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



OBJETIVA

Luc Ferry

A SABEDORIA DOS MITOS GREGOS

APRENDER A VIVER II

Tradução
Jorge Bastos



Copyright © Plon, 2008

Todos os direitos desta edição reservados à
EDITORA OBJETIVA LTDA. Rua Cosme Velho, 103
Rio de Janeiro — RJ — CEP: 22241-090
Tel.: (21) 2199-7824 — Fax: (21) 2199-7825
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*
Formato: 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 devemos hoje em dia, talvez mais do que nunca, ainda nos interessar por eles? A resposta, a meu ver, se encontra num trecho de uma 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, combatendo 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 uma atroz 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 como ele é, a vida de Ulisses começa, à imagem do universo inteiro, como caos. A terrível guerra de que participou e que o obrigara 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 mais famosos protagonistas da guerra de Troia. Como 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 comparece onde não foi chamada com o firme 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 claramente: "Para a mais bela!" Como era de se esperar, todas as mulheres presentes exclamaram em uníssono: "É para mim, então!" E o conflito se insinua lenta, mas seguramente, para desembocar, afinal, na guerra de Troia.

Vejam como.

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. Como se pode imaginar, a previsão de Eris se realiza, e as três mulheres disputam a bela maçã. Zeus, como 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 "pomo 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, como foi dito, em Ítaca — tinham feito um juramento de prestar assistência àquele que se casasse com Helena. Sua beleza e imensos encantos os levaram a temer o ciúme e a consequente discórdia que poderiam, com a ajuda do despeito, se estabelecer entre eles. Todos, então, juraram fidelidade e assistência àquele que Helena escolhesse. Como 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 semeia pedras 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 embaraços, 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 mesmo assim sublime e dona de poderes sobrenaturais. Calipso se apaixona 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 como 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 como 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. Numa derradeira tentativa para conservar o amante, ela lhe oferece o que é impossível para qualquer mortal, a inaudita oportunidade de escapar da morte, que é o destino comum 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 como 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 atrozmente 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, como 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 como ela, como a sua ilha, e sem equivalente para nenhum mortal. No entanto, num curioso contraste, quase incompreensível, Ulisses permanece insensível e frio como o mármore. 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 mais profunda, sem dúvida, e poderosa mensagem da mitologia grega, a mesma que a filosofia[4] vai poder retomar por conta própria e que se pode simplesmente formular da 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 mesma 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 uma mulher que não se ama, mesmo que seja sublime, 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 como 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 como razão, para elaborar à sua maneira — não menos admiráveis doutrinas de salvação sem Deus, de vida boa para os simples mortais que somos —, que certamente não será a mesma 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 magistral lição de vida, fornecendo com isso à filosofia a própria base do seu futuro desabrochar.

Mas tentemos, antes, tirar alguns ensinamentos dessa primeira abordagem, para delimitar o sentido e o projeto por trás deste livro. Para começar, como explicar que mitos inventados há mais de 3 mil anos, em língua e contexto com quase nenhum laço mais com o que vivemos 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 como trama para seus roteiros. Todo mundo pôde 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*.[5] 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, como 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...

Comecemos pela dimensão cultural dos mitos.

Ela praticamente fala por si mesma, se considerarmos o uso que fazemos em nossa linguagem cotidiana de uma quantidade de imagens, de metáforas e de expressões que diretamente pegamos emprestadas, 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 "tosão de ouro", "agarrar o touro pelos chifres", "ficar entre Caribdis e Cila", introduzir entre os inimigos um "cavalo de Troia", limpar os "estábulos 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, mais numerosas ainda, insistem em algum traço característico de determinado personagem, cujo nome se torna familiar 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", "bancar a Cassandra", ter, como 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 Pigmalião apaixonado por sua criatura, um sibarita (habitante da luxuosa cidade de Síbaris), abrir um "Atlas", xingar "como um carroceiro",[7] se lançar em empreitada "prometeica", uma tarefa infinita como 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 "como Amazona", imaginar "Quimeras", ficar "medusado", "nascer da coxa de Júpiter", esbarrar numa "Harpia", numa "Megera", numa "Fúria", entrar em "pânico", abrir "a caixa de Pandora", apresentar um "complexo de Édipo", ser "narcisista", estar na companhia 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 como se tivesse cruzado o olhar de Medusa; que museu e 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 lamentos 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 também 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 ciumento e que seu ilustre marido transformou em encantadora bezerra, para protegê-la da maldade 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 como Oceano, Tifão, Tríton, 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 "metáforas 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 comum — da mesma forma que achamos bonitinhos ou engraçados "gota de orvalho", "urso corajoso" e "sol matinal", que podem servir como nome 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 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, perfeitamente "herméticas" (mais uma referência ao deus Hermes!) para quem ignora mitologia, isso já vale a pena — ou melhor, como 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 — sistema filosófico algum, nenhuma religião, sequer as da Bíblia, podem reivindicar semelhante status — que faz da mitologia, mesmo que na mais completa ignorância de suas fontes reais, uma parte inalienável da nossa cultura comum. 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. E é nesse sentido que ela pode, ainda hoje 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 como vem fazendo, praticamente sem interrupção, há quase três milênios. Apesar de ter sido, por muito tempo, considerada como uma marca de "distinção", como símbolo da mais 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, como 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 nos dado ao trabalho de compreender com suficiente profundidade a prodigiosa riqueza dos mitos, nos tornado aptos, assim, a contá-los em termos compreensíveis e sensatos.

E esse 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 como "mitologia". Na maior parte das vezes, esses retalhos de saber permanecem descosidos 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, en passant, nas narrativas antigas e que desnaturam o seu alcance. Pois devemos manter na consciência que a "mitologia" de forma alguma vem de determinado autor. Não há uma narrativa única, um texto canônico ou sagrado, comparável à Bíblia ou ao Corão, que se tenha religiosamente guardado ao fio dos séculos e que sirva como indiscutível referência. Pelo contrário, temos uma pluralidade de histórias que narradores, filósofos, poetas e mitógrafos (é como se chamam os que juntaram e redigiram, desde a Antiguidade, compilações 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, sabemos pouquíssimo.

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 Ésquilo (século VI a.C.) ou um filósofo como 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, queiramos ou não, forjamos 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 comum a 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,[8] à questão da vida boa, com lições vivas e carnais 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 ainda hoje 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, como condição última para a serenidade, compreendida em seu sentido mais simples e forte: uma vitória — sem dúvida sempre 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 mais 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 como 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: como uma pré-história dessa história, como o primeiro momento da filosofia ou, melhor dizendo, como a matriz única a explicar seu nascimento na Grécia, no século VI a.C. — singular ocorrência que costumamos chamar de "milagre grego".

Partindo desse ponto de vista, a mitologia nos transmite mensagens de espantosa profundidade, perspectivas que abrem aos homens os 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 alimentar 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 chamei "doutrina da salvação sem Deus", "espiritualidade laica" ou, se quisermos falar de forma ainda mais simples, "sabedoria para os mortais". Representa, assim, uma admirável tentativa com o objetivo de ajudar os homens a se "salvar" dos medos 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 mais próximos dos homens, 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 devemos 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 encontraremos 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, devemos 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 homens e deuses.

É algo que pode parecer evidente, automático, mas quando se pensa por um momento, compreende-se 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 sempre), eles vivem para sempre e sabem disso, donde serem, segundo os gregos, "bem-aventurados". É claro, podem ter algumas mazelas, de vez em quando, como 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 como os mortais, passam, como eles, pelas mesmas paixões — amor, ciúme, ódio, raiva... Podem até mesmo mentir 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 poderíamos almejar. 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 podemos 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 sabemos 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 menos 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 começar, justamente, pelos filhos — como são testemunhas disso os 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, como toda mãe, derramou 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 cumpre 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 "notoriedade midiática". Trata-se de outra coisa, mais profunda, tendo a ver com a convicção que perpassa 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. Tentemos condensar em poucas palavras o raciocínio subentendido nesse pensamento crucial.

Primeiro, devemos 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, como 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 comprova, 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, como 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 tema principal de uma obra histórica ou literária, ele, então, vai sobreviver, de certa maneira, ao desaparecimento, nem que seja como lembrança 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, contamos 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 medos 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 imagem, pois esses personagens não são reais — são apenas lendários. Mas imaginemos 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 nesse episódio extremamente significativo com relação à questão da salvação, dos mais essenciais, pois se remete indiretamente, como em contrapeso, à da vida boa, justamente definida como uma vida de mortal enfim "salva" dos medos. Na verdade, veremos 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 humanos 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 combatido 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: mesmo tendo morrido 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 escapa do terrível destino do *comum* dos mortais que, uma 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. Como são excelentes, ele volta às sinistras profundezas do inferno com o coração um pouco menos pesado, como qualquer pai de família tragado pela vida cotidiana — no extremo 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, impõe-se a interrogação fundamental, a interrogação que deve responder quem quiser compreender 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. Sob 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.

Como 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, como uma 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 compará-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 benfeito 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 justamente 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, como uma pequena formiga, um camundongo ou uma rã, se mantém 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 veremos a maneira como 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 fazemos para nela nos integrarmos. Como um 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, como 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, sermos 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 compreende múltiplas facetas. É, como veremos principalmente com a viagem de Ulisses, um trabalho singular, em todos os sentidos do termo: uma tarefa fora do comum — apenas aqueles que visam à sabedoria vão nela se engajar, com o "comum 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. Como 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 como 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 devemos manter em mente se quisermos apreender, para além da beleza e singularidade, o significado das narrativas particulares que seguem. Elas vão me servir como 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 poemas matriciais: *Teogonia* (termo significando em grego, simplesmente, "nascimento dos deuses") e *Os Trabalhos e os Dias*. Trata-se neles da primeira aparição do mundo, dos deuses e dos homens. É uma narrativa muito abstrata, às vezes difícil de se seguir, e vou tentar, nos dois primeiros capítulos, torná-la o mais límpida possível, pois realmente isso vale a pena: é sobre o que tudo se apoia.

É necessário aqui ser bem preciso, para afastar um mal-entendido ainda muito frequente: ao contrário da ideia por muito tempo admitida, mas de forma totalmente errada, essa reconstrução das origens, apesar de abstrata e muitas vezes teórica, não tem qualquer pretensão científica. Ela nada tem a ver, como inúmeros estudiosos de hoje continuam no entanto a pensar, com uma "primeira abordagem" ainda ingênua e "primitiva", para não dizer "mágica", das questões científicas que o "progresso" dos nossos conhecimentos "positivos" permitiriam superar. A mitologia não é a infância da humanidade: ela nada deixa a desejar, em termos de profundidade e de inteligência, se comparada à ciência moderna, da qual ela não é, nem de perto nem de longe, a antecipação aproximativa. Seria, por exemplo, totalmente absurdo querer compará-la ao que nos ensinam, hoje em dia, os resultados da pesquisa científica sobre o big bang e os primeiros instantes do universo. Uma vez mais (mas nunca se insiste demais, de tanto que a visão científica e "progressista" está bem arraigada): o projeto da mitologia é inteiramente diverso do projeto científico moderno. De forma alguma é o seu pressentimento aproximativo! Ele não visa à objetividade e nem mesmo ao conhecimento do real enquanto tal. Seu verdadeiro negócio se situa além. Através de uma narrativa que se perde, ela própria, na noite dos tempos e que, na verdade, nada tem de explicativa, no sentido em que entendem os espíritos científicos de hoje, a mitologia procura oferecer aos mortais que somos os meios de dar um sentido ao mundo 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 jogo de uma existência humana que deve nele encontrar o seu lugar. Isto significa que o objetivo dessas narrativas primordiais nem é tanto o de chegar à verdade factual, mas 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 como este no meio do qual somos levados a encontrar o nosso caminho. O que é uma vida boa para seres — os humanos — que sabem que vão morrer e que são, como 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 chamarão, 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 como 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 homens vão se encaixar nesse universo dos deuses, que, em princípio, não parece absolutamente feito para eles? Afinal, devemos manter em mente que não foram os deuses, mas, é claro, os homens 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 marcam 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 como 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, como veremos 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 impessoais, não passando, como 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, vemos 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 mais 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 homens: 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, jamais 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 descobriremos ou redescobriremos 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, comprova o quanto esta mensagem se manteve atual, a ponto de se encontrar na filosofia contemporânea: a meta final da vida humana é o que ele chama *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 livremos daquilo que Espinoza, que Nietzsche considerava um "irmão", nomearia, também 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, como 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 a salvo 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 descomedimento 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, justamente, por ser diferente de Ulisses, não se ajustam e, por orgulho, por arrogância e descomedimento — 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 comprovam 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 leiamos com o foco das nossas morais 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 maléficas 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, uma *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 milhões de seres, simples humanos como você e eu, que não são sábios, nem maus, nem heróis e que passam constantemente por catástrofes imprevisíveis, alguns momentos de alegria e felicidade, sem dúvida, mas também maleficios 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 maus? 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).

Veremos, em conclusão, ao brevemente evocarmos a figura de Dioniso, como a mitologia 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, como vamos ver, que a pré-história da filosofia singularmente ilumina toda a sua história.

Este livro, então, começa pelo começo, 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, sempre que me parece esclarecedor, a análise de um certo número de complementos 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 sim ao sentido. É claro, neste trabalho, rigoroso no plano do método, apesar de decididamente pedagógico, guiaram-me as obras dos meus antecessores. Preciso marcar 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, como, 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,[9] 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 demasiados empecilhos incontroláveis, 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*.[10] 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 sabemos 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

Como em *Aprender a Viver I*, preferi tratar informalmente a pessoa a quem me dirijo, e isso por dois motivos que compensam, 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 como "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 misto de consumo frenético e desencantamento que caracteriza o universo em que estamos mergulhados hoje, é cada vez mais indispensável oferecer aos nossos filhos — como 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. Como tive a oportunidade de explicar em meu livro sobre a história da família,[11] 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 (como crê) a viver, o consumista ideal é o que faz compras 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 compreendemos que uma das principais missões desses canais é a de transformar, da melhor maneira possível, esse seu público mirim 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 mina preciosa. Interrompendo incessantemente os programas, os canais visam literalmente mergulhar quem os assiste no *estado de carência* dos dependentes.

Evitemos um mal-entendido: 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, como 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 compreenderem 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 ajudar 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 comprar por comprar 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, como 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, como eu disse, esclarecer com um novo enfoque os primeiros passos da filosofia ocidental. Mas é por experiência que falo de crianças e não, como se diz, "por teoria": quando comecei a contar às minhas, com idade ainda de 5 anos, as grandes narrativas míticas, vi seus olhos brilharem como 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 como 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 normalmente 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 logo 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 propriamente 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 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 na do século XVII com os contos de fadas? Tratarei de voltar a essas perguntas legítimas ao longo do presente livro, quando isso se mostrar 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 *Ilíada*, 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 uma "sabedoria do mundo". Como 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 uma "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 tomo de *Aprender a Viver* se apresenta, então, como a introdução geral para um projeto mais amplo, visando oferecer uma definição mais exaustiva 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 combate singular aquela outra montanha, só que de músculos, 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 como um 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 chamei "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 ser algum se encontra que 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 homens, nem mesmo deuses. Não só não há seres vivos, animados, como 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 como nos pesadelos: se você cair dentro dele, a queda é infinita. Mas seria impossível, pois nem você, nem eu, ser 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, sólido, o chão nutriz em que plantas muito em breve vão poder crescer, rios vão correr, animais, homens 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, homens 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 tínhamos duas: Caos e Gaia. Trata-se de Eros, o amor. Como 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 como 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 podemos tratar, em geral representado como uma criança rechonchuda munida 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 como 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 primeira e fundamental dentre todas: como 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, como 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 primeira 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, uma outra divindade naquelas primeiríssimas origens: o Tártaro. Como eu disse, não é propriamente uma pessoa, pelo menos no sentido em que entendemos, tomando os humanos como modelo. Primeiro e antes de tudo, é um lugar brumoso e aterrorizante, cheio de mofo e sempre mergulhado na mais total treva. Tártaro se encontra nas profundezas de Gaia, nos mais distantes subsolos da terra. É neste lugar — que logo será identificado como o inferno — que os mortos, quando houver, serão lançados, assim como os deuses derrotados ou punidos. Hesíodo nos dá uma indicação interessante sobre a localização desse famoso Tártaro — que também é, ao mesmo tempo, um deus e um lugar, uma divindade que será capaz, por exemplo, de ter filhos, mas igualmente ser um pedaço de natureza, um recanto do cosmos. Situa-o enfiado na terra, tão longe da superfície do chão quanto o céu, e acrescenta uma imagem bem demonstrativa: imagine uma pesada bigorna — é uma espécie de suporte de bronze em que os ferreiros batem o metal com um malho, para dar-lhes forma —, pois bem, Hesíodo explica que seriam necessários nove dias e nove noites para que esse enorme e pesado objeto 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 mostrar o quanto esse lugar infernal, que vai aterrorizar os humanos, e também os deuses, está imerso nos mais profundos abismos de

Gaia.

Voltemos a ela, justamente, pois é com quem as coisas sérias começam, e não vamos colocar a carroça à frente dos bois: não esqueça que, até o momento, não existem céu nem montanhas, nem homens, nem deuses — com exceção daquelas entidades primordiais que são, resumindo e citando por ordem de nascença: Caos, Gaia, Eros e Tártaro. Nada mais, até então, nasceu.[12]

Precisamente, porém, sem dúvida pelo impulso da energia de Eros, Gaia vai sozinha dar nascimento, sem ter marido nem amante, a partir das suas próprias profundezas e forças, a um formidável deus: Urano. Urano é o céu estrelado que, situado (na verdade estendido, para não dizer deitado sobre) acima da terra, se apresenta como o duplo celeste de Gaia. Por todo lugar em que ela se encontra, ou seja, em todo lugar em que há terra, Urano, o céu, também está, colocado acima. Um matemático diria que são conjuntos de extensão perfeitamente 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. Como você pode ver, o universo, o cosmo, começa pouco a pouco 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, como você e eu, um nome próprio, Gaia —, o céu é um elemento natural, o límpido azul situado acima das nossas cabeças, e uma entidade divina, já personalizada e também munida 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 maioria 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, como você verá. Repare que, por essa razão, as primeiras divindades, apesar de terem um nome próprio como 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 empregar 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 compreenda 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 a mais completa desordem e a mais total escuridão que dominam, mas, como logo iremos ter a comprovação, os primeiros deuses, em vez de cheios de sabedoria, como 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, como 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 que — como é o caso para os mortais — esteja fadada a terminar um dia, é preferível a qualquer outra forma de existência, incluindo-se nela a imortalidade que seria, se assim podemos dizer, "desordenada" ou "deslocada". Mas ainda falta, para que possamos viver em acordo com o mundo que nos cerca, que esse mundo ordenado, o famoso cosmos, exista. Coisa que, no ponto em que estamos em nosso livro, ainda está longe de acontecer!

