tema bem conhecido dos espinosistas e longamente analisado por Gilles Deleuze, um dos seus mais célebres intérpretes, segundo quem, de novo, o “sábio teme muito menos do que o louco”. Ainda em Hegel, a definição do “saber absoluto”, ponto culminante de todo o seu sistema, é diretamente herdada da religião cristã. Trata-se de um ponto em que, com o cristianismo, o finito e o infinito, o homem e Deus enfim se reconciliam — a diferença com a religião vinda principalmente do fato de que, a seu ver, essa reconciliação deve se efetuar, com o Hegel diz em seu próprio termo, “no elemento do conceito”, e não no da fé. Não chega a surpreender, também, que as obras de Nietzsche apresentando sua doutrina do “eterno retorno”

frequentemente ganhem a forma parabólica, que é a marca característica dos grandes textos evangélicos; mais uma vez, trata-se de descrever um critério de existência que permita diferenciar o que *absolutamente* vale a pena ser vivido do que, em contrapartida, não merece tanto durar. Vê-se novamente com a continuidade subterrânea e ruptura, às vezes radical, marcam a relação complexa que une e, ao mesmo tempo, separa filosofia e religião.

Voltaremos, como disse, a todos esses grandes momentos da filosofia — e a muitos outros mais — nos próximos volumes de *Aprender a Viver*. Essas observações, evidentemente alusivas demais ao presente estágio, me levam de maneira simples às duas últimas observações que, ao mesmo tempo, confirmam a abordagem introduzida no primeiro volume e anunciam o fio condutor da continuação.

A primeira é a de que se deve, para compreender a filosofia, evitar o pior dos erros: confundir, com o hoje e em dia se faz com tanta frequência, a m

oral e a espiritualidade. A moral, em todo e qualquer sentido, significa respeito pelo outro, por sua liberdade, por seu direito de buscar a felicidade com o bem entender, desde que não prejudique ninguém. Para exprimir essa ideia de moral simples, para nós, hoje, a constituição da moral com um se confunde, grosso modo, com nossas declarações dos direitos do homem. Perfeitamente aplicadas, não haveria mais nesse planeta estupro, roubo, assassinatos nem injustiças sociais flagrantes.

Seria uma revolução. E no entanto — nem por isso deixaríamos os de envelhecer, de morrer, de perder alguém que nos é muito querido e nem de, às vezes, sermos os infelizes no amor ou nos entediarmos na vida cotidiana, mergulhada na banalidade. Pois todas essas questões — a da morte, do amor e do tédio — não são questões morais. Você pode viver com o um santo ou uma santa, respeitar maravilhosamente o próximo, aplicar os direitos do homem com o ninguém — e envelhecer, morrer e sofrer. Mais uma vez, uma coisa nada tem a ver com a outra. É essa segunda esfera de questões que se remete ao que estou chamando

“espiritualidade”, em oposição à moral — e com o primeiro volume de *Aprender a Viver* insiste nisso, tenciono que, em essência, a filosofia, ao contrário

das religiões, seja uma espiritualidade laica. Em outras palavras, é absurdo reduzi-la a uma simples moral.

Mas igualmente errado é reduzi-la à estrita dimensão da teoria. Com demasiada frequência, nos liceus e universidades, ensinam os alunos a ideia de que a filosofia é reflexão, espírito crítico, argumentação. Sem dúvida é bom que se saiba refletir, criticar e argumentar para pensar direito, e isso, claramente, faz parte da filosofia. Mas da mesma forma concerne à sociologia, à biologia, à economia e até ao jornalismo. Com o tive oportunidade de explicar em *Aprender a Viver I*, a reflexão crítica não é de modo algum a propriedade característica da filosofia. O que a mitologia lega de mais profundo à filosofia antiga, sua herdeira direta nesse ponto, é que a questão essencial é pura e simplesmente a de se saber como chegar a uma vida boa no coração desse cosmos, mesmo já secularizado e desdivinizado à maneira platônica e estoica. A filosofia nasce na Grécia porque o mito ali preparou o terreno, refletindo já de maneira

extraordinariam ente profunda a condição dos mortais no centro do universo. De forma que a interrogação fundamental dos filósofos já se encontrava inteiramente pré-

formada quando ela emerge; trata-se de saber como vencer os males ligados à finitude para alcançar a sabedoria, isto é, a serenidade, que é a condição única para a salvação, no sentido etimológico do termo, o que nos salva da angústia da morte inerente à nossa condição humana.