Observe também que nessa época das origens ainda não há espaço propriamente dito: entre o céu e a terra, entre Urano e Gaia, não há o vazio nem interstícios, tanto que permanecem colados um na outra. O universo, consequentemente, não tem desde o início seu aspecto atual, com uma terra e um céu separados por uma grande distância — aquela mesma que a história

da bigorna de bronze tentou deixar clara. Mas, além disso, também não há propriamente tempo, ou pelo menos não um tempo semelhante ao que conhecemos hoje, pois a sucessão das gerações — simbolizada e encarnada pelo nascimento de novas crianças — ainda não acontece. Aliás, quem vai realmente viver com a referência do tempo são, por excelência, os mortais, que ainda não nasceram.

Vejamos agora como o universo, tal como o conhecemos, irá progressivamente emergir 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 firmamento, semelhante a um gigantesco teto. Está, pelo contrário, agarrado a Gaia como uma segunda pele. Ele a toca, acaricia em todos os pontos e sem parar. Ele é, se assim podemos dizer, dos mais colantes ou, para ser ainda mais explícito: Urano não para de fazer amor com Gaia, de se deitar com ela. É a sua única atividade. Ele é "monomaníaco", obcecado por uma única e exclusiva paixão, a paixão erótica: ele não para de cobrir Gaia, de beijá-la, de se fundir nela e, consequência inevitável, de lhe fazer um monte de filhos! E é com estes que as coisas realmente sérias vão começar.

Pois os filhos de Urano e Gaia vão de fato ser os primeiros "deuses de verdade", os primeiros deuses que deixam de ser personagens mais ou menos abstratos, entidades, e se tornam verdadeiras "personalidades". Como acabo de dizer, vamos assistir a uma humanização do divino, à aparição de novos deuses que, finalmente, têm a aparência de autênticas pessoas, bem individualizadas e com características psicológicas. As paixões são menos brutais, mais elaboradas, apesar de, como veremos, se manterem às vezes contraditórias ou até mesmo devastadoras: uma vez mais, os deuses gregos, diferentes, por exemplo, do deus dos cristãos, dos muçulmanos e dos judeus, estão longe, muito longe, de serem sempre perfeitamente sábios e ajuizados. Pois é com essas crianças que poderemos colocar em toda sua amplidão a questão diretriz da narrativa das origens: a questão da formação da ordem a partir da desordem, do nascimento do cosmos a partir do caos inicial. E vai ser preciso ter personalidade, em todas as acepções do termo, coragem e múltiplas qualidades para harmonizar esse primeiro universo que não para de se tornar mais complexo; isso não vai poder ser feito cegamente, pelo simples jogo das forças naturais, como a gravidade de Newton: essa ordem é tão bela e complexa que forçosamente depende de gente inteligente. Daí surge a progressão que irá nascendo do sucessivo nascimento dos deuses, como vou contar.

Quem são exatamente os primeiros descendentes de Urano e de Gaia, do Céu e da Terra? E quais serão as suas aventuras até a plena e inteira emergência da ordem cósmica finalmente equilibrada?

São, de início, aqueles que o próprio pai, Urano, denomina "Titãs": seis meninos e seis meninas — também chamadas "Titanas" ou "Titânidas", para distingui-las dos irmãos. Esses Titãs têm três características em comum. Primeiro são, como todos os deuses, perfeitamente imortais; impossível, então, esperar matá-los se porventura entrarmos em guerra contra eles! Em seguida, contam com uma força colossal, inesgotável, totalmente sobre-humana, e da qual sequer podemos ter uma ideia. Por isso, aliás, fala-se ainda hoje, em nosso linguajar corrente, de força "titânica". Pela mesma razão deu-se o nome "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. Como 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 temporal e a tempestade: há primeiramente Brontes, que significa "aquele que trovoa", como 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, como disse, ainda estamos longe do cosmos acabado e harmonioso que Gaia certamente desejava, se podemos assim deduzir — a julgar por sua solidez, em contraste com o abismo escancarado de Caos. Na verdade, como já dei

a 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 se desencadear, e para se construir um mundo viável e ordenado vai ser preciso dominá-las, amordaçá-las e civilizá-las tanto quanto possível. Como vai nascer esse gigantesco conflito? Como 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.

Veja a seguir como tudo começa.

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 comprimidos! Ela então os encoraja a se revoltarem contra o terrível pai que impede 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 um terrível estratagema 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 mantenho 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. Empunhando a foice de ferro, Cronos espera o pai, se posso assim dizer, na esquina. Este, como 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 o 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".[14] Segundo o poeta Virgílio, elas eram três e se chamavam Aleto, Tisífone e... Megera! Isso mesmo, é daí que vem a famigerada 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, como disse, divindades da vingança e do ódio que perseguiam 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 moço, 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, como membros 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. Empregava-se 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 como mulheres de 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 sempre as detestou e temeu.

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 "gigantomaquia", o que, em grego, quer dizer "combate de gigantes". É claro, os deuses saíram vencedores do combate, mas precisaram da ajuda de Héracles.[15] Logo voltaremos a falar disso.

Como 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 a 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 como 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 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 dermos ouvido 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", companheiros 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, como 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 molho com relação aos filhos! E Cronos mais do que qualquer outro: foi quem mutilou o pai, Urano, e, consequentemente, 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 a dimensão por excelência de todas as desordens, de todas as complicações e desequilíbrios que virão. Cronos toma 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, como 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. Como, então, encontrar o perfeito equilíbrio? No fundo, é essa a grande questão da mitologia e, com isso, a grande questão da existência em geral! Como você pode ver, as respostas que nossas histórias vão dar ainda interessam, para dizer o mínimo, às pessoas de hoje.

Vamos recapitular.

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

Cronos, como já disse, é o mais consciente do perigo que os filhos representam para o pai. E tem todos os motivos para isso! Ele, então, liberta os irmãos e as irmãs, Titãs e Titânidas, aprisionados sob a terra pela violência de Urano, mas, em contrapartida, não vai fazer o mesmo com relação aos próprios filhos. Ele se casa com a irmã, Reia, mas toda vez que ela engravida e dá à luz um recém-nascido, Cronos rapidamente o engole inteirinho, para não correr o risco de que ele se revolte um dia como ele próprio se revoltou contra o pai, Urano. Sem dúvida pela mesma razão, Cronos deixa de libertar os Ciclopes e os Cem-Braços. Era uma gente violenta demais, e forte, representando com isso possíveis mudanças, ou seja, uma ameaça. O melhor, por enquanto, era mantê-los acorrentados nas profundezas de Gaia, no famoso Tártaro obscuro, cheio de bruma e de mofo, onde não era nada agradável permanecer. Eles vão guardar, como você bem pode imaginar, um inextinguível ódio pelo irmão.

Com a irmã, que nesse meio-tempo se tornou sua mulher, a Titânida Reia, Cronos teve seis magníficos filhos: Héstia, a deusa do lar, isto é, a que protege a família, Deméter, a das estações (em latim se chama 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 mar, Hades, o dos infernos, e, por último, o próprio Zeus, o caçula que vai se tornar rei de todos os demais. Mas toda vez, assim que um recém-nascido sai da barriga de Reia e que se atinge, segundo Hesíodo, "aos joelhos do pai", Cronos, veja só, o engole de uma só vez, para deixá-lo em segurança no fundo do seu estômago. Deve-se dizer que os pais de Cronos, Gaia e Urano, o tinham também prevenido: claro e indubitavelmente lhe predisseram que um dia ou outro ele teria um filho que o destronaria, roubando todos os seus poderes.

Não adianta: como 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 Lyctus, mais precisamente, 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; impossível 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 mais 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 Amalteia, 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 emprestará à sua filha Atena. Por enquanto, é um sublime adolescente que logo se torna um adulto resplandecente em força e beleza. O complô urdido por Gaia e Reia contra Cronos segue, então, seu caminho. Elas preparam uma artimanha que faz Cronos vomitar, trazendo de volta todos os filhos que havia engolido, um de cada vez, a começar pelo último... 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, como você se lembra, havia deixado acorrentados no fundo da terra. Muitissimamente gratos, eles lhe concedem três magníficos dons, três presentes que se revelarão dos mais preciosos, pois eles vão permitir que Zeus se torne o mais 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. Podemos 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.

Como 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 podemos imaginar. O universo inteiro treme, com o nascente cosmos ameaçado de voltar de uma só vez ao caos. Eles lançam montanhas inteiras, um na cabeça do outro, como nós jogaríamos 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 perfeitamente 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 lhe 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 morar 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 mofo. 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: Héstia, 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 tremer 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 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 comunicólogos, 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, Semelê, filha do rei de Tebas, Cadmos.

Você deve saber que todos esses deuses do Olimpo — assim como muitos heróis gregos como Héracles, por exemplo, que vai se tornar Hércules, em latim, e certos Titãs, como 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 Héracles, como 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 cuspida de volta e, consequentemente, 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 amantes do marido e também alguns dos seus filhos ilegítimos, como Héracles, 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. Héracles, 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, uma espécie de lugar-tenente, de segundo de Zeus na terra, tendo como missão matar monstros e ajudar desse modo na manutenção da ordem cósmica.

— **Poseidon/Netuno**, deus do mar, é quem faz estourarem 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 mentiras e ardis.

— **Hefesto/Vulcão**: deus dos ferreiros, tem uma habilidade diabólica em sua arte e é também o deus manco (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 sanguinário, é o deus da guerra e um dos principais amantes 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, como ficou 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, como mulher, 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 (Ceo 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 uma 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.). Emprestou 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! Como 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 como Apolo, acima de tudo, adorava música, acabou perdoando 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, Semelê, filha do rei de Tebas, Cadmos, e de Harmonia, filha de Ares e Afrodite, imprudentemente pediu a Zeus que se mostrasse a ela tal como era, com sua aparência divina e não mais disfarçado como ser humano. Os homens, porém, não suportam a visão dos deuses e menos ainda a de Zeus, que é tremendamente luminoso. Vendo-o "à vera", a pobre Semelê 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, teremos 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, como comprovam monumentos 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. Como nos 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. Limito-me, 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 mofo.
Urano, o céu, e **Ponto**, o mar, ambos criados por **Gaia** a partir de si mesma, sem ajuda de amante nem marido.

À exceção de Gaia, que começa 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:

Primeiro 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 Giges**.

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 lhe impôs). Pelos poetas latinos saberemos que eram três, sendo a última chamada **Megera**. 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 como uma divindade, **Eris**, filha que Nyx, a noite, concebeu sozinha, sem amante 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 primeiros 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 amores 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, Semelê.

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 manterá 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 da justiça.

Por que Métis? Métis, a astúcia, a inteligência, era filha de Tétis, 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 lembro 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 mania 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 como 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, como 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 em combate e a 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 —, também 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, simbolicamente é claro, que Zeus assume ele próprio, com o estratagema, todas as qualidades que sem dúvida iriam para o filho que nasceria daquela união. Ele tinha a força oferecida pelos Ciclopes ao lhe presentearem 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 sempre 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 harmoniosa e equilibrada — o que continua sendo, aproveito para lembrar, a meta de toda essa história, da qual você já começa a perceber 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 como 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, estamos todos em pé de igualdade, sem haver privilegiados, fura-filas nem "pistolões", como se diz no coloquial. E há ainda uma série de deusas com nomes que evocam a harmonia, como, por exemplo, as três Graças, Esplendor, Bom Humor e Festa...

Compreende-se facilmente, então, o significado desse segundo casamento: *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 compreende então que é preciso ser justo para reinar. Antes até do fim da guerra contra os Titãs, a promessa já fora feita a todos que a ele se juntassem no combate contra os primeiros deuses: a divisão do mundo se faria com toda justiça, de maneira harmoniosa e equilibrada. Quem já gozava de privilégios os manteria, e quem ainda não, os ganharia.

Hesíodo conta com os seguintes termos essa decisão de Zeus:

> O Olímpico, senhor do raio, chamou todos os deuses imortais para as alturas do Olimpo e lhes disse que daqueles que se colocassem a seu lado no combate aos Titãs ele não retiraria os privilégios, quaisquer que fossem, e, muito pelo contrário, todos no mínimo manteriam as distinções de que já se beneficiavam como deuses imortais. E Zeus acrescentou que todos aqueles, perseguidos por Cronos, que se encontravam sem honrarias próprias e sem privilégios os obteriam, como exige a justiça (Têmis).

Ou seja, Zeus propôs a todos os deuses uma divisão igualitária dos direitos e deveres, das missões e também das honrarias que, mais tarde, os homens lhes prestariam sob a forma de culto e sacrifícios — os deuses gregos adoram ser venerados e, muito particularmente, apreciam o aroma da carne grelhada que os humanos lhes preparam em belas "hecatombes", isto é, em belos sacrifícios. Continuando o texto, Hesíodo relata como Zeus imagina recompensar tanto os Cem-Braços quanto os Ciclopes e os Titãs, que, como Oceano, não se aliaram a Cronos. Oceano, de fato, teve o bom discernimento de fazer com que a filha, Estige, a deusa que é também o rio dos infernos (mais uma vez, uma divindade coincide com um pedaço da ordem cósmica), se aliasse ao campo de Zeus, com seus filhos Cratos e Bia, o poder e a força. Como recompensa, Estige se tornou para sempre homenageada, e seus dois filhos ganharam a insigne honra de em todas as circunstâncias estar ao lado de Zeus. Sem entrar muito em detalhes, tudo isso significa que Zeus entendeu a necessidade, para instituir uma ordem cósmica duradoura, de fundamentá-la na justiça: *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, mas também Têmis 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

Poderíamos achar que as guerras estavam terminadas. Infelizmente não, e um temível adversário ainda aguarda Zeus no caminho. Trata-se de Tifão ou Tífon (Hesíodo usa os dois nomes), que Gaia gerou com o terrível Tártaro. De todos os monstros, ele é o mais pavoroso: imagine que dos seus ombros brotam cem cabeças de serpente cujos olhos cospem fogo. Além disso, conta com algo ainda mais aterrorizador, se possível, pois dessas cabeças saem sons incríveis. Ele pode imitar todas as linguagens, falar aos deuses com sons inteligíveis, mas também emitir o mugido do touro, o rugir do leão ou, pior ainda, pois o contraste é horrível, os adoráveis guinchos de filhotinhos de cachorro! O monstro, enfim, tem mil facetas — o que simbolicamente significa sua familiaridade com o caos — e, como Hesíodo indicou, se vencesse o combate contra Zeus, para o qual ele se prepara, e tomasse o poder sobre o mundo, tornando-se senhor dos mortais e dos Imortais, nada nunca mais se poderia fazer contra ele. Pode-se facilmente adivinhar a catástrofe que se esboça: com Tífon, as forças caóticas triunfariam sobre as do cosmos, a desordem sobre a ordem, a violência sobre a harmonia...

Dito tudo isso, por que Tífon? Como se explica que Gaia, que sempre se mostrara 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 mesma Gaia que também aconselhara, da maneira mais judiciosa, 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 comprova, como 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 até no Tártaro, a ponto de o próprio Hades, o deus dos infernos que habita nas mais profundas trevas, ter medo, assim como 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 cuspido por Tífon, a terra se incendeia, se transforma em lava e derrete como 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 ameaçado em sua harmonia e na ordem. No final, porém, quem vence é Zeus, graças às armas que os Ciclopes lhe deram: o trovão, o relâmpago e o raio. Uma de cada vez, as cabeças de Tífon são fulminadas, e o monstro infernal é expedido para onde bem merece: o inferno!

Com muita razão Jean-Pierre Vernant insistiu em mostrar não ter sido à toa que a breve narrativa de Hesíodo foi enriquecida e dramatizada por mitógrafos posteriores. O que está em jogo nessa última etapa da construção do mundo é essencial — trata-se de saber quem, o caos ou a ordem, finalmente venceria, mas também compreender como a vida pode se integrar à ordem, e o tempo ao equilíbrio eterno —, sendo normal que o tema se enriquecesse no decorrer dos anos. Se Tífon ganhasse, seria o fim da edificação do cosmos harmonioso e justo. Com a vitória de Zeus, pelo contrário, a justiça passa a reinar sobre o universo. A aposta é tal que seria realmente surpreendente, e uma pena, não dar ao conflito uma versão mais volumosa, de certa maneira mais empolgante e dramática do que a de Hesíodo, que de fato é bem ligeira. Mitógrafos tardios então não fizeram cerimônia e é interessante seguir em duas obras o resultado desses sucessivos enriquecimentos. Em seu próprio gênero, cada uma se esforça em fazer uma síntese das narrativas mitológicas anteriores.

A primeira delas se chama *Biblioteca*, de Apolodoro. Preciso dizer uma palavra sobre esse título e também sobre o autor, pois voltaremos a encontrá-los várias vezes, e isso pode gerar uma certa confusão. Primeiramente, tenho certeza de que, para você, uma "biblioteca" não é um livro... e sim o lugar — um móvel ou aposento — em que se organizam livros. Aliás, se nos referirmos à origem da palavra, você tem toda razão: em grego, a palavra *thekê* designa uma "arca" ou uma "caixa" em que "se deixa" alguma coisa, no caso, livros (*biblios*). No entanto, nos tempos antigos, o termo "biblioteca" muitas vezes era utilizado de maneira figurada, referindo-se a um apanhado de textos que, como o móvel, 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 comparado a 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 como nada se sabe a seu respeito e o hábito já estava criado, continuamos 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 demolir Zeus. Esse infeliz — fato raro — "perdeu os nervos", literalmente. Tífon, como você sabe, é de fato monstruoso, 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 mantém firme. Cheio de coragem, ele ataca Tífon com o raio, mas também à mão, tendo como arma um podão — quem sabe o mesmo com que seu pai, Cronos, cortou o sexo do pobre Urano. Mas Tífon desarma Zeus e, apoderando-se da lâmina, corta-lhe os tendões dos braços e das pernas, de modo que o rei dos deuses, é verdade, não morre — o que seria impossível, pois ele é imortal —, mas fica reduzido quase ao estado de um legume. Incapaz de se mover, fica jogado no chão como um verdadeiro trapo e ainda por cima bem guardado: Delfineia, uma assustadora mulher-serpente a serviço de Tífon, o vigia de perto.

Mas felizmente Hermes está por perto e, como 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 como 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. Imagine 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 Imortais — 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 como 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 (como sempre, 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 uma juba imunda. Os olhos dardejavam fogo. Eram estes o aspecto e o tamanho de Tífon ao atacar o próprio céu, lançando rochedos inflamados, numa balbúrdia de gritos e assovios, enquanto sua boca cuspia poderosas línguas de fogo. Os deuses, vendo sua figura projetada contra o céu, se exilaram no Egito, onde, ainda perseguidos, tomaram a forma de animais. Com Tífon ainda distante, Zeus lançou-lhe raios, e quando o monstro se aproximou, ele o atacou a golpes de podão de aço, perseguindo-o em fuga até o monte Casios, que domina a Síria. Ali, vendo-o coberto de ferimentos, Zeus decidiu-se pelo corpo a corpo, mas Tífon, enrolando seus anéis a seu redor, o imobilizou, arrancou o podão e cortou seus tendões das mãos e dos pés. Tífon em seguida ergueu Zeus sobre os ombros, atravessou o mar até a Cilícia e, chegando ao antro Coriciano (*a gruta em que ele morava*), deixou-o ali. Foi também onde escondeu os tendões, sob uma pele de urso. Deixou de guarda um dragão-fêmea, Delfineia, que era meio besta e meio mulher. Mas Hermes e Egipã furtivamente 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, dardejando raios, perseguiu Tífon até o monte denominado 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 mais forte, ele comeu-as. Ainda perseguido, Tífon chegou à Trácia e, no combate que teve início perto do monte Hemos, pôs-se a lançar montanhas inteiras. Mas como elas voltavam contra ele rechaçadas pelo raio, uma onda de sangue logo inundou a montanha, e é por isso, dizem, que ela se chama Hemos — o "monte sangrento". Tífon fugiu novamente, atravessando o mar da Sicília, mas Zeus lançou em cima dele o monte Etna, que fica na Sicília. É uma enorme montanha da qual ainda hoje 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, Nono de Panópolis, numa longa obra mitográfica intitulada *As Dionisíacas*, cujos dois primeiros cantos abordam o combate entre Tífon e Zeus. Nono é sobretudo conhecido como 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, com o que você pode, mais uma vez, ter ideia do tempo preciso para constituir o que lemos hoje em dia sob o rótulo "mitologia grega", como se fosse uma única obra e não uma compilação de inúmeras narrativas. O texto de Nono 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 Nono 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 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 como

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 Cadmos, o rei astucioso, fundador da legendária cidade de Tebas e irmão da bela Europa, a quem Zeus raptara se metamorfoseando em touro. Para recompensar Cadmos 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, como todas essas histórias se costuram entre si: uma das filhas de Cadmos com Harmonia, Semelê, se apaixonará por Zeus, se tornando mãe de seu filho Dioniso).

O estratagema 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 Cadmos 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 Cadmos — entre os quais a mão 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. Cadmos 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 recompensa de Cadmos ser, justamente, a mão 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 Cadmos e a Eros que montem a armadilha 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 uma 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. Como 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, semente primeira 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 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, consequentemente, assim realizar acordes que "põem juntos" vários sons diferentes. A lira se mostra um instrumento mais harmonioso e, nesse sentido, mais "cósmico" do que a flauta, quaisquer que sejam os méritos desta última (você vai ver que vamos encontrar a mesma oposição entre os instrumentos melódicos e os instrumentos harmônicos no mito de Midas). É claro, o ardil de Cadmos tem como meta a obtenção dos nervos de Zeus:

> E com um sinal das suas terríveis sobrancelhas, Tífon concorda; sacode o cacheado da sua cabeleira de víboras e elas cospem veneno, fazendo-o cair como chuva sobre as montanhas. Ele corre até o seu antro, busca os nervos que tinham ficado no chão durante o combate travado contra Zeus e os entrega ao astucioso Cadmos, como presente de hospitalidade. O falso pastor agradece a divina oferta. Tateia com todo cuidado os nervos e, a pretexto de usá-los mais tarde como 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 compreendê-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 Tífon, sentado a seu lado, Cadmos canta a morte de Tífon.

Assim que Zeus novamente se põe de pé, a guerra retoma seu curso, que mais do que nunca ameaça 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 como 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 imutáveis alicerces do cosmos já vacilavam sob os braços de Tífon[...] 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 Tífon, lançando-se na batalha, não esconde isto, como se pode ver pela maneira como 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, arrebentem 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 combater e não apenas duas, como o Cronida (*refere-se a Zeus, pois a palavra significa simplesmente "filho de Cronos"*).

Observe como a história se transformou desde Apolodoro, mas também como 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 como dois irmãos: Pã é o deus dos pastores e inventor da siringe, e Cadmos se disfarça de pastor e graças à siringe ele triunfa sobre Tífon! Podemos facilmente imaginar como, ao fio das narrações que eram transmitidas mais pela via oral do que pela escrita, tais transformações se fizeram.

No final, é claro, como 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. Pedaços inteiros de terra, assim como 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 cimos 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 Tífon? 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 contratempos que porventura ainda subsistem recaem exclusivamente sobre os humanos. Como 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 o dos deuses ao abrigo de todas as intempéries. Para ele, pode-se dizer, as imperfeições remanescentes são menores, 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 perfeitamente harmonioso e equilibrado seria imóvel. 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 sopro intempestivos que subsistem no final desse último episódio da cosmogonia.

Seguindo Hesíodo, fizemos o giro pelas etapas por que passaram os deuses do Olimpo para criar o cosmos. Porém, segundo algumas tradições mais tardias, que Apolodoro como sempre menciona, houve ainda uma ocorrência intermediária entre a titanomaquia e a guerra contra Tífon — a "gigantomaquia", 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 olímpicos que ela criou Tífon, em represália.

Insisto, porém, que não se veem traços dessa "gigantomaquia" 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 que fiz ainda há pouco): eles nasceram do sangue de Urano, espalhado pela terra por seu filho, Cronos. Pertencem então, como Tífon e os Titãs, ao círculo das mais arcaicas divindades, ainda próximas de Caos e que incessantemente ameaçam a construção da ordem cósmica harmoniosa, equilibrada e justa que Zeus almeja. Para Hesíodo, a edificação desse belo universo manifestamente se conclui com a vitória de Zeus sobre Tífon. Como acabo 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 acabo 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 que 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 píncaros 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. Como de fato são gigantescos e têm uma força prodigiosa, eles pura e simplesmente juntam montanhas, uma em 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 como 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 esfola 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 Héracles, por sua vez, envia-lhe outra no olho esquerdo! Resumindo, não há trégua. Principalmente, como dissera Píndaro, é preciso, para real e definitivamente dar cabo dos Gigantes, que um semideus ajude os olímpicos no combate: trata-se de Héracles, que, toda vez que um Gigante é derrubado por um deus, ajuda na conclusão. Como sempre, 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 estimula: 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 que às custas da violência, o movimento 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 humanos, 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 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 bruma luminosa que envolve o alto das montanhas, lugar sempre deslumbrante 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 Hemera, que é justamente o dia que toda manhã sucede a 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. Temos então por ordem de nascimento: Oceano, o rio-oceano que a mitologia descreve dando a volta completa na Terra, depois Ceo, Crio, Hipériom, Jápeto e, volto a insistir, Cronos "de curvo pensar", como sempre diz Hesíodo, logo veremos por quê. Do lado das moças, houve Teia — o que em grego quer dizer "a divina" —, Reia, Têmis (a justiça), Mnemósine (a memória), Febe (a luminosa) e Tétis, que inspira amor.

[14] Hesíodo não nos diz quantas são nem cita nomes. Será preciso esperar seis séculos para saber um pouco mais, graças ao grande poeta latino Virgílio, que viveu no século I a.C. — dou tal precisão para que você tenha uma ideia do tempo que foi necessário para a constituição dessas famosas narrativas mitológicas. Não nasceram de uma só vez, nem vieram de um único autor, mas foram incessantemente completadas por poetas e filósofos, no decorrer dos séculos!

[15] A história foi contada sobretudo por um certo Apolodoro, um escritor — um mitógrafo — 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 igualmente concebe sozinha. Pelo lado de Caos, temos Érebo, as trevas que reinam sob a terra, e Nyx, a noite que reina acima. Depois, dos amores de Érebo e Nyx, nascem os primeiros netos de Caos, Éter, a bruma luminosa que vai dominar a futura morada dos deuses no alto do Olimpo, e Hemera, o dia que sucede a noite. Ninguém de toda essa linhagem terá qualquer papel particular na próxima guerra dos deuses. Você pode então deixá-la de lado por enquanto, e eu a menciono apenas para que a tenha na memória.

[17] Segundo a lenda, as Moiras são três irmãs, Átropos, Cloto e Láquesis, que regulam a duração da vida de cada mortal através de um fio que a primeira delas tece, a segunda enrola e a terceira corta, no momento da morte. Em latim, as Moiras foram chamadas "Parcas".

[18] Cito a bela tradução francesa de dois professores pesquisadores da Universidade de Besançon, Jean-Claude Carrière e Bertrand Massonie, 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 Héracles.

Capítulo 2

Do nascimento dos deuses ao nascimento dos homens

Até o final desse primeiro apanhado, já aprendemos 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, como, 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 como Zeus passa a ser o mais poderoso, o mais astuto e o mais justo, tudo ao mesmo tempo, não há também como 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 manter 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 impossível realmente compreender as aventuras de Ulisses, de Hércules ou de Jasão, assim como os infortúnios de Édipo, de Sísifo ou de Midas, se não percebermos essas três ideias como fio condutor comum.

A primeira delas é a de que a vida boa, mesmo para os deuses, pode ser definida como a vida em harmonia com a ordem cósmica. Nada supera a existência justa, no sentido de que a justiça — em grego, *diké* — seja antes de tudo a *justeza*, quer dizer, o fato de estar de acordo com o mundo organizado, bem-repartido e que tão penosamente saiu do caos. Esta passa a ser a lei do universo, lei tão fundamental, na verdade, que os próprios deuses a ela se submetem. Pois, como você já pôde comprovar várias vezes, os deuses frequentemente são bem-desajuizados. Chegam inclusive a brigar uns com os outros, como crianças. Quando a discórdia, *eris*, se estabelece e, tentando acertar as eventuais diferenças, um ou outro mente, *isto é, usa argumentos que não são justos, não ajustados à ordem cósmica*, ele corre um sério risco. Zeus pode, para começar, pedir que jurem pelas águas do Estige, o rio divino que corre nos infernos. Se o juramento for falso, o deus, seja ele olímpico ou não, é posto em seu, propriamente dito, *devido lugar*: durante um ano inteiro, pelo que nos diz a *Teogonia* de Hesíodo, ele fica "sem ar", jogado no chão sem poder respirar, no sentido próprio da palavra "desalentado". Fica proibido de se aproximar do néctar e da ambrosia, os alimentos divinos reservados exclusivamente aos Imortais. Um "sono ruim" toma conta dele durante esse ano inteiro e, mesmo depois de terminado o primeiro "pacote" de sofrimentos, ele permanece "privado do Olimpo", proibido de estar na companhia dos outros deuses por nove anos, durante os quais tem que cumprir tarefas ingratas e difíceis! Por exemplo, segundo alguns contos mitológicos, Apolo certa vez se revoltou contra o pai, Zeus, ameaçando com isso tumultuar a ordem do mundo, ao agir contra quem personifica a garantia dessa ordem. Como punição, é reduzido à escravidão e deixado como criado de um simples mortal, no caso, um rei de Troia, Laomedão, de quem tem que cuidar dos rebanhos como se fosse um pastorzinho qualquer. Apolo pecou pelo que os gregos denominam *hybris*, termo capital que já mencionei a você e que se pode traduzir de várias maneiras — arrogância, insolência, orgulho, descomedimento —, todas apontando uma das facetas dessa *hybris*, esse pecado contra a ordem cósmica e contra aqueles que a construíram, a começar por Zeus. A palavra caracteriza também quem se perde ou se revolta a ponto de não mais 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, "chamado à ordem" como um vulgar mortal e, por assim dizer, nela *reinserido* pelo castigo que Zeus lhe inflige. Como você vê, não só a lei do mundo, a justiça cósmica derivada da divisão original, se aplica a todos os seres, divinos ou mortais, mas nada ainda pode se considerar garantido: a desordem continua sempre ameaçando. E pode vir de qualquer lugar, até mesmo de Apolo ou de algum outro deus que se perca por paixão, de forma que o trabalho de Zeus, e dos diferentes heróis que têm a mesma missão, jamais está concluído, e é o motivo pelo qual as narrativas mitológicas são potencialmente infinitas. Há sempre alguma desordem a ser reparada, algum monstro a ser combatido, alguma injustiça — alguma "injusteza" — a ser corrigida.

A segunda ideia decorre diretamente da primeira. Na verdade, é sua outra face; já que a edificação da ordem cósmica é a mais preciosa conquista dos olímpicos, fica óbvio que o maior "pecado" que se possa cometer, segundo os gregos, e do qual toda a mitologia, no fundo, nunca deixa de falar, é justamente essa famosa *hybris*, esse descomedimento orgulhoso que leva os seres, tanto mortais quanto imortais, a não saber guardar o seu lugar no meio do universo. Se formos ao essencial, a *hybris*, afinal, não passa de um retorno das forças obscuras do caos ou, falando como os ecologistas de hoje, de justamente uma

espécie de "crime contra o cosmos".

Por contraste — e é esta a terceira ideia —, a maior virtude se chama *diké*, justiça, que inversamente se define como o exato acordo com a ordem cósmica. Dizem que no alto do templo de Delfos — o templo de Apolo — estava inscrito um dos lemas mais célebres de toda a cultura grega: "Conhece-te a ti mesmo." A sentença não significa, de forma alguma, como às vezes hoje em dia se acha, que se deva praticar o que chamamos introspecção, isto é, tentar conhecer seus próprios e mais secretos pensamentos e tentar, por exemplo, desvendar seu inconsciente. Não se trata de psicanálise. O significado é bem diferente. A expressão quer dizer que devemos 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, como 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 acompanhar 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 começa 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, como 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 de fome, de sede e também de medo, para se lembrar, justamente, que não é imortal, pois um enorme rochedo acima dele o tempo todo ameaça cair em sua cabeça e matá-lo por esmagamento.

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

No entanto, estamos longe, muito longe, de ter examinado por inteiro tal mensagem. Não passamos 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, como os homens ainda não existem, eles não têm, por isso mesmo, lugar nesse sistema regrado 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: como 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, como uma fábula sem grande alcance nem verdadeiro significado. Como você vai ver, trata-se de um erro grosseiro: o caso Midas, como se diria hoje em dia, muito pelo contrário, é um dos mais 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, como 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 como um gambá ou, se preferir, não se lembra do seu nome 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 cambaleante 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 como não ignora suas relações ao mesmo tempo paternais e amigáveis com Dioniso — um deus poderoso, sendo melhor 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 melhor amigo 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 descanse a mão, 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. Como uma 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 abrira o apetite. No momento, porém, em que pega a taça de vinho fresco para relaxar, é um desagradável pó amarelo, 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 começa a maldizer e a detestar todo esse ouro que o cerca, como também a 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 gérmen 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 magníficas pepitas de ouro. E sabe como se chama esse rio? Pactolo! Por isso a palavra continua designando, até hoje, um tesouro, uma fortuna, e dizemos de alguém que descobre alguma riqueza inexplorada que "encontrou o pactolo".

No entanto, não sei se ainda compreendemos bem o sentido desse mito. Com nossa visão moderna, marcada por vinte séculos de cristianismo, temos 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. Tem, 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 ameaçar: 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 Tífon! Seria o fim de todas as formas de vida e de harmonia...

Se quisermos a todo custo fazer uma comparação com o cristianismo, a mesma ideia incide em maior profundidade do que parece à primeira vista. Como no 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. Como seu aspecto é abominável, ele espalha o terror e a desolação por todo lugar em que passa, de forma que, como reação, ele próprio se torna mau e ameaça 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 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, a começar 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 dominar lhe 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 ameaça 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

Sigamos, uma 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 medo 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 engraçadíssima 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, mas também 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 trêmulo, 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 justamente *Syrinx*, em homenagem à infeliz ninfa. Muitas vezes podemos ver o deus Pã, assim como Sileno e os Sátiros, na companhia de Dioniso, dançando como 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 amador de todo tipo de desordem. Claramente pertence à linhagem das forças do caos, a ponto de certas narrativas simplesmente o tornarem filho de Hybris, a deusa do

descomedimento.

Com isso podemos achar que Midas, tendo em vista suas companhias, talvez não tenha se ajuizado 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, como 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. E Tmolus, uma divindade 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 claramente preferir, e de longe, o som gutural da flauta em vez das harmonias delicadas da lira. As consequências são péssimas para ele! Não se desafia Apolo impunemente, e, como sempre em casos desse tipo, o castigo vem relacionado à natureza do "crime" cometido pelo desafortunado Midas; ele pecou ao mesmo tempo pelo ouvido e pela inteligência, sendo, então, pelas orelhas e pelo espírito que será punido.

Vejamos como, de novo segundo Ovídio:

> O deus de Delos (*Apolo*) não quer que orelhas tão grosseiras conservem a forma humana: ele as alonga e enche de pelos cinzentos. Deu-lhes uma raiz flexível, e elas guardam a faculdade de se mover em todas as direções. Midas mantém todo o restante de homem. Apenas nessa parte do corpo foi punido, exibindo as orelhas do asno de lentas passadas.

É claro, com suas novas orelhas de asno, Midas morre de vergonha. Não sabe mais o que fazer para esconder dos olhos do mundo sua feiura — feiura que publicamente o denuncia não apenas como um ser desprovido de ouvido, de senso musical, mas também como um imbecil, sem maior inteligência do que um ruminante. Ele tenta disfarçar seus novos atributos sob formas diversas, chapéus e tiras de pano com que enrola cuidadosamente a cabeça. Mas não há como seu barbeiro não perceber e perguntar: "Majestade, o que aconteceu? O senhor parece ter orelhas de asno..." Azar o seu, pois Midas também não prima pela delicadeza: avisa-lhe imediatamente que se contar a alguém o que acaba de descobrir, será levado ao suplício e à morte. O pobre barbeiro faz o que pode para manter o calamitoso segredo. Ao mesmo tempo, entretanto — imagine-se no lugar dele —, ele arde de vontade de contar aos amigos e à família, e treme diante da possibilidade de um dia, até por inadvertência, alguma palavra escapar. Para se livrar desse peso, ele tem uma ideia: "Vou cavar um buraco grande no chão e confiar meu 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 aaaaasno, o rei Midas tem orelhas de aaaaasno..."

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 ameaçava 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 Rameau e Bach, eles começavam, de qualquer forma, a mais ou menos pôr em consonância entre si sons diferentes. Com a flauta, essa harmonização da diversidade é impossível. Sob a aparência de uma competição apenas musical, representa-se, na verdade, a oposição cardeal de dois mundos, o de Apolo, civilizado e harmonioso, e o de Dioniso, de quem Pã é companheiro, caótico e desordenado, como 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 como 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, como 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 competição de 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 dessa da competição 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 mais ou menos semelhantes, ambos caracterizados pelo corpo semi-humano, semianimal, assim como a feiura, que só se compara ao apetite sexual que têm), o papel de concorrente de Apolo. Mársias, como 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] E a maneira como ela teve essa ideia e depois abandonou-a vale a pena ser contada, pois demonstra bem o quanto o som da flauta se tornou detestável à deusa.