É nesse sentido que a análise da passagem da mitologia para a filosofia confirma em todos os pontos a ideia de a filosofia ser de fato uma “doutrina da salvação sem deus”. É uma tentativa de se salvar dos males sem recorrer à fé nem a um ser supremo, mas exercendo a simples razão e tentando se virar por conta própria. É essa a verdadeira diferença entre filosofia e religião, e mesmo que os mitos gregos estejam repletos de deuses, esses têm a grandeza própria filosófica de afastar dos seus poderes a questão da salvação dos homens. Cabe a nós, mortais, e somente a nós, ajustá-la o quanto possível, sem dúvida imperfeitamente, mas por nós mesmos e por nosso raciocínio e não com a ajuda da fé ou dos Mortais. Com o verem os juntos no próximo volume, é pura e simplesmente esse o desafio que vai aceitar a grande tradição da filosofia antiga. E um dos seus charms mais impressionantes vem do fato de que, a partir dessa problemática singular, ela “inventa”, de maneira própria e genial, uma pluralidade de respostas que nos oferecem, ainda hoje, iguais possibilidades para compreendermos nossas vidas.

[67](#) Sigo essencialmente a narrativa de Apolodoro, mas não deixa de ser útil completá-la tanto com os *Hinos Homéricos* quanto com as famosas *Dionisíacas*, de Nono de Panópolis.

[68](#) *Universo, os Deuses, os Homens, op.cit.*

[69](#) O que Hegel chama “ser-aí”, na tríade em si, ser-aí, para si.

[70](#) Ver o capítulo sobre Nietzsche em *Aprender a Viver I*.

[71](#) É um tema que já abordei no capítulo X de *A Sabedoria dos Modernos*, Martins Editora, 1999, bem como em *O que é uma Vida Bem-sucedida?* ,

Difel, 2004.

[72](#) Cf. Jean-Pierre Vernant e Pierre Vidal-Naquet, *La Grèce Ancienne. Du Mythe à la Raison*, “Points” Seuil, 1990, p. 198.

[73](#) *Ibid.*, p. 202.

[74](#) *Da Natureza dos Deuses*, capítulo XXIV.

[75](#) Sobretudo em *A Sabedoria dos Modernos*, *op.cit.*

## **Sumário**

[Capa](#)

[Folha de rosto](#)

[Créditos](#)

[Dedicatória](#)

[Prólogo - Mitologia grega: para quem e por quê?](#)

[Capítulo 1 - O nascimento dos deuses e do mundo](#)

[Capítulo 2 - Do nascimento dos deuses ao nascimento dos homens](#)

[Capítulo 3 - A sabedoria de Ulisses](#)

[Capítulo 4 - Hybris: o cosmos amado de retorno ao caos](#)

[Capítulo 5 - Diké e cosmos](#)

[Capítulo 6 - Os infortúnios de Édipo e de sua filha Antígona](#)

[Conclusão - Mitologia e filosofia](#)

# Document Outline

- [Capa](#)
- [Folha de rosto](#)
- [Créditos](#)
- [Dedicatória](#)
- [Prólogo - Mitologia grega: para quem e por quê?](#)
- [Capítulo 1 - O nascimento dos deuses e do mundo](#)
- [Capítulo 2 - Do nascimento dos deuses ao nascimento dos homens](#)
- [Capítulo 3 - A sabedoria de Ulisses](#)
- [Capítulo 4 - Hybris: o cosmos ameaçado de retorno ao caos](#)
- [Capítulo 5 - Diké e cosmos](#)
- [Capítulo 6 - Os infortúnios de Édipo e de sua filha Antígona](#)
- [Conclusão - Mitologia e filosofia](#)