O caso começa com a morte de Medusa. Havia, segundo a mitologia, três seres estranhos e maléficos 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, chamamos hoje em dia gorgonáceos os animais marinhos fixados como 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] conhecemos 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, milênios 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, como sabemos, 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 uma fonte de água límpida, uma 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 pífaro, que combina com ele maravilhosamente bem, ele que é tão desarmonioso! Começa a tocar tanto que acaba achando ser superior ao próprio Apolo, a ponto de desafiá-lo para uma competição, cometendo ainda 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, como 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 — como 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. Como 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 uma 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 uma competição musical. Quando

> Apolo chegou, decidiu-se que as Musas seriam juízas, e como Mársias parecia estar vencendo, Apolo revirou sua cítara e o mesmo som se produziu. Mársias não pôde fazer igual com a flauta. Apolo então deixou Mársias aos cuidados de um cita, que o esfolou membro a membro[...] 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 (como sempre, coloco meus comentários entre parênteses e em itálico):

> Sobre o Sátiro que ele vencera no combate 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 mesmo?", 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! como me 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 tremerem 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.

Como você pode ver, a punição dessa vez é terrível, mil vezes pior do que a de Midas. As duas histórias, a de Mársias, em que as Musas são juízas, e a de Pã, em que Midas e Tmolus têm esse papel, mesmo assim 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 como 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, como Pã, ou seja, em contato com realidades menos civilizadas; por esse motivo ele prefere, como um asno, os sons roucos e brutos da flauta de Pã, em vez dos sons harmoniosos e suaves da lira de Apolo. Deve-se lembrar que essa lira, da qual se tiram acordes tão harmoniosos, 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 embaixador, 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 primeiro 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, mal sai da barriga da mãe, imagine 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 perfeitamente justos, bem mais harmoniosos 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 uma espécie de raquete feita com mato, que ele fabrica às pressas para camuflar seus passos. Conduz as reses até uma gruta. Mais alguns minutos 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, se 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 como o protótipo do instrumento divino, o atributo por excelência de Apolo. Para entender o alcance do mito de Midas — que em geral é considerado secundário, mas de forma totalmente errada — deve-se sempre lembrar que Apolo está do lado de Zeus, ou seja, dos olímpicos que lutam sempre para o estabelecimento da ordem cósmica e sua sustentação. É uma ordem ao mesmo tempo justa — pois resultante da divisão original estabelecida por Zeus após a vitória sobre os Titãs — e bela, boa e harmoniosa. No entanto, as forças telúricas de Caos e de seus múltiplos e variados descendentes, desde Tífon, ameaçam incessantemente a frágil harmonia. Apolo aqui representa uma força olímpica, anticaótica, antititânica e ligada ao famoso "conhece-te a ti mesmo" que orna seu templo em Delfos, isto é, como já expliquei, "Saiba qual é o seu lugar, seu lugar natural, e nele permaneça!" Sem *hybris*, sem arrogância, sem descomedimento que venha a perturbar a bela ordenação cósmica! Se Apolo gosta de música, é por ser uma metáfora do cosmos. Dioniso, sob muitos aspectos, é o contrário de Apolo. Evidentemente, Dioniso é também um olímpico, um filho de Zeus, e veremos mais adiante como ele reúne em si o cosmos e o caos, a eternidade e o tempo, a razão e a loucura. Num primeiro relance, porém, o que chama a atenção nele é o seu lado "acósmico": ele gosta de festa, de vinho e de sexo até a loucura mortal, que toma conta das mulheres participantes de sua trupe. Dioniso é também um deus da música, é claro, mas a música que ele ama não é a de Apolo; não é suave e harmoniosa, mas bestial e louca. Ou seja, ela de forma alguma acalma os sentidos, e sim, pelo contrário, exprime de maneira propositadamente indecente o canto das paixões mais arcaicas. É o que explica que o seu instrumento-fetiche seja a flauta de Pã e de Mársias.

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

> Apolo, deus ético, pede comedimento 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 descomedimento que, dentre todos os demônios, são os principais inimigos da esfera apolínica, foram considerados atributos dos tempos pré-apolínicos, da Idade dos Titãs ou do mundo extra-apolínico, ou seja, bárbaro [...] O grego apolínico 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 comedimento, 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 apolínico. Que se imagine o efeito produzido pela festa dionisíaca, com suas enfeitiçantes músicas, sobre aquele mundo artificialmente protegido, construído sobre a aparência e o comedimento [...] Que se imagine o que podia significar, diante dos demoníacos cantos populares, o artista apolínico, cantando salmos e com suas fantasmagóricas sonoridades de harpa [...] O descomedimento 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 apolínico 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 como 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 harmonioso 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 metades. De um lado, há um imenso 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, absurda e dilacerada, corresponde o caos inicial das forças titânicas, e a divindade que, pelo menos 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 música, 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 como Sileno e Pã, e também não por acaso os membros do séquito dionisíaco muitas vezes são seres meio-animais, meio-homens, 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, como 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 combatê-la 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 uma ameaça. 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. Como 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 invencionice particular e não da veracidade do mito.

Como você pode ver, a história de Midas, que tinha começado 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 nos antecipar. Como disse, ainda não chegamos aí e, apesar desse pequeno desvio que serve mais ou menos como aperitivo, no estágio em que nos encontramos, o lugar dos mortais, e sobretudo o dos homens (pois há também os animais), ainda não está fixado. Sabemos onde estão os Titãs, e com eles Tífon — no Tártaro, solidamente acorrentados e vigiados pelos Hecatonquiros —, e podemos medir a ameaça de caos que eles representavam, mas que já está bem-controlada. Também conhecemos 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 formidável 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 descomedimentos perpetrados por alguns seres, assim como aos atos heroicos e justos cometidos por alguns, aqueles que em geral chamamos 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, podemos 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 descomedimento. 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 moral, o poema de Hesíodo vai muito mais longe. Ele é o primeiro a abordar a questão que nos interessa primeiramente após a cosmogonia e a teogonia, depois do nascimento do mundo e do nascimento dos deuses: o nascimento da humanidade tal como a conhecemos hoje. A meta fundamental, para nós mortais, é compreender por que estamos aqui e o que vamos poder fazer nesse mundo divino e ordenado, é verdade, mas no qual nossa existência mortal tem apenas, ao contrário da dos deuses, um tempo bem curto, que precisamos preencher da melhor forma que pudermos.

Vou começar contando, de modo sucinto, o mito das cinco raças e depois veremos, mais demoradamente, os sublimes mitos de Prometeu e de Pandora, a primeira mulher, antes de tentarmos enfim perceber os significados que têm essas narrativas fundamentais, em termos de sabedoria de vida para os seres humanos.

O mito da idade de ouro e as "cinco raças" humanas

No início, então, temos a idade de ouro, uma época feliz ao extremo, pois os homens vivem ainda em comunidade de bom entendimento com os deuses. Nessa época, eles são fiéis à *diké*, são justos. Isso significa que se abstêm da importuna *hybris*, que leva as pessoas a quererem mais do que lhes cabe e assim ignorar, ao mesmo tempo, o que elas são e em que consiste a ordem do mundo. Nessa época, conta ainda Hesíodo, os homens dispõem de três privilégios maravilhosos, privilégios com os quais, tenho certeza, ainda hoje você gostaria de poder contar. *Em primeiro lugar*, não têm necessidade alguma de trabalhar para ter uma profissão, nem mesmo para se sustentar. A natureza é tão generosa que por conta própria lhes dá — como no Jardim do Éden, o famoso paraíso perdido do mito bíblico de Adão e Eva — todo o necessário para viverem agradavelmente: os frutos mais 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, amparados 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, compartilham a vida cotidiana.

Quando tal raça, um dia, acaba desaparecendo, "oculta pela terra", na expressão de Hesíodo, esses homens, 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 em dia habituados; pelo contrário, são espíritos amigos e justos — comparáveis, se quisermos 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 homens. 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, como os maus que são punidos pelos deuses.[29]

Vem então a idade de prata, com o reino de uma raça de homens pueris e maus, 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 penar e de sofrer; para eles, não há alegria alguma que não venha acompanhada por dor, favor nenhum que não implique, como 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 estamos 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, como no caso dos homens de bronze, à brutalidade guerreira, mas contaminando 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 comunidade amiga 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, como 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. Ocasionou uma incrível pluralidade de interpretações.

Mas uma, dentre todas as outras, se realça com uma espécie de evidência: como 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 —, como 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, deixemo-nos guiar pelos dois poemas de Hesíodo, *Teogonia* e *Os Trabalhos e os Dias*, antes de evocarmos 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 tentem explicar os motivos da passagem da idade de ouro para a idade de ferro. São eles que, pondo entre parênteses as três idades intermediárias, procuram mostrar como 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. E 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 Climena, 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, como, por exemplo, dizemos de um jogador de xadrez que está sempre "uma 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 ajuda dos seus braços "incansáveis"; depois Menoitios, a quem o senhor do Olimpo rapidamente fulmina, 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 uma jogada 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, nesse 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, sempre tomara a defesa contra os olímpicos, talvez por ser descendente dos Titãs e, como 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 como 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 consequentemente incomíveis para os homens, arrumando-os delicadamente sob uma bela camada de gordura bem lustrosa e apetitosa! Lembro que Zeus, já tendo devorado Métis, a astúcia, é o deus mais inteligente de todos e não poderia cair na artimanha de Prometeu. Ele muito evidentemente a percebe e, mesmo louco de raiva com a tentativa, finge cair na armadilha — já saboreando a terrível vingança que prepara contra Prometeu e, no mesmo embalo, 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, morrem 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 mortais, rapidamente cansados pelo trabalho, sempre em busca 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 homens, é o que pensa Zeus, furioso. Para puni-los, não lhes dá mais o fogo que vem do céu, com o qual os homens 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 comem 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, como na idade de ouro, os grãos passam a estar enterrados e será preciso trabalhar para tirar da terra alimentos consumíveis. Torna-se necessário lavrar 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-majestade: ele simplesmente rouba de Zeus o fogo e o entrega aos homens! A fúria do senhor do Olimpo sobe ao extremo, com sua ira sem limites. Para esperteza, esperteza e meia; ele resolve também inventar uma armadilha — e que armadilha — para punir os protegidos de Prometeu, os homens! Manda que Hefesto fabrique com urgência, usando água e terra, a estátua de uma 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 comunicação e do comércio, que é astucioso, mas também sedutor e meio trapaceiro quando necessário, acrescenta um "coração de cadela e maneiras sonsas". Ou seja, a jovem em questão sempre haverá 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: comida, dinheiro, presentes, sempre querendo 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 "maneiras sonsas", isso significa que Pandora pode seduzir qualquer um, pois tem todos os argumentos, todas as manhas e as mais deliciosas mentiras. Para completar o quadro encantador, Atena a enfeita com roupas sublimes, Hefesto confecciona para ela um diadema de inimitável sofisticação, outras divindades, como as Graças, chamadas Horas, filhas de Zeus e Têmis, a deusa da persuasão, lhe concedem também alguns dons, de forma que no final, como 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 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; como sempre, no cosmos harmonioso, a punição deve corresponder ao erro. Prometeu tenta enganar Zeus servindo-se das aparências — disfarçando ossos incomíveis sob a gordura apetitosa e, inversamente, escondendo a boa carne no horrível estômago do boi? Não há de ser nada! Zeus também utiliza a miragem 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, como 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 moral, coisa que, como 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 sublime 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 como um louco por Pandora. Não apenas dela nascerão outras mulheres que, como ela, irão arruinar, em todos os sentidos da palavra, a vida dos homens, mas, além disso, ela ergue uma estranha "jarra" (que na mitologia logo se chamará "caixa de Pandora") dentro da qual Zeus se dera 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, consequentemente, 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 um mal do que um bem. Seja como for, cito como 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 comentários entre parênteses):

> Prometeu, no entanto, tinha-lhe dito (*a Epimeteu, então*) que nunca aceitasse um presente de Zeus Olímpico e o devolvesse, temendo que algum mal se abatesse sobre aqueles que morrem (*os mortais = os homens*). Mas ele (*ainda Epimeteu*) aceitou e, mal teve nas mãos o seu infortúnio, compreendeu (*como pode ver, ele compreende atrasado, tarde demais*). Naquele tempo, as tribos de homens viviam na terra protegidos, distante das infelicidades, sem trabalhar duramente, sem sofrer tristes doenças que fazem os homens morrer (*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 morrer cedo envelhecem na infelicidade [...] A mulher, então, com as suas mãos, erguendo a tampa da jarra, espalhou o mal entre os homens, 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*). Somente a esperança permaneceu em sua casa indestrutível no interior, para aquém das beiradas da jarra, sem escapar para fora; pois antes disso a tampa voltou a fechar a jarra, como 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 mil sofrimentos se espalharam entre os homens (*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 mar também; as doenças entre os homens, algumas durante o dia, outras à noite, viajam por capricho próprio, trazendo aos homens 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 planejou Zeus (*quer dizer, punir os humanos mortais*).

Aí temos como, então, por causa de Pandora, ou *por ela*, saímos da idade de ouro.

A essa punição terrível, que parece apenas de forma indireta visar a Prometeu, pois não o atinge pessoalmente e sim a quem ele queria defender e proteger, isto é, os humanos, 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 recomeçar de maneira incessante. Mais tarde, muito mais tarde, Prometeu seria, por fim, liberto por Héracles. 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, Héracles, e não quer desaprová-lo. Para também não se contradizer, Zeus aceita que Prometeu seja liberto, mas deveria sempre 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 joias mais comuns: o anel enfeitado com uma pedra preciosa.

Mas voltemos aos humanos 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, como 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, como 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 o menos possível; 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 maneira em vida, pois se tornavam *daemons*, anjos da guarda encarregados de distribuir aos homens as riquezas, de acordo com o mérito de cada um. Com o surgimento de Pandora, os mortais se tornam totalmente mortais, e isso, por um motivo de real profundidade: é que *o tempo*, tal como o conhecemos, com sua sequência de males — velhice, doenças, morte —, realmente nasce. Você se lembra 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 mãe, enquanto Cronos simplesmente os devorava até que a mãe de Zeus, Reia, enganando-o, lhe deu um engodo a engolir, uma pedra enrolada em panos, no lugar do filho. A verdadeira razão para tanta vontade de impedir 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, mas, mais profundamente, trata-se de colocar obstáculos ao tempo, à mudança e, por conseguinte, impedir essa forma de morte que a sucessão das gerações simboliza. O cosmos ordenado e estável é o ideal para qualquer soberano precavido, e a filiação, a sucessão de filhos, implica sempre a ruína dessa bela permanência. Conclui-se que já a partir dali a abertura para a descendência passava a estar decididamente colocada. Vê-se com isso que as crianças ocupam uma posição no mínimo ambígua: nós as amamos, é claro, mas elas simbolizam também nossa perdição — o que mostra que os gregos parecem menos sentimentais e talvez um pouco menos simplistas do que nos tornamos hoje em dia.

Em segundo lugar, como na Bíblia, a saída da idade de ouro vem acompanhada por uma funesta calamidade: o trabalho. Dali em diante, de fato, será preciso que os homens ganhem seu pão com o suor do rosto, e isso por pelo menos duas razões. A primeira, eu já disse: Zeus "tudo escondeu", ele enterrou no chão os frutos que servem de alimento ao homem, principalmente os cereais com os quais se fabrica o pão, de forma que ele vai precisar se esforçar para se alimentar. Mas há também a encantadora Pandora e, com ela, diz a *Teogonia*, da qual cito um pequeno trecho, "a raça e as tribos das mulheres, grande flagelo para os mortais":

> Elas moram com os homens e da pobreza maldita não querem a companhia (*mais claramente, não aguentam a pobreza*): precisam mais do que o bastante. É como 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 podemos 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, como quis 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 compara, 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 novamente então 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 podemos 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, como no bom e velho tempo da idade de ouro. À 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 uma 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, impõe-se a questão crucial, subjacente a todo o universo da mitologia que vemos se 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, como 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 quisermos evitar a morte anônima, tentar ser célebre pela glória heroica? Como Ulisses, devemos nos convencer de que semelhante vida pode inclusive ser preferível à imortalidade.

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 contemporâneos, pessoalmente sinto sempre um certo constrangimento em continuar, como se fosse normal, uma história contada por Hesíodo, no século VII a.C., completando-a com um texto escrito em um contexto totalmente diferente,

mais de três séculos depois. No caso, o texto em que Platão trata do mito de Prometeu, em seu diálogo intitulado *Protágoras* — nome de um dos maiores sofistas da sua época. Não é por nos dirigirmos a um público mais amplo, incluindo crianças, que podemos fazer qualquer coisa. Mudam não apenas a época — três séculos não são pouca coisa! —, mas também o registro, pois passa-se da mitologia à filosofia. Com isso claramente especificado, o olhar filosófico de Platão, apesar de completamente diferente do de Hesíodo, propõe dos seus poemas uma perspectiva ao mesmo tempo esclarecedora e plausível: Prometeu não roubou apenas o fogo de Hefesto, roubou também, segundo Platão, as artes e técnicas de Atena, de forma que o homem corre o sério risco, um dia ou outro, de se achar igual aos deuses. E nesse caso a humanidade terá, sem sombra de dúvida, sua vez de pecar por *hybris*! É bem possível que já fosse o que estava em jogo, desde a planície de Meconé, no momento da divisão do boi sacrificado.

De fato, segundo Protágoras, pelo menos da maneira como Platão o põe em cena em seu diálogo, não se pode compreender direito o desacordo entre os homens e os deuses sem relembrar toda a história, voltando à época em que os homens ainda não existiam, época, então, em que na terra havia apenas deuses.

Um belo dia, por algum motivo que Protágoras não esclarece (quem sabe se entediavam sozinhos?), os deuses resolvem criar o conjunto dos mortais, isto é, animais e homens. Começam a trabalhar animados e fabricam com terra, fogo "e tudo que se pode misturar com a terra e o fogo" figurinhas, estatuetas de formas diversas. Antes de lhes dar vida, pedem a Epimeteu e a Prometeu que distribuam as diferentes qualidades para cada uma. Com insistência Epimeteu pede ao irmão que deixe para ele a parte inicial do trabalho — e começa com as espécies animais desprovidas de raciocínio. Qual o seu método? Epimeteu não é tão burro quanto se diz, e a distribuição das qualidades inclusive se passa de maneira bem hábil. Ele constrói um "cosmos", um sistema perfeitamente equilibrado e viável, dando a cada espécie animal possibilidades de sobrevivência com relação às demais. Por exemplo, no caso de animais miúdos, como o pardal ou o coelho, ele dá ao primeiro asas para poder fugir dos predadores, e ao segundo, rapidez na corrida e tocas para se esconder em caso de perigo. Veja como 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 mútuas destruições, ele imaginou para todas uma defesa cômoda 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 uma "biosfera" ou um "ecossistema" perfeitamente equilibrado — o que os gregos, por sua vez, chamam simplesmente um cosmos, uma ordem harmoniosa, 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 merece ter fama de um bobalhão que tudo compreende atrasado?

Aqui vai a resposta de Protágoras:

> Mas como Epimeteu, todos sabemos, não era dos mais previdentes, 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 munidos 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.

Podemos 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 como um ladrão; sem permissão ele entra no ateliê que têm juntos Hefesto e Atena para de um 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 podemos 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, sempre tão dispostos à *hybris*, a se tomarem por deuses. De fato, como nos indica Protágoras, graças aos dons propriamente 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 compensação, como esses 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 uns 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 nesse mito: fazer com que os mortais, apesar dos dons de Prometeu, não se imaginem deuses.

No fundo, é à 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 tamanha audácia e impedi que os maltratados 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 homens. Quando se lê a lista, como em Platão, compreende-se que Zeus de forma alguma tenha visto com bons olhos essa espécie que pode perfeitamente — mais ou menos como receiam os ecologistas de hoje — ser a única na terra a poder praticar, graças às técnicas de que dispõe, o descomedimento a ponto de pura e simplesmente ameaçar de destruição a ordem cósmica:

> Ouçam então as misérias dos mortais e vejam como, de crianças que eram, fiz deles seres dotados de raciocínio e reflexão. Vou contar, não para denegrir os homens, 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 como 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 a mais bela de todas as ciências, a do número, assim como 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 guarnece 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 meio de me libertar da minha presente desgraça.

Prometeu pode ser um bom camarada, mas passa completamente ao lado do problema que preocupa Zeus — problema que, uma vez mais, ressurge sob aspecto muito próximo na 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 como 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[32] 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 do 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 imutável, 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 humanidade desde que adquiriu os tais novos poderes de criatividade, ligados às técnicas roubadas dos deuses por Prometeu. É constante a ameaça de cair no vício, com uma possibilidade cada vez maior de vir a cometer crimes contra a ordem justa. Vários mitógrafos antigos seguem (de forma mais ou menos deformada com relação a Hesíodo) o mito da idade de ouro com outro episódio famoso, o do dilúvio decidido por Zeus para destruir a humanidade atual e fazê-la renascer — exatamente como na Bíblia — a partir de dois justos: um homem, Deucalião, filho de Prometeu, e uma mulher, Pirra, filha de Epimeteu e Pandora. Os dois são descritos como seres simples e direitos, vivendo de acordo com *diké*, a justiça, e afastados da *hybris* que caracteriza o restante da humanidade caída em decadência.[33] O primeiro poeta a dar uma narrativa detalhada e completa do dilúvio — só se encontram antes algumas alusões aqui e ali, mas não suficientemente completas para constituírem uma história coerente — é Ovídio. No início de *Metamorfoses*, ele nos oferece uma versão plausível do mito e liga o episódio do dilúvio a um acontecimento particular que poderia ocorrer em nossa época, isto é, na idade de ferro, resultado direto da derrelição a que chegou a humanidade nesse período: trata-se do caso Licaão, um rei grego que tentou enganar Zeus de maneira abominável. Ovídio evoca ainda a existência de uma raça que, depois ou durante a idade de ferro, não se sabe, teria sido fabricada por Gaia com o sangue dos Gigantes fulminados por Zeus — para que a raça dos seus filhos não se extinguisse —, tendo dado a tais seres um "rosto humano". Eles entretanto guardavam o traço indelével das suas origens, se caracterizando, antes de mais nada, pelo prazer em carnificinas e por não respeitarem os deuses.

Vamos dar uma olhada nessa narrativa do dilúvio e também supor que estamos na companhia da raça de ferro ou, pior ainda — se é que isso é possível —, dessa que saiu do sangue dos Gigantes fulminados por Zeus e, por conseguinte, vivendo em plena *hybris*. Zeus, avisado de que o comportamento dos humanos se revelava calamitoso, resolve dar um giro de fiscalização pela terra para ver até que ponto a humanidade 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"). E 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 encontramos várias vezes, à semelhança do episódio de Tântalo, ele resolve desafiar Zeus para confirmar se, de fato, como pretende, ele é um deus ou, pelo contrário, um simples impostor.

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 como refém. Corta-o em pedaços, ferve alguns, assa outros e acha ótima ideia servir tudo isso como 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 vemos 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 no 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 a eles 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; vejam com 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 molosso. Em seguida, ferveu uma parte ainda palpitante dos membros em água quente para torná-la mais macia e fez grelhar outra parte diretamente no fogo. Mal terminou de pôr a mesa, meu 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 matança 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 mesmo pelo grisalho, o mesmo ar cruel, os mesmos olhos febris, e nada perdeu da atitude feroz. Abati com meu raio uma única casa, mas muitas merecem o mesmo 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 mais esperar. Que todos os homens sofram — é a minha decisão irrevogável — o castigo que bem merecem.

E o castigo, como 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 tamanha — 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, consequentemente, como o mistral mediterrânico, trazem dias bonitos, secos e quentes. Em contrapartida, espalha, como cães cruéis de matilha, ares úmidos e pesados, de tenebrosas nuvens carregadas de água que começa a cair do céu com gotas grossas e densas. Para que tudo se encaminhe da melhor 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 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 um 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 uma vez estamos 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 abordamos um dos 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 humanos. 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 Hesionê. 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, como 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 Têmis, a outra deusa da justiça, e lhe dirigem orações: como sobreviver após a catástrofe e, principalmente, como, sozinhos, restaurar a humanidade perdida? Têmis 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, desamarrem o cinto das suas vestes e joguem atrás das costas os ossos de sua avó.

Deve-se reconhecer, são recomendações bem estranhas, e nossos dois infelizes humanos se sentem completamente desorientados! O que a deusa quer dizer, de fato? Pensam, pensam e acabam compreendendo: cobrir a cabeça e soltar o cinto que prende as roupas é adotar a maneira ritual de os sacerdotes fazerem sacrifício aos deuses. Trata-se, então, de um sinal de humildade, de respeito — o contrário da *hybris* que levara a humanidade à perdição. Quanto aos ossos da avó, a indicação com toda evidência não sugere, como Deucalião e Pirra de início imaginam, a profanação de algum cemitério! A avó em questão é obviamente Gaia — na verdade, para ser mais preciso, a bisavó de Deucalião e Pirra, mãe de Jápeto, que é pai de Prometeu e Epimeteu, pais, por sua vez, dos nossos dois sobreviventes. E os ossos de Gaia, naturalmente, são as pedras. Bastava pensar. Emocionados, temendo terem compreendido mal, Deucalião e Pirra pegam mesmo assim algumas pedras e

lançam-nas por cima dos ombros, para trás. Milagre! As pedras se amolecem. Misturando-se à terra, tornam-se carne, e algumas veias surgem na superfície dela, se enchendo de sangue. As lançadas por Pirra viram mulheres, as de Deucalião, homens, e todos trazem seu selo de origem: a nova humanidade será uma raça suficientemente firme, como a pedra da qual saiu, resistente ao cansaço e sólida como a rocha!

Mas ainda há os animais que também, todos, desapareceram no dilúvio. Muito felizmente, sob o calor do sol, a terra embebida d'água se aquece e, nessa lama morna "como o seio da mãe", diz Ovídio, começam suavemente a nascer animais. Eles saem à luz, veem o dia e se desenvolvem: inúmeras espécies antigas, já conhecidas, e outras, pelo contrário, novíssimas.

O mundo volta a funcionar. A vida retoma seu fluxo, e a ordem cósmica escapa, finalmente, dos dois males que a ameaçavam: o caos, de um lado, que podia a qualquer instante ressurgir através daquela humanidade completamente mergulhada na *hybris*; de outro, o tédio da inércia e da vacuidade, caso as espécies mortais totalmente desaparecessem. Com isso, você pode perceber que somente aí a cosmogonia, a construção do cosmos, está verdadeiramente concluída.

É também 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, como fizemos 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 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 simples 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.

Tentemos 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 completas 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: 'Daquele 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 como no 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 harmoniosos; 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 como 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 perdoando o pai e até mesmo o reabilita.

[30] Mas dou um resumo: a raça de prata, também diretamente criada pelos deuses do Olimpo, como 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 como 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 mais horrível das *hybris*, que imediatamente os leva à morte. Não somente são da mais 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; como 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 como 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 limitados, que têm a existência reduzida, por assim dizer, a uma 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 ao cosmos, a segunda às divindades tenebrosas e caóticas, a terceira corresponde aos Gigantes; como 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, Héracles, 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 "semideuses", são mais ou menos como os homens da idade de ouro. Também não morrem completamente. 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 liberto 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 remetem 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 nem 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, semeada 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 demoníacos 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 uma 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 acabamos 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. Como na 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 — como vimos no episódio do "pomo 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 representa também 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 descomedimento — marcado pelo selo da mais demente *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 última hora, não cede ao deus, que também não fica nada contente. Para se vingar, lança então a tal maldição: ela continua a prever corretamente o futuro — o que foi dado não pode ser tomado —, mas ninguém acredita nela, nunca! Por exemplo, Cassandra suplicou que o pai não deixasse entrar o cavalo de Troia na cidade; em vão, ninguém lhe deu ouvidos.

Mas isso não é motivo para violentá-la, e no templo de Atena ainda por cima. E o comportamento dos gregos de maneira geral segue esse mesmo padrão, de forma que os olímpicos, inclusive os que apoiaram os gregos contra os troianos, como Atena, justamente, ficam horrorizados com esse novo caos que desnecessariamente se acrescenta ao que a guerra, por si só, já constitui: a grandeza se comprova pela capacidade de se manter digno e magnânimo não só na provação, mas também na vitória — e, no caso, os gregos se comportam de forma absolutamente ordinária. Para dizer as coisas de maneira simples, eles agem como uns porcos. Diante de tal festival de *hybris*, Zeus se mostra duro e desencadeia tempestades sobre os navios dos gregos que regressam a seus portos após a pilhagem de Troia. Cumprindo seu papel e para fazê-los refletir, ele, além disso, cria desconfiança entre os chefes, principalmente entre os dois reis mais importantes, os irmãos Agamênom, que dirigiu os exércitos durante toda a guerra, e Menelau, o rei de Esparta, que é também o marido traído da bela Helena apaixonada por Páris. Isso nos abre pelo menos cinco tipos diferentes de caos, que se acumulam e se acrescentam uns aos outros: o pomo da discórdia, a guerra, o saque, a tempestade e as brigas entre os generais — com as duas últimas já explicando, em parte, as primeiras dificuldades de Ulisses para regressar à sua ilha.

Mas no que concerne a esse último, há algo ainda pior. Como vamos 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 chamado Polifemo. Ulisses não teve escolha — o Ciclope, um monstro assustador, com um único olho cravado no meio da testa, se divertia devorando seus companheiros. Foi preciso cegá-lo para fugir. Mas Poseidon também precisa defender seus filhos, mesmo que sejam maus, e nunca vai perdoar Ulisses. Sempre que pode, 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: jovens da sua querida pátria, Ítaca, semeiam 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 como 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 como diabos 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 harmonioso 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-Tífons" na cidade. Para Ulisses, a primeira finalidade da viagem consiste em voltar a Ítaca para repor seu mundo 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 como destino principal se comportar na terra como o senhor dos deuses no plano do Grande Todo. Mesmo mortal, ele é um pequeno Zeus, como 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 Alcinoo (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 mais bela das vidas [...] Nada mais doce do que a pátria e os parentes; em exílio, para que serve a mais 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 mais 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 combatê-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 (direi 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, uma espécie de rumor surdo dentro do qual não se pode reconhecer voz alguma e menos 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 harmoniosa — 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 viemos 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 descomedimento e com uma forma de orgulho que beira a loucura. Ele se imagina o que não é, um deus, um Imortal, como um louco se imagina César ou Napoleão.

Ulisses aceita — já lhe contei como, 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, como 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, como 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, como 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, como 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 ameaçar Ulisses, essa perda de consciência que o fará, como você vai ver, cometer erros terríveis com o deus dos ventos, Éolo, e o do Sol, Hélio. 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, como acabamos de ver.

Por isso é absurdo querer a qualquer preço localizar num 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 evolui 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 evolui nada tem a ver com a geografia. É um mundo imaginário, para não dizer filosófico, povoado por seres que não são totalmente homens nem totalmente deuses; como você vai ver, os Feaces, 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 num mapa é absurdo e desinteressante; fica completamente à margem do essencial, que é saber que Ulisses, por um tempo, justamente o da viagem, sai do cosmos. Ele fica, se podemos 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 mesmo movimento, voltar a ser de fato um homem 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 humano, um mortal, deixando também de estar inserido no mundo, no cosmos. 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 forma dúbia anuncia isso: primeiramente, ele vai voltar para casa, mas após terríveis provações, e, em segundo lugar, morrerá muito velho, ao contrário de Aquiles. Resumindo, ele vai voltar à humanidade e ao mundo, à finitude e às pessoas de verdade, por um lado, e, por outro, a Ítaca e à realidade de um cantinho do cosmos que será preciso reordenar. Em suma, à verdadeira vida, à vida boa, pelo menos para os mortais.

Vejamos agora como 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 trajeto que leva Ulisses de Troia a Ítaca, da guerra à paz. Mas na obra de Homero, na *Odisseia*, elas não são apresentadas "em ordem", na cronologia seguida na realidade por Ulisses, e sim, diríamos em linguagem de hoje, em flashback. Em cinema, um flashback é uma "volta atrás"; grosso modo, é quando a narrativa cronológica se interrompe para contar o ocorrido antes, como se chegou ali, no ponto em que se está. No caso, a *Odisseia* tem início no momento em que Ulisses se encontra prisioneiro de Calipso: é onde se situa o episódio que contei logo no início, aquele em que Zeus envia Hermes para dizer à ninfa que deixe o herói ir embora. Como você agora igualmente sabe, é também quando ela propõe a imortalidade e a eterna juventude e ele recusa essa aparentemente magnífica proposta que, na realidade, lhe seria fatal. É também nesse mesmo período que os Pretendentes, muito 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 à 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: machado, boas ferramentas, cordas sólidas, madeira. Depois, oferece água e vinho, comida para a futura viagem. Ulisses acha que vai finalmente voltar para casa. Procura não lembrar muito o ódio de Poseidon desde o episódio, bem anterior ao desembarque 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, semeando uma quantidade de entraves no caminho, como 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 jamais vista. Ondas gigantescas, um vento demencial. Muito evidentemente, os troncos de árvore, que Ulisses com paciência amarrara com cordas, pouco a pouco se separam: uma jangada 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; mal nenhum lhe acontecerá. Ulisses hesita, se pergunta — ponha-se no lugar dele — se não seria mais uma artimanha de Poseidon para a sua perdição. Entretanto, como não tem 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 Feaces, cujo rei, Alcinoo, 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 safe ileso. Alcinoo 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 misto de sujeira e cansaço. Cabelos desgrenhados, 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 como 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 como amigo. Alcinoo 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, justamente, a contar a guerra de Troia. Ulisses não se controla mais. Põe-se a chorar e, apesar de tentar disfarçar, Alcinoo 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 semeia 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 — como saquearam Troia —, lutam e massacram os novos inimigos, poupando praticamente 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 a escaparem da morte foram buscar ajuda no interior da região e, em plena noite, voltam e se abatem como águias sobre os gregos. É a vez de eles massacrarem em boa quantidade. Os sobreviventes fogem o mais rápido que podem. Embarcam em seus navios e partem às pressas do país que, realmente, afora o vinho de Marão, nada de bom lhes trouxera. Continuamos, ainda, na época de conflitos e caos.

Pode-se no entanto dizer que, até então, tudo está dentro da normalidade; temos uma verdadeira cidade, Troia, um verdadeiro país, o dos Cícones, embarcações de verdade, e seres humanos que, apesar de hostis, são "comedores de pão", como Ulisses e seus comparsas. Há caos por todo redor, de fato, mas nada ainda é mágico. Na etapa seguinte, Ulisses sai do mundo real e entra no do 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 companheiros acabam de voltar ao mar, como diz Homero, "com a alma aflita e pranteando os amigos, mas aliviados, mesmo assim, de escapar da morte". Pelas mesmas razões ainda, Zeus está descontente: os gregos acrescentam uma pilhagem à outra, uma desordem à outra, e é preciso que isso cesse. Ele de novo desencadeia uma tremenda tempestade. As velas das embarcações explodem sob a força extrema do vento. São obrigados a continuar a remo — os barcos daquela época

utilizam os dois meios de propulsão. Dia e noite, Ulisses e seus homens 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 desnorteiam. Não têm mais a menor ideia do lugar em que se encontram. Estão totalmente perdidos, sem ter como 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 uma vez.

Trata-se de uma ilha em que os habitantes são pessoas estranhíssimas. Não comem pão nem carne, como 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 imaginária, 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 ameaça 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 lembrará 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 irrecuperáveis. Sorriem o tempo todo com uma expressão idiota, como uns 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, adiar 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, mandei embarcar 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 como a flor que comem, mas Ulisses sabe muito bem que acaba de escapar por um triz e que a pior ameaça não é necessariamente aquela que se imagina; 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 remo, Ulisses e seus companheiros chegam à ilha dos "Olhos Redondos", também chamados "Ciclopes". Uma vez mais, como os Lotófagos, mas infinitamente menos simpáticos, têm pela frente seres particulares. Nem homens nem deuses, eles são inclassificáveis. Veja como Ulisses os descreve, contando para Alcinoo e Arete:

> São brutamontes sem fé nem lei, em quem nos Imortais têm tanta confiança que não executam, com as próprias mãos, esforço algum de plantio nem de lavoura. Sem trabalhos nem semeadura, o chão tudo lhes fornece, cevada, frumento, vinhedos que dão o vinho dos pesados cachos nutridos por chuva miúda, enviada por Zeus. Entre eles, não há assembleia que julgue nem delibere; no alto dos seus grande morros, cada um dita a própria lei a seus filhos e mulheres. (canto IX)

Com toda evidência, essa gente, como os Lotófagos, não é realmente humana. Quer uma prova? Eles não cultivam a terra e não têm lei. E nem por isso são deuses, mas descobrimos de passagem que são por eles protegidos e, tudo indica, de maneira bem eficaz, pois não precisam trabalhar para viver. Estamos num mundo do meio, intermediário entre o dos homens 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 alimentos. Os companheiros de Ulisses vão à caça e trazem víveres à vontade, com que enchem o porão dos navios. Todo mundo está pronto para partir, mas Ulisses — é um traço essencial da sua personalidade — tem curiosidades com relação aos outros. Ele é astucioso, inteligente, e quer conhecer tudo, incessantemente se enriquecer com saberes e experiências novas que ampliem seu horizonte intelectual. O herói, então, se dirige nos seguintes termos aos companheiros:

> Fiel tripulação, a maior parte da nossa frota vai permanecer aqui, mas levo comigo meu próprio navio e homens; quero sondar essas pessoas e saber quem são, se bandidos sem justiça, um povo selvagem ou gente acolhedora e respeitosa dos deuses. (canto IX)

Como você pode ver, a expedição que ele planeja tem como exclusiva finalidade o conhecimento — no que podemos perceber outra faceta da sabedoria grega. Um imbecil não chegaria à vida boa; mesmo 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 estofo à sua visão do mundo e compreensão dos seres que o povoam. Essa sadia 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, sempre afastado e só pensando em crimes. Ah! que surpreendente monstro! Nada tinha de um bom comedor de pão, de um

homem; mais parecia um cume florestal como os que vemos se realçar no alto dos morros.

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. Uma precisão 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 atrozes. Pois Polifemo é realmente um monstro.

Ulisses e seus amigos se põem à vontade e esperam. No cair da noite, fazem um bom fogo. Aquecem-se e comem 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" como verdadeiros humanos, o costume reza que se ofereça bebida e comida aos visitantes, antes de se fazer a menor pergunta. Polifemo, porém, primeiro interroga: quer saber seus nomes, quem são, de onde vêm. Ulisses sente que o encontro começa mal. Em vez de responder, pede hospitalidade a Polifemo. Aproveita para lembrar, mais ou menos como uma ameaça 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 companheiros 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 companheiros —, Ulisses quer imediatamente matar Polifemo com a espada. Mas pensa melhor; o Ciclope que, como 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, como 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, como de hábito, sacrifica dois novos membros da tripulação, como 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 do estratagema, 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 como bronze e pontuda como uma 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 em desespero 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 empurra 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", como acredita se chamar Ulisses. Os outros o levam ao pé da letra. Ficam sem entender: "Se foi ferido por ninguém, nada podemos fazer por você. Vire-se sozinho!"

Abandonado por todos, Polifemo se coloca na entrada da gruta, disposto a não deixar ninguém sair, justamente, e a se vingar da 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 fora 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 como bem merece, 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 companheiros. Mas, deve-se dizer, ele preza a própria identidade como sua menina dos olhos — afinal é o que está em jogo ao longo de toda a viagem. O monstro então arranca o cume 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 marcam 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 cabeleira azul, ó Poseidon, ouça! Se é verdade que sou seu filho, se pretende tal paternidade, faça por mim com que jamais 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 menos, se a sorte lhe permitir rever os seus e a sua morada de alto telhado, no país dos seus ancestrais, que seja após longo padecimento, em navio emprestado, tendo perdido todos os companheiros 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, mas depois de passar por mil desventuras. Todos os companheiros terão morrido, sem exceção. Seu navio terá naufragado e em outro, emprestado pelos Feaces, ele vai chegar a Ítaca e lá encontrar, seguindo ainda o pedido de Polifemo, a mais total desordem. Pela fórmula tornada canônica, Ulisses e os seus retomam o mar, "com a alma aflita, contentes de terem escapado da morte, mas pranteando os amigos".

Vou rapidamente resumir as quatro etapas seguintes, mas você pode lê-las na *Odisseia* com toda facilidade.

Primeiro, Ulisses chega à morada de Éolo, o deus do vento, que lhe dá boa acolhida. Extremamente solícito, oferece inclusive um presente dos mais preciosos: um saco de couro hermeticamente fechado, contendo todos os ventos desfavoráveis à sua viagem. Ou seja, Ulisses precisaria apenas se deixar conduzir pelos ventos restantes que sopram por cima do mar; como são suaves e vão todos na boa direção, ele pode ter certeza de chegar são e salvo a Ítaca. Não se pode ser mais atencioso. Ulisses agradece com a voz embargada por lágrimas e volta ao navio, segurando firme contra o peito o magnífico presente. Mas os marinheiros, que não são dos mais finos, imaginam se tratar de algum tesouro que Ulisses quer guardar só para si. Devorados pela curiosidade, aproveitam um instante de desatenção do herói — Ulisses dorme — para abrir o saco, bem na hora em que já se avistava o litoral de Ítaca. É pena! Os ventos contrários se erguem, e o navio, irresistivelmente, perde o rumo e retoma o largo. Ulisses fica louco de raiva e, sobretudo, bastante decepcionado. Ele se culpa, achando que jamais deveria ter dormido, ter suspendido a vigilância: ceder ao sono é uma forma de esquecimento, esquecimento de si e do mundo, momentâneo, é verdade, mas suficiente para que tudo volte a se transformar em drama. Voltam atrás, até a ilha de Éolo, mas por mais que Ulisses implore, o deus dos ventos não o ouve mais: se Ulisses tem tão pouca sorte, certamente algum deus poderoso lhe quer mal e, contra isso, nada se pode fazer.

E Ulisses e seus companheiros já se veem mais uma vez desnorteados, totalmente 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 uma frota importante, de vários navios, que atracam num golfo bem-protegido, formando um pequeno porto natural onde tudo parece perfeitamente calmo. Mesmo assim, o avisado Ulisses toma o cuidado de manter seu navio afastado, numa baía, preso aos rochedos com amarras sólidas. Envia três homens em reconhecimento. Aproximando-se do vilarejo, eles veem uma jovem, na verdade uma espécie de giganta que viera buscar água numa fonte. Apesar de bem moça, tem a altura de um plátano adulto. É a filha do rei local, Antifates, o Lestrigão, e se oferece para conduzir os homens à morada paterna. Ali, os desventurados encontram seus pais, dois seres monstruosos, grandes como montanhas. Antifates não perde tempo com conversas inúteis. Agarra um dos marinheiros e lhe dá o mesmo destino que Polifemo havia reservado aos companheiros de Ulisses: estoura-lhe a cabeça no chão e o devora cru. Esses gigantes, como diz Homero, não são "comedores de pão". Na verdade, não são humanos, e sim monstros, e deve-se fugir deles com urgência. Mas já é tarde demais. Todos os gigantes da aldeia acima do porto onde estão ancorados os navios se aproximam e querem também seu quinhão de carne fresca. Erguendo blocos enormes de pedra, lançam-nos na direção das embarcações, esmagando homens, quebrando mastros e cascos. A carnificina é terrível. Todas as naves são destruídas em poucos instantes, e os marinheiros que escapam são devorados. Ulisses, mais distante, foge com sua nau e alguns poucos sobreviventes. Vendo o espetáculo pavoroso, ele corta as amarras com um golpe de espada e ganha o largo o mais rápido que pode, com a alma aflita, contente de escapar da morte, mas pranteando os amigos, de acordo com a fórmula de Homero, que, decididamente, 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. Toma-se a decisão de atracar. Por dois dias e duas noites, ele e os marujos, extenuados pelo cansaço, recuperam as forças. Permanecem 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 como 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 encontraremos mais adiante em outras histórias. Circe meio 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, permanecem 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 lhe fazer companhia.

Felizmente, um dos marinheiros, Eurilóquio, pressente a 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 arma-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. Como sempre, quando a dificuldade é insuperável, o Olimpo desperta. Hermes, o mensageiro de Zeus, intervém. Oferece a Ulisses um antídoto, uma pequena erva que, se tomá-la 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 tencionasse 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 previsto, e como 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 recomeçando 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 manter um amante à força, e se ele quer a qualquer preço ir embora, 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 o 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 como retomar 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 conta de Ulisses ao ver aquele povo de sombras de onde vem um permanente 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 emprestar 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 como 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 guerreiro. Preferiria mil vezes ser escravo de algum pequeno camponês do que herói glorioso no reino dos mortos. Como 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 resumi-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 marujos, Ulisses lhes tapa as orelhas com cera. Com isso, não correm o risco de ceder ao apelo caloroso das mulheres-pássaros. Ele próprio, entretanto, como foi o caso com Polifemo e com Circe, quer conhecer, qualquer que seja o preço a pagar; se mantém intacta sua vontade de tudo ver, de tudo experimentar. Manda então que o amarrem 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. Como

combinado, 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, como é também um dos raríssimos a ter visitado o Hades antes do momento definitivo. Após uma segunda ida à casa de Circe, que completa o que disse Tirésias e lhe dá mais alguns conselhos, Ulisses retoma o mar. Vem em seguida o episódio das "Planctas", rochas movediças 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 permanente 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 fisgados 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, compõem um número representando um valor cósmico, igual ao somatório de dias do ano. E como 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. Uma 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. A trama se completa; voltamos ao ponto de partida da narrativa. Da morada de Calipso, Ulisses acaba partindo, para ir dar na costa dos Feaces, 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, terminamos 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, como 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 como 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 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 como "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 alamedas 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 mais e 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 tomo 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 menos 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 movimentar 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 como 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, como 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 tínhamos apreciado 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 — desfruta, deve-se reconhecer, um enorme charme.

O pensamento ampliado ou a sedução de Ulisses

Sabemos que ele é astucioso. Também já compreendemos: ele é vigoroso, hábil e corajoso. Tudo isso é formidável. Mas há mais, muito mais: Ulisses é um homem, "um homem de verdade", como se 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, como eu já disse, é naturalmente curioso. Ele quer compreender, saber, conhecer, descobrir lugares, culturas, seres diferentes dele mesmo. Desde as primeiras linhas da *Odisseia*, descobrimos que ele não é só o "homem das mil astúcias", com 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 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". Fez-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 como uma brincadeira inocente e ininterrupta. Por que desviá-los de suas agradáveis diversões? Principalmente, porém, admitindo que eu tivesse a impossível resposta para isso, como 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: mulher alguma consegue viver por muito tempo com um rapaz mimado que nada conhece, que nada tem a contar. Sendo ele jovem e bonito, ela pode querer trazê-lo para sua cama, como as ninfas fazem com os companheiros de Ulisses. Mas para uma deusa como Circe ou Calipso, ou para uma mulher forte como Penélope, isso não basta. Pela mesma razão, Ulisses suplanta todos os Pretendentes, que são jovens ricos e, sem dúvida, também fortes e belos; não é apenas pela astúcia e pelo vigor — que os deuses fornecem —, mas pelo poder de sedução do homem completo, que é algo seu, adquirido na viagem e nas provações, do que ele soube fazer com isso e tirado exclusivamente daí. Ulisses poderia ser eternamente jovem, bonito e forte. Não esqueça que é com pleno conhecimento de causa, tendo visto de frente a morte, que ele prefere envelhecer, pois, no final, tal destino, apesar de calamitoso, é exclusivamente a condição de acesso a essa humanidade que pode tornar um homem um ser realmente singular e, por isso mesmo, "charmoso".

Deduz-se que a escolha de Ulisses, mesmo sendo ele o mais precavido, é corajosa ao extremo. Nem todos são capazes disso — e a sabedoria, como vimos ao longo de todas as provas por que passou durante a viagem, também não é dada de início. Por isso, sem dúvida, surge a tentação da *hybris*, a inclinação para o descomedimento e o orgulho que nos levam a achar ser possível se alçar à altura de um deus, sem nada ter feito para merecer. E como 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 casamento de Tétis e Peleu, para plantar as primícias do conflito — o amor de Páris e Helena —, um destino funesto já se perfilava sobre os gregos, "a maldição dos Atridas". Essa maldição se origina numa longa história, que passa de geração em geração, por vários séculos. Começa com Tântalo, que desafia os deuses e sofre nos infernos um terrível suplício; não apenas ele eternamente morre de fome e de sede, mas também uma pedra enorme bem em cima da sua cabeça, em equilíbrio precário, constantemente ameaça esmagá-lo, para que se lembre de que não passa de um mortal que cometeu um grave erro, ao querer competir com os olímpicos. Mas para os deuses isso não basta, e toda a descendência de Tântalo, também 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, mandar assá-los e servir no jantar! O próprio Atreu tem dois filhos, Menelau e Agamênom, que vão comandar os gregos na guerra de Troia. Porém, ao regressar, Agamênom, enganado por Egisto, que dorme com sua mulher, Clitemnestra, a qual não o perdoa por ter sacrificado a filha, Ifigênia, é assassinado pelos dois amantes. 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 ameaçado 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!" Como também disse, o sentido dessas mensagens se obscureceu ao longo dos anos e, atualmente, muitas vezes nos enganamos 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,[39] também adotou como divisa-mestre do seu pensamento, passa a significar que temos 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 contemporâneo. E 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 comum lhe corresponde perfeitamente, 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 homens junto no castigo. Vimos de que maneira (com Pandora, a mulher "que quer sempre mais 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 manteriam seu devido lugar, se imaginando, um dia, iguais aos deuses. Aí está, para os gregos, a diferença entre o homem e o animal. Como você se lembra, quando Epimeteu pôs em ordem as espécies vivas, distribuindo as qualidades e os atributos que permitem sobreviver, vimos que os animais têm, cada um, seu lugar bem preciso no mundo. Entre os animais, não há *hybris* possível, pois são guiados pelo instinto comum da espécie, não havendo risco de não guardarem seu devido lugar. Não podemos 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 compreendermos 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, mas difícil. Com toda evidência, essa mesma liberdade o expõe ao risco de desafiar os deuses e até ameaçar 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, 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,[40] 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,[41] Salmoneu,[42] Faeton,[43] Otos e Elfate,[44] Níobe,[45] Belerofonte,[46] Cassiopeia[47] 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 pudemos ter uma mostra disso com o mito de Midas. Vou contar alguns outros que valem bem a pena e que frequentemente são malcompreendidos hoje em dia, sem que os mitógrafos modernos se deem conta, na maior parte das vezes encobertos que estão sob os ouropéis da moral cristã ou simplesmente burguesa, senão pela psicologia contemporânea, que lhes roubam 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 mais ricos desses mitos 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 (ESCULÁPIO) E SÍSIFO

Nesse pacote de histórias que contam os contratempos a que se expõem os mortais que pecam por descomedimento, as que apresentam os "engana a morte", isto é, aqueles que, como 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, como no caso de Midas, temos à frente seres que não se contentam com a simples arrogância, como se apenas seus problemas pessoais estivessem em jogo, mas que realmente ameaçam o ordenamento do cosmos. Comecemos pelo fundador da medicina, Asclépio (Esculápio, para os latinos). Como as narrativas do mito se apresentam de forma bastante divergente, muitas vezes privilegiamos 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 lembro que não só é deus da música, mas também da medicina. Como é comum acontecer 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 se 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 comovente, uma fragilidade nunca encontrada entre as Imortais e que faz com que eles tanto se apaixonem. Apolo então fica louco por Coronis.

Se ele a seduziu ou forçou, não sabemos. 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, como você pode imaginar, é visto por Apolo como um verdadeiro insulto. Como a amante se atreve à impertinência de preferir um vulgar mortal a um deus? E logo a Apolo, o mais belo de todos os olímpicos.

E como o deus vem a saber que está sendo passado para trás, "corneado" como se diz, por um joão-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 mais precisamente uma gralha (em grego, *coroné*, que se assemelha muito ao nome da amada), para vigiar a bela Coronis, e o pássaro lhe conta tudo que viu: Ischis e Coronis fazendo amor sofregamente. Cego de ciúme, Apolo já começa punindo o mensageiro e o torna completamente preto — segundo o mito, os corvos e as gralhas eram brancos como pombos até essa malfadada ocorrência. Aliás, aconselho que medite sobre essa lição que ainda vale nos dias de hoje: pode parecer injusto, mas muitas vezes é a quem traz uma má notícia que se quer mal, mesmo que esse mensageiro não tenha culpa alguma. Primeiro, porque a gente não deixa de achar que, secretamente, ele esteja mais ou menos contente com a má sorte do outro. Além disso, é verdade — sem o pássaro calamitoso, Apolo poderia ter continuado feliz ou, pelo menos, tranquilo, pois nunca se sofre, sobretudo em matéria de amor, senão com aquilo que se sabe, e o que se ignora não causa mal algum. Evite sempre ser o primeiro ou a primeira a dar notícia ruim. É algo que não se perdoa! De qualquer maneira, Apolo obviamente não se contenta em castigar a infeliz gralha! Armado com seu arco e flechas — e você sabe que, de todos os deuses, ele e sua irmã gêmea, Ártemis, a deusa da caça, são os mais hábeis arqueiros —, traspassa Ischis e Coronis, que morrem padecendo de terríveis sofrimentos. Mas Apolo lembra que a amante está grávida de um filho seu. Pelos ritos funerários gregos, depois de se velarem os defuntos, os corpos devem ser queimados, tendo em cima dos olhos ou na boca moedas de prata para que paguem Caronte, o barqueiro que faz a travessia do rio dos infernos. Coronis já está na fogueira, e as labaredas começam a lamber o seu corpo, quando Apolo se lembra. Arranca rapidamente o bebê da barriga da mãe — para outros, Hermes é quem tem essa tarefa ingrata — e o confia ao maior educador de todos os tempos: o Centauro Quíron, um filho de Cronos, primo-irmão de Zeus, um sábio entre os sábios, que já havia sido encarregado da educação de pessoas famosas como Aquiles, o herói da guerra de Troia, e Jasão, que chefiaria a expedição dos Argonautas em busca do Tosão de Ouro. Uma 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 similaridade 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, como Dioniso, que sai da coxa de Zeus, onde havia sido deixado para completar a gestação, foi no mínimo 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 como 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, ajuda 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. Como no 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 começar pela distinção cardeal entre mortais e Imortais, que está sendo revirada, em seu princípio mesmo.

Estamos na presença da primeira versão de um mito que já evoquei antes, o mito de Frankenstein. Como 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 ameaçados 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 como 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, como 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, como 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, como pudemos 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 combate 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 justamente 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 humano chamado Admete, a quem o deus, aliás, vai prestar grandes serviços.

Sempre justo, 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 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 mal 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, como 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 amigos 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, como 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 matar 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 toma como símbolo da sua arte a serpente por uma razão bem mais simples: porque esse animal parece reiniciar uma nova vida ao mudar de pele. Basta um passeio pelas terras pedregosas da Grécia para ver por todo lado peles de serpente abandonadas. Daí para concluir que o animal morto renasce, basta um pequeno espaço, que Asclépio atravessa. Como se pode ver, as duas histórias, no fundo, se juntam: nos dois casos, efetivamente, a serpente simboliza o renascimento, a esperança de uma segunda vida. Por isso também, ao fulminar Asclépio, Zeus o transforma na constelação de Serpentário, aquele que carrega a serpente — o que é uma maneira de tornar Asclépio imortal, de lhe oferecer uma apoteose. Os médicos europeus, diferentemente dos americanos, adotaram corretamente o caduceu de Asclépio como símbolo da sua arte. Apenas acrescentaram um espelho, para simbolizar a prudência necessária no exercício da profissão.

Depois disso, inventou-se um terceiro caduceu, o dos farmacêuticos. Na verdade, é apenas uma variante do de Asclépio. É também constituído por uma serpente enrolada num bastão, com a diferença de que, neste, a cabeça do animal está logo acima de uma taça, em que ele cospe seu veneno. Essa taça é a de Higia, uma das filhas de Asclépio (de onde veio a palavra higiene), irmã de Panaceia (o remédio universal), e o veneno depositado na taça simboliza as preparações de medicamentos cujos segredos apenas os farmacêuticos conhecem.

Último detalhe para concluir essa história: o maior médico grego, Hipócrates, se remetia a Asclépio e se dizia seu descendente direto. Ainda hoje, todos os médicos, antes de começarem a exercer a profissão, têm que prestar um juramento ético chamado "juramento de Hipócrates". Infelizmente, nem sempre são capazes de dar vida aos que morrem e que gostaríamos de rever. Mas sabem que quando um ser humano se toma por um deus, quando pretende para si o poder de dominar a vida e a morte, ameaçando desse modo a ordem cósmica inteira, é preciso que um poder intervenha e o reponha em seu lugar.

É o que também demonstra a história de um outro engana 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 diante de nós uma forma extremada da *hybris*, já que Sísifo, assim como Asclépio, coloca em perigo a ordem do universo. Mais uma vez, sigo 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 mil 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 recomendável no plano moral e disposto a tudo para "dar a volta" no seu próximo.

Mesmo sendo de Zeus que se trata. No presente caso, e como de costume, o rei dos deuses raptara uma moça encantadora, Egine, filha do rio Asopos, uma divindade secundária. Esse deus fluvial, dividido entre a preocupação e a raiva, procura febrilmente a filha querida; ele constata o sumiço, mas não imagina ser Zeus o responsável. É preciso que você saiba, para apreender o quadro em sua totalidade, que Sísifo é o fundador de uma das cidades gregas de maior prestígio: Corinto. E sua cidade precisa de água, como sabem todos os prefeitos, em todas as épocas. Ele então propõe a Asopos uma troca: "Você faz brotar uma fonte de água limpa para a minha cidade e eu digo quem raptou a sua filha." Acordo selado, Sísifo comete a enorme imprudência de denunciar Zeus — que, você pode imaginar, não fica contente.

Para começar, ele traz de volta e à força o rio Asopos a seu leito, utilizando o raio, sua arma favorita. Dizem que o rio, com as margens carbonizadas, desde então carrega pedaços escuros de carvão. De qualquer maneira, Zeus não se mostra impressionado com o furor do pai e leva a moça para uma ilha deserta, onde se une a ela. Dos seus amores inclusive nasce um menino, Eaque, e como o filho se entedia sozinho, pois a ilha é deserta, Zeus transforma as formigas em habitantes para fazer-lhe companhia. Mas isso, obviamente, não é tudo. Ele vai se concentrar em Sísifo, para castigá-lo como se deve. E aí, encontramos duas versões dessa história, uma curta e uma longa. Segundo a curta, Zeus simplesmente fulmina Sísifo e o envia já morto aos infernos, condenando-o por toda a eternidade ao castigo que sabemos.

A versão longa, dada por Ferecide, é bem mais interessante. Sísifo passa dias tranquilos em seu magnífico palácio, na cidade de Corinto, contemplando a água que Asopos lhe forneceu. Zeus então lhe envia Tânatos, para carregá-lo aos infernos. Mas Sísifo sempre tem alguns ases na manga. Ele vê Tânatos de longe e o aguarda. Arma-lhe uma boa emboscada, como ele

sabe muito bem armar. Tânatos cai na armadilha e, lançando-se sobre ele, Sísifo o amarra com cordas bem fortes, escondendo-o num armário da sua imensa morada. Como no mito de Asclépio, o mundo começa a se desarranjar. 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 atravancado, 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 uma 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, como, 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 como 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 como se deve a esposa indigna, com a promessa, é claro, de voltar assim que possível. Como você pode imaginar, Sísifo vai para casa — mas não cumpre 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 como garantia para não ser enganado uma segunda vez. Quanto ao sentido do suplício, como 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. Como 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 fiquem 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 uma desordem que, no final, pode revirar o andamento do universo inteiro. Devemos 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 sempre dá aos humanos a ideia, e em seguida o ardente desejo, da ressurreição. Quem de nós não gostaria, do fundo do coração, que alguns seres muito amados 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 sempre causa, como 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 amigo 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 morre 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 como 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, empurrando-os para impiedosos recifes em que eles infalivelmente naufragam. Orfeu é o único ser no mundo que consegue encobrir suas vozes maléficas.

Voltemos, porém, ao que vai levá-lo aos infernos.

Orfeu se apaixonou loucamente por Eurídice, uma sublime 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 *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, lamentáveis fantasmas sem rostos, irreconhecíveis, extremamente inquietantes para o visitante. Como 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, como sempre, 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 como um 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 normalmente serem inacessíveis a qualquer sentimento 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, como combinado, o segue docilmente alguns passos atrás. Mas sem que se saiba muito bem por quê — Virgílio supõe que uma espécie de loucura o tenha invadido, um ímpeto amoroso que não pode mais esperar. Já Ovídio sugere uma surda angústia que o faz duvidar da promessa dos deuses. De um jeito ou de outro, Orfeu comete o erro irreparável: não consegue deixar de se virar para ver Eurídice, e dessa vez os deuses são inflexíveis. Eurídice vai ficar para sempre no reino dos mortos. Nada mais a fazer, nada mais a se discutir, e a infeliz morre pela segunda vez, agora em definitivo e sem recurso possível.

Como você pode imaginar, Orfeu fica mais uma vez inconsolável. Desesperado, ele volta para casa e se tranca. Recusa-se a ver outras mulheres — para quê? Ele é homem de um amor único, o amor de Eurídice. Nunca mais vai poder amar como antes. Mas, ao que dizem nossos poetas latinos, Orfeu com isso acaba irritando todas as damas da cidade. Não entendem que um homem tão encantador e com um canto tão sedutor as deixe de lado. Ainda mais porque, segundo dizem, Orfeu não somente se desinteressa pelo belo sexo, mas também passa a se interessar por rapazes. Inclusive convida à sua casa maridos da vizinhança para que compartilhem a sua nova atração por jovens. As mulheres acham que isso ultrapassa toda a medida do tolerável. Nessa versão do mito, Orfeu morre literalmente despedaçado pelas esposas furiosas. Armadas de pedras, porretes e alguns instrumentos agrícolas deixados pelos camponeses nos campos, elas o atacam e o dilaceram vivo, jogando em seguida os pedaços, os diferentes membros do corpo e a cabeça decepada no rio mais próximo, que os carrega então para o mar. Seguindo o fluxo das águas, a cabeça e a lira de Orfeu vão parar na ilha de Lesbos, onde os habitantes erigem um túmulo em sua homenagem. De acordo com alguns mitógrafos, a lira de Orfeu foi transformada (por Zeus?) em constelação, e sua alma transportada para os Campos Elísios, que é mais ou menos o equivalente grego do paraíso ou, melhor dizendo, uma espécie de

volta à idade de ouro.

Esse detalhe não deixa de ter sua importância, pois nos permite compreender melhor como e por que o mito de Orfeu acaba gerando um culto, para não dizer uma religião, justamente chamada "orfismo". 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. Como 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 devemos nos questionar sobre o sentido exato desse combate empreendido por Orfeu contra a morte. Como compreender sobretudo a estranha prescrição de Perséfone a Orfeu, de não olhar para trás? Mais estranho ainda, como 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 menor explicação plausível. Virgílio deixa tudo por conta do amor, impaciente e cego. Mas mesmo 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 amantes?

Deu-se todo tipo de resposta a essa questão, e seria longo demais, e bem cansativo, enumerá-las aqui. Até porque, na verdade, nenhuma 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 pertinentemente que não seriam cumpridas (de outra forma, por que a prova?), pela simples razão que, olhando para trás, Orfeu deve compreender que o que está atrás está para trás e que o passado já passou. Isto é irreversível e todo mortal deve aceitar, como 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 comum, e a infelicidade não é conciliável. No melhor dos casos ela se acalma, se apazigua e se suaviza o bastante para que possamos retomar o curso da existência, nunca mudá-lo ou partir novamente de algum ponto situado aquém, atrás de nós. Como 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 temos todo interesse em saber disso logo de saída, se quisermos 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, como 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 como o fato de ser imortal muda tudo: para os deuses bem-aventurados, diferentemente do que se passa com os infelizes mortais, é sempre possível deixar o reino de Hades, mesmo 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.[50] 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 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, como você logo verá, 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; como 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, como todas as deusas, uma beleza perfeita, mas encarna 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 como 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 comovedor, 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, Hélio, 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 vem ajudar. Exceto, justamente, a caridosa Hécate, que a aconselha a procurar Hélio, o sol que tudo vê. Comovido, 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 cumplicidade 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, como 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, como ama. 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 como 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, como se espera.

Temos 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 imortal 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 embeleza com incrível rapidez, para imensa surpresa dos pais, pois ele nada come. De fato, os Imortais se contentam com 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 chamas também contribuem para que os mortais se assemelhem aos deuses. Ocorre que a mãe, Metanira, preocupando-se e querendo descobrir o que Deméter faz com seu filho durante a noite, se esconde atrás da porta para espionar. Ao ver a deusa mergulhar o menino no fogo, ela começa a gritar.

Para sua infelicidade! Deméter deixa a criança cair no chão, o que imediatamente a torna mortal. De modo simbólico, isso significa que a deusa mais uma vez perde o seu papel de mãe. Sua segunda maternidade, 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 compreendam a dimensão do erro cometido pela mãe; sem sua intervenção intempestiva, o menino se incluiria entre os deuses imortais. Agora é tarde demais, azar o dele e o delas. Em seguida, ordena a construção, pelo povo de Elêusis, de um templo digno de sua divindade, para que lhe prestem culto e onde ela possa, quando bem entender, revelar os mistérios que possui (sobre a vida e a morte). É como nasce o famoso culto que envolve os chamados "mistérios de Elêusis". Os adeptos dessa nova religião, ligada à lembrança de Deméter, esperam, ao desvendar os mistérios da vida e da morte, ganhar a salvação e, por que não?, ter acesso à imortalidade. E nisso, como se pode ver, o mito de Deméter se junta ao de Orfeu, que igualmente desemboca num culto (o orfismo), também ligado à esperança de elucidação dos segredos da vida eterna, graças ao

ensinamento de quem atravessou os infernos.

Mas voltemos a Deméter. Perdendo uma criança pela segunda vez, ela fica mais dura, e isso para não dizer que se torna uma pessoa má. Passa a achar que essa brincadeira já está durando demais e quer sua filha de volta. Resolve, então, fazer o que for preciso. E como também tem em seu poder os segredos da vida e da morte, pelo menos aqueles que regem o mundo vegetal — pois eles se remetem direta e exclusivamente a seus poderes —, decide que nada mais voltará a crescer nem a florir na terra enquanto Zeus não lhe fizer justiça. Dito e feito. Tudo na terra entra em declínio e muito rapidamente é o cosmos inteiro, inclusive em suas esferas mais divinas, que se vê ameaçado.

Cito a seguir como, 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 como sempre 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 como se justifica a existência do gênero humano no poema: o eventual desaparecimento da humanidade não se apresenta como uma catástrofe propriamente, mas como 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 imutável 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 como o mármore, 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, como 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, menos ainda, apelar para a força. Mas uma pequena malícia não faz mal nenhum: furtivamente, como 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, como 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 como ele faz isso, ainda segundo o *Hino Homérico*:

> Zeus, cuja potente voz surdamente estrondeia, enviou como 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 junto 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. Como 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 como plantas. É a morte que então reina no mundo vegetal, à imagem daquilo que se passa embaixo, com Perséfone presa no mundo das sombras. Quando ela volta à luz para encontrar a mãe, é 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 embaixo, 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 simplesmente 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. Como você pode ver, ele não pertence propriamente às histórias de *hybris*, como os que contei até aqui. Mesmo assim, coloco-o junto dos mitos precedentes, pois também estabelece um laço forte com a ameaça 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 da 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, como uma "anamnésia", uma rememoração de algo que já se encontra em nós sem que saibamos. É com essa teoria da verdade enquanto "re-conhecimento" 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 uma 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 reminiscência vai permitir afirmar: sim, já temos a verdade em nós! Simplesmente, ela foi esquecida, de forma que o conhecimento é reconhecimento, rememoração. 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 como um erro "pessoal".

[41] Ao se casar com Dia, filha de Dioneu, Íxion promete ao sogro magníficos presentes. No entanto, durante um passeio, joga-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 uma segunda chance. Convidado ao Olimpo, o mal-agradecido Íxion simplesmente resolve cortejar Hera, esposa de quem o havia salvo. Ela se queixa ao marido. Para ter certeza, Zeus fabrica uma 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 Élida, onde fundou uma cidade. Cheio de *hybris*, quis se igualar a Zeus e foi castigado por ações ímpias. 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, Hélio. 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. Hélio 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. Hélio 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, como 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 gigantescos: "Jamais a terra rica em trigais 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 o Ossa e, sobre o Ossa, o Pélion de bosques frementes. Talvez conseguissem, se alcançassem a idade adulta; mas antes que despontasse a barba sob as suas têmporas e que uma penugem em flor lhes sombreasse 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 olímpicas. E ordena que a ela própria cultuem! Justificando-se, lembra que tem muito mais 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 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, magoada, diz ao marido que ele havia tentado seduzi-la. Proetos acredita tolamente na mulher, mas não querendo matar Belerofonte pessoalmente, envia-o a um rei 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 uma mosca-varejeira para picar Pégaso, e o arrogante Belerofonte, derrubado, morre 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 modo comove Perséfone, mulher de Hades, que ela lhe permite voltar à existência terrestre. Héracles, Orfeu e Ulisses também voltam de suas estadias nos infernos, mas não foi como mortos que ali estiveram, e sim como seres vivos. Há também, é claro, o caso de Semelê, a mãe de Dioniso, que morre no parto e depois é trazida por ele dos infernos, para ser divinizada. Mas Semelê já era filha de uma deusa, Harmonia, e, sendo mãe de um olímpico, é chamada a ser também uma Imortal; seu caso, então, é menos desesperado do que o de Alceste.

[49] Mais um detalhe, antes de entrar no cerne do assunto: apesar de muito antigo, o mito de Orfeu nos infernos não se encontra em Homero, nem em Hesíodo. Sabe-se que é conhecido desde o século VI a.C., mas foram sobretudo os romanos, no século I, com Virgílio e Ovídio, que nos deixaram as versões mais coerentes e detalhadas. No essencial, é a elas que recorro, apesar de, às vezes, para completá-las, buscar tais versões também do lado de autores gregos mais antigos, principalmente em *Alceste* de Eurípides e nas obras de Apolônio de Rodes, Diodoro e até mesmo Platão. Como sempre, a *Biblioteca* de Apolodoro se revela uma preciosa ferramenta.

[50] Ela é essencialmente contada nos *Hinos Homéricos*, uma antologia de poemas por muito tempo atribuídos ao próprio Homero, mas hoje em dia ignoramos, como eu já disse, quem são seus verdadeiros autores. Em todo caso, é basicamente o texto que sigo, pois não apenas é sem dúvida um dos mais antigos, como também o mais rico e interessante.

Capítulo 5

Diké e cosmos
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 uma 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. E 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 limpidamente (nesse caso, ao contrário dos demais 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 nem rosto. Perderam toda individualidade. Para se manter para sempre uma pessoa distinta, pelo menos na memória dos outros, é preciso merecer; não se obtém facilmente a glória. Pode-se conquistá-la pela guerra, como Aquiles, o mais valoroso guerreiro que a Grécia jamais conheceu, ou pela coragem, astúcia e inteligência, como 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: Héracles, Teseu, Perseu e Jasão. Como 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 ponto de todos os acontecimentos que pontuam o curso dessa história constituírem, 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 aproximativamente: 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 comum no mundo grego. Pois é isso que importa, se quisermos compreender como 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 de combate 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 "semideus", no sentido que os gregos dão a essa palavra: um filho de Imortal 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 homens tramava outra coisa: queria, tanto para os deuses quanto para os homens, 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, como um xerife de faroeste, quer um "auxiliar"? Com Héracles, na verdade, é literalmente um *lieutenant*[51] que Zeus pretende, alguém capaz de "estar no lugar" do rei dos deuses na terra e não apenas no céu, de secundá-lo aqui embaixo 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, estamos longe dessa situação caricatural. Pois devemos ver que naquela época, obviamente lendária, em que os deuses não estavam separados dos mortais — como prova disso, vão para as suas camas, fazem filhos —, estávamos 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 de 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 Héracles: 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 maléficas, 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", como quando nos referimos às "forças da ordem pública" para designar a polícia, ou também as "perturbações da ordem pública", quando se reprime uma 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 sim 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 homens 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 Héracles 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 harmonioso, belo, justo e bom.[52] Nada é mais benfeito do que a ordem natural, e nossa função na Terra, pequenos humanos que somos, é a de preservá-la, nela encontrarmos nosso lugar e nos adaptarmos. É sob esse ângulo que os pais fundadores do estoicismo se referem a Héracles como a um dos seus ancestrais. Cleanto, um dos primeiríssimos diretores da escola, gostava de que se referissem a ele como a um "segundo Héracles", e Epiteto sublinha muitas vezes em sua obra que Héracles 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 Héracles 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 estratagema usado por Zeus para conceber Héracles. 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 Anfitrião. Eles são primos-irmãos. Seus pais são irmãos, filhos de um outro herói grego famoso, Perseu, que, então, é bisavô de Héracles 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 Anfitrião, 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 tafianos e teleboanos. Enquanto isso, Zeus observa os acontecimentos do alto do Olimpo. Vê Anfitrião se comportar como 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 Héracles. Imagine que ele se transforma em Anfitrião. Simplesmente se torna seu sósia, seu perfeito duplo, e penetra nos aposentos de Alcmena como se fosse o marido. Tem inclusive a cara de pau de contar suas façanhas, como se as tivesse realizado. Chega a presenteá-la, se dermos ouvido a certas variantes, com joias 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 Héracles,

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, Ifícles, que será, então, irmão gêmeo de Héracles, 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 importam esses detalhes. O que conta é que Héracles 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 que os dois nomes — Hera, Héracles — se parecem, ou melhor, um é um pedaço do outro: de fato, há um laço entre eles. Etimologicamente, Héracles 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, Héracles 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, como em todos os assuntos referentes à vida de Héracles, várias histórias entram em concorrência para explicar sua troca de nome. Grosso modo, duas explicações principais se apresentam — o que é bem divertido, pois falamos como se tratássemos 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 Héracles morra rapidamente, enviado a combater monstros que ser humano algum jamais conseguiria vencer. Héracles, 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 Héracles, sendo transformado em verdadeiro deus e acolhido no Olimpo. De forma que, de certa maneira, é "graças" a Hera que Héracles 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 famosos 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 ao mesmo tempo dois sobrinhos, filhos do "meio-irmão gêmeo" Ifícles. 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 uma cerimônia, "purificar", isto é, lavar a culpa — mais ou menos como 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 premonitório 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 se transformando 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 relembra 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 Héracles, 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. Simbolicamente, permite também fazer a ligação entre os mitos, associando, como no jogo de cartas "sete famílias", vários personagens, no caso Perseu e Héracles, 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] Como 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 Héracles, 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 Héracles no seio de Hera, enquanto ela dormia. Porém, entreabrindo um olho, Hera é tomada por verdadeiro horror, vendo o bebê que não para de lhe 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: Héracles 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 no 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 comum que faz sentido e que os mitógrafos vão transmitir aos filósofos — mais ou menos como, 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.

Vejamos 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 resumi-las no essencial.[55]

Há primeiro a história fabulosa das duas serpentes. Ela tem como finalidade sublinhar a origem divina de Héracles — única explicação para a sua incrível precocidade —, bem como o sentido de sua missão na Terra: eliminar as entidades maléficas e particularmente aquelas que evocam, no imaginário grego, a lembrança de Tífon. Eis a seguir como 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 Héracles tinha oito meses, Hera, que queria a morte do bebê, enviou a seu berço duas enormes serpentes. Alcmena chamou Anfitrião aos gritos, mas Héracles se ergueu e matou as serpentes, sufocando-as com as mãos. Ferecide diz que o próprio Anfitrião trouxe as serpentes até o berço, pois queria saber qual das duas crianças era sua: vendo Ifícles fugir e Héracles enfrentá-las, compreendeu que o primeiro 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 Héracles, 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 Héracles nasceu, um leão terrível que literalmente dizimava os rebanhos de Anfitrião, pai humano de Héracles, assim como os de um certo Téspios, vizinho e amigo da família. Esqueci de dizer que Anfitrião é um homem íntegro, na plena acepção do termo: corajoso e cordial. Como era normal na época, já havia também digerido a má notícia da paternidade divina do filho de sua mulher: Alcmena, 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, Anfitrião criava o pequeno Héracles como um filho. E este lhe retribuía a afeição. Vendo os rebanhos do pai e de Téspios dizimados, Héracles, 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. Héracles 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, Héracles não presta atenção; acha que dorme sempre com a mesma moça. Ledo engano — Téspios tem cinquenta filhas. Boa coincidência, pois é o exato número de noites que Héracles 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 Héracles, 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 Héracles 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, Héracles 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 como indenização. Não era

um dia de sorte para eles, pois Héracles, nascido em Tebas, achava injusto o pagamento. E, como sempre, 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! Como 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 Héracles 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. Como recompensa, Creonte, rei de Tebas, oferece a Héracles sua filha, Mégara, em casamento.

Essa quarta façanha nos leva a pensar que, claro, tudo indica que Héracles agiu em nome de uma certa justiça, defendendo sua cidade e seu rei, mas vê-se ao mesmo tempo que é alguém extremamente violento, para não dizer sanguinário. Toda sua vida será marcada por mortes e matanças sem fim.

Quanto à última "façanha", ela é ainda mais preocupante, pois confirma a existência dessa tal parte sombria. Durante a infância, Héracles recebe uma educação bem completa. Anfitrião o ensina a dirigir coches. Castor, o ilustre irmão de Pólux, ensina o manejo das armas, e uma quantidade de admiráveis soldados o adestram no tiro com arco, na luta a mãos nuas e demais artes da guerra. Quanto ao que hoje em dia chamaríamos "humanidades", quer dizer as letras e as artes, elas não são o forte de Héracles. 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 Héracles se enfurece e, simplesmente, mata o infeliz com uma certeira pancada de cítara! Foi a julgamento por isso, mas, alegando legítima defesa — irritado com o pouco talento do aluno, Linos lhe dera um tapa —, acabou sendo inocentado. Héracles é forte, muito forte, talvez até um tanto forte demais. Em certo sentido, é sempre 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, como 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 Héracles e impor tarefas durante as quais ela espera que ele acabe morrendo, Hera também recorre a um estratagema que não fica atrás daquele usado 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 Héracles, 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, primo-irmão de Héracles e também descendente de Perseu. Dessa forma, Euristeu nasce de sete meses, enquanto Héracles permanece dez no ventre de sua mãe. E por isso o primo se torna rei de Micenas em seu lugar. Pelos costumes, Héracles lhe deve obediência. Hera vai torná-lo o seu braço armado. Euristeu passa a dar ordens a Héracles, 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 primo. Ele claramente tem o papel do vilão traiçoeiro.

Além disso, em segundo lugar, o sentido "cósmico" dos "trabalhos de Hércules" será duplamente demonstrado, tanto pelas armas utilizadas nos combates como pelos alvos que o ignóbil Euristeu sucessivamente designa. Como a maior parte dos mitógrafos insiste, são os próprios deuses — e não qualquer um, deuses olímpicos — que oferecem a Héracles 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 Héracles 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 Héracles se volta primeiro e antes de tudo contra forças de destruição nada ordinárias, pois são ressurgências de Caos, dos Titãs ou até mesmo 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 mau jogador e mau perdedor, recusa dois deles — a hidra de Lerna e os estábulos de Augias —, alegando que Héracles recebera 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.

Entremos 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 primo 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 Héracles 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 comum que Héracles 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 comprova a real natureza do combate hercúleo, que nada tem a ver com uma caçada normal, por mais terrível, selvagem e perigosa que seja a fera. Héracles é um Zeus em miniatura; assim como este último precisou enfrentar Tífon, ao primeiro cabe agora enfrentar sua prole. O que comprova 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 traspassá-la, seja 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, Héracles 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. Héracles, 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, Héracles o agarra pela garganta e o aperta tão forte e por tanto tempo nos seus braços que o leão acaba exalando seu último suspiro. Héracles, 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 paramentado, Euristeu quase desmaia. Fica literalmente aterrorizado. Se Héracles foi capaz de dar conta do leão de Nemeia, 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 hidra é um pequeno pólipo de água doce — com aproximadamente um centímetro e meio —, mais ou menos como as 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 cortamos uma! Também essa hidra anda fazendo verdadeiro estrago na região, matando tudo que passa a seu alcance, seja animal ou homem. Hesíodo, na *Teogonia*, fornece duas informações preciosas a seu respeito. Trata-se, primeiramente, assim como o leão, de um monstro gerado a partir dos amores 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 como Apolodoro conta a vitória de Héracles sobre a hidra:

> Como segundo trabalho, Euristeu encomendou a Héracles a morte da hidra de Lerna. Essa hidra, alimentada nos alagados de Lerna, invadia a planície e devastava rebanhos e toda a terra. Tinha um corpo gigantesco e nove cabeças, sendo oito mortais e uma delas, a do meio, imortal. Héracles subiu num coche, tendo Jolau (*seu sobrinho*) como cocheiro e se dirigiu para Lerna. Mandou parar os cavalos e localizou a hidra numa espécie de colina, perto das fontes de Amimone, onde se encontrava a sua toca. Lançou flechas em chamas, obrigando-a a sair e, conseguindo, agarrou-a firmemente. Mas ela enlaçou uma das suas pernas e se grudou nele que, por mais que abatesse suas cabeças com golpes de maça, nada acontecia, pois, para cada cabeça abatida, nasciam duas. Um caranguejo gigante veio ajudar a hidra e mordeu o pé de Héracles. Depois de matar o caranguejo, ele também apelou para Jolau, que pôs fogo numa parte da floresta vizinha e com archotes queimou as cabeças na raiz para que não voltassem a crescer. Desse modo, dando cabo das cabeças que renasciam, ele pôde cortar a cabeça imortal e enterrou-a, colocando em cima um pesado rochedo, na beira da estrada que vai de Lerna a Eleonte. Quanto ao corpo da hidra, ele o abriu e mergulhou suas flechas nesse veneno. Mas Euristeu

declarou que não se devia contar essa prova entre os dez trabalhos, porque Héracles não havia dado conta da hidra sozinho, e sim com a ajuda de Jolau.

Depois dessas duas façanhas, que lhe valheram uma grande reputação em toda a Grécia, apesar da má-fé de Euristeu, Héracles aniquilou ou, pelo menos, seguindo o mesmo modelo, dominou uma série de monstros disfarçados de animais. Não vou contar todas as histórias, cujas tramas são repetitivas, e você, aliás, pode encontrá-las em vários lugares. Há a corça de Cerínia, o javali do Erimanto, os pássaros do lago Estínfalo, o touro de Creta, as éguas de Diomedes, 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, mais ou menos sempre a mesma — um bicho monstruoso que devasta determinada região e que Héracles consegue sempre vencer —, mas a natureza sobrenatural e maléfica dos seres que o herói enfrenta: com exceção do javali do Erimanto, que de extraordinário tem apenas uma força excepcional e uma agressividade desconhecida no mundo real (os textos arcaicos, anteriores ao século V, aliás, praticamente não falam dele), os monstros são ao mesmo tempo maléficos e mágicos. A corça é gigantesca e tem chifres de ouro; as penas dos pássaros são de bronze, pontudas e afiadas como 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 uma vaca qualquer e um outro touro, como sempre acontece na natureza real, mas deuses que querem se divertir às custas dos homens. 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 Héracles deve enfrentar para conseguir os animais, em contrapartida é filho de Poseidon e da terrível Medusa. Quanto ao cão Ortro, que guarda seus rebanhos e que Héracles, 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 tema que une Héracles à tarefa de Zeus está onipresente — de Tífon e Equidna.

Dito em outras palavras, as forças que Héracles 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 maus como Caos, como os Titãs, como Tífon. Aliás, a hidra de Lerna, de quem uma das cabeças é igualmente imortal, é dominada 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, Héracles 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 como quem, mesmo 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 Ortro: 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 podemos assim dizer, Héracles 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 maléfica, herdeira direta ou indireta de Tífon.

Mesmo assim, as forças violentas do caos permanecem ainda presentes como pano de fundo. É o caso com as Amazonas, guerreiras intratáveis que comprimem o 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 Héracles, mas 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 mãos, com o objeto, de forma que muito provavelmente Héracles 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 Héracles pretende raptar a rainha, boato que, sabemos, é totalmente falso. Com isso, um violentíssimo combate 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 Héracles.

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 Hésperis", que, por sua vez, é filha de Hésperos, 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, sempre atravessam o caminho de Héracles! Aliás, é também no decorrer dessa expedição em busca dos pomos de ouro que Héracles liberta Prometeu de suas correntes: ele mata a flechadas a 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 Héracles consegue roubar as maçãs de Hera — o que prova que ele, sem sombra de dúvida, é mesmo filho de Zeus.

Eis como as coisas se passam. Uma vez libertado por Héracles, Prometeu não se faz de rogado para indicar o que ele procura há um ano: o lugar exato do famoso jardim das Hespérides. É fácil, pois se situa onde está seu irmão, Atlas. Prometeu aconselha que ele próprio não vá roubar as maçãs — seria algo bem pouco perdoável —, mas que envie Atlas em seu lugar. Chegando em Atlas, Héracles lhe propõe uma troca: ele sustentaria o mundo nos ombros, no lugar do Titã, e este iria buscar as maçãs. Atlas aceita, mas, ao voltar, sente-se bem leve. Descobre a que ponto é agradável viver sem aquele peso e o quanto está cheio de carregar o mundo — é compreensível! —, declarando a Héracles que ele próprio vai levar as maçãs a Euristeu. Não esqueça que, durante todo esse tempo, Héracles tem a abóbada celeste inteira sobre os ombros. Precisa encontrar uma solução para devolvê-la com urgência a Atlas. Delicadamente, procurando não chamar atenção, ele diz que concorda. Pede apenas que Atlas tenha a bondade de assumir um pouquinho o fardo, um segundo, o tempo de conseguir uma almofada para colocar sob a cabeça e se sentir um pouco mais à vontade. Atlas é forte, mas burro: deixa-se enganar, aceita de volta a abóbada e, bem evidentemente, Héracles o cumprimenta agradecendo e parte para a terra de Euristeu com as maçãs, deixando o pobre Atlas entregue a seu funesto destino.

O final da história é bastante significativo: assim que tem as maçãs em mãos, Euristeu mal olha e as devolve imediatamente a Héracles. Se ainda fosse necessário, isso prova que a finalidade dos trabalhos é apenas a morte do herói, sem o menor interesse pelo que ele traz. Aliás, o roubo das tais maçãs é absolutamente proibido, e elas devem imperativamente permanecer em seu jardim cósmico. Héracles as entrega a Atena que prontamente as devolve a seu lugar, em harmonia com o restante do mundo.

Guardei para o final os estábulos de Augias, apesar de Apolodoro fazer disso o quinto desafio, porque essa aventura não se parece com as demais. Não há monstro, nenhum filho de Tífon e Equidna ou qualquer outra entidade sobrenatural. E, no entanto, nem por isso o combate da ordem contra a desordem deixa de estar onipresente, uma vez mais.

A começar pelo personagem mesmo de Augias, rei de uma região chamada Élida e que se revela extremamente disposto não somente à desordem, mas também à injustiça. Ele possui imensos rebanhos que lhe foram dados pelo pai — Hélio, o deus do sol. Desde que se tornou proprietário, porém, jamais ele se deu o trabalho de limpar seus estábulos. Isso gerou uma sujeira infecta que mal se pode imaginar, a ponto de ameaçar de poluição a região inteira. O esterco, nunca retirado, foi se depositando em camadas espessas pelas terras vizinhas, que se tornaram áridas. Trata-se, então, de uma desordem natural de considerável envergadura. Héracles evita dizer a Augias que veio enviado por seu primo para uma limpeza geral. De fato, pretende cobrar um salário pelo trabalho, entendendo que, excepcionalmente, não lhe fora imposto com a única finalidade de matá-lo — de fato, a vida do herói não está ameaçada como nas demais aventuras —, mas para humilhá-lo, rebaixá-lo à posição de escravo que deve pôr as mãos na lama. Héracles, então, quer ser pago — pede, segundo Apolodoro, uma décima parte do gado de Augias, caso consiga retirar toda a sujeira num só dia —, e Augias aceita, não por gostar de limpeza ou por querer sanear a região, mas por imaginar Héracles não muito certo do juízo e sem acreditar absolutamente no que ele promete. Apenas quer ver o que vai acontecer. Deve-se dizer que, além do pagamento que acaba de acertar, Héracles não quer sujar as mãos. Afinal não é um escravo, mas um semideus, filho de Zeus. Mais uma vez, a astúcia se junta à força. No ponto em que o terreno é mais alto, ele abre uma boa brecha no muro principal que cerca os estábulos e não deixa de abrir uma segunda brecha na cercadura no terreno mais baixo. Em seguida, desvia o curso dos dois rios que passam nas proximidades, o Alfeu e o Peneu, fazendo a água em torrente entrar pela primeira brecha. Ao sair pela segunda, ela carrega tudo que encontra no caminho, de forma que em poucas horas os estábulos se encontram limpíssimos!

Mas, como eu disse, Augias não é apenas um porcalhão, é também mentiroso. Ao saber que Héracles foi enviado por Euristeu, recusa o pagamento, apesar de a primeira parte do acordo ter sido cumprida. Como justificativa, apresenta um argumento bem torto: como Héracles tinha mesmo que executar o trabalho, não devia absolutamente ser pago. De fato, Augias não teria pago se Héracles não tivesse escondido a finalidade e a origem da obrigação que, de um jeito ou de outro, ele era forçado a cumprir. O argumento é tão enganoso que Augias, diante do tribunal que se reúne para resolver o caso, mente: ele jura não ter prometido salário algum, de qualquer tipo, o que é pura mentira, a Héracles. 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 juízes, Augias expulsa Héracles e o filho de sua casa. Mais um erro, pois Héracles não perdoa 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 casamento do herói, com Dejanira, seus derradeiros instantes e a apoteose final.

Morte e ressurreição — "apoteose" — de Héracles

Com relação ao final da vida de Héracles, 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 Héracles é mais ou menos coerente — e para mitógrafos tardios como Diodoro, Apolodoro e Higino, por exemplo, a história se mantém idêntica no essencial. Se nos limitarmos à trama fundamental, ela pode se dividir em seis atos principais.

Primeiro ato: em circunstâncias que vamos deixar de lado, Héracles encontra Dejanira na cidade de Calidon. Apaixona-se e, é claro, quer imediatamente 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 como 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. Héracles 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 Héracles o devolva. Uma das inúmeras variantes do mito conta que, em troca, Aquelos presenteou Héracles com o famoso corno da cabra Amalteia, a primeira ama de leite de Zeus quando ele era bem pequeno, na caverna fabricada pela avó, Gaia, para salvá-lo de seu pai, Cronos, que, como você deve se lembrar, queria devorá-lo. O corno de Amalteia 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, lembro 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, Héracles passa um tempo em Calidon 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" como dizem as crianças, um dos serviçais, mas que vinha a ser também parente do rei. Realmente Héracles é um tanto forte demais para permanecer no mundo dos humanos, onde começa a causar mais estragos do que benfeito 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. Como foi acidental, Eneu acaba perdoando Héracles, 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 Calidon, dirigindo-se a outra cidade, justamente 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. Héracles 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, Héracles ouve e arma seu arco. Com uma única flechada ele fura o coração de Nesso — uma daquelas flechas que, lembro, estão envenenadas desde que Héracles mergulhou suas pontas no sangue maléfico 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 Héracles 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 Héracles 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 desmenti-la completamente.

Quarto ato: Héracles 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, Anfitrião). Incapaz de ficar quieto, Héracles logo parte para uma nova série de aventuras, combates 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 sempre terminavam como a de Troia, com o saque generalizado 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 Dejanira 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 Dejanira que lhe envie uma túnica nova para poder oferecer os sacrifícios rituais com roupas limpas, dignas do ato purificador que pretende cumprir.

Dejanira, porém, assim que vê Iole se dá conta da ameaça; a moça é realmente um deslumbre. Sófocles, em *As Traquinianas*, conta a cena, e podemos imaginar como, num piscar de olhos, Dejanira 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 como Nesso havia prometido. É uma armadilha óbvia: a poção é de fato mágica, mas mata de maneira abominável quem com ela estiver em contato. Héracles veste a túnica que Dejanira enviou. Assim que ela se aquece com o calor do seu corpo, começa a queimá-lo. Ele tenta, é claro, despir-se, mas ela lhe cola atrozmente 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 morto, e Héracles percebe que o morto 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. Como todo ser humano, ele devia morrer, mas a história não termina aí. 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 "Ática", quer dizer, a região ao redor de Atenas. Teseu, é claro, como Héracles, é apenas um ser lendário. Ele nunca existiu. No entanto, mais uma vez conhecemos suas aventuras por "biografias" que o descrevem e contam a sua vida como se fosse um personagem histórico bem real[59] 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 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, uma 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, como 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, como sempre, 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 tinha uma grande fama, decidiu-se após sua morte transformar seu nome próprio em nome comum e dizer "uma" 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 argumentos pouco claros ou ambíguos.

Egeu, então, sem quase nada compreender 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 comportamento, sobretudo por parte de um pai, certamente parece estranho: mal podemos 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! Nascimento, então, ainda mais nobre, já que divino.

No fundo, pouco importa. O que se sabe é que Teseu, logo de saída, tem o estofo de herói, pelo menos se considerarmos, como 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 companheiro), em geral, não fica chateado. Ele deve criar ou mandar criar a criança como se fosse sua. No dia seguinte, então, à noite em que se embebeda 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 retomar a 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 semeia 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 ser morto por seus primos-irmãos, os Palântidas, isto é, os filhos de Palas, irmão de Egeu. Você vai rapidamente compreender 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 como 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 como 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 embaixo.

Teseu cresce muito rapidamente, e muito bem! Já aos 16 anos está forte, não só como um adulto, mas bem mais do que todos na região. Tem inclusive uma força hercúlea — e dizem que, desde criança, Héracles, 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. Como você pode imaginar, em três segundos Teseu dá conta do pedregão, que é afastado como se fosse feito de penas. Arma-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 como símbolo do ingresso na idade adulta, tudo bem, podemos 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 propriamente monstruosos desde que Héracles, reduzido à escravidão, não tem cumprido adequadamente sua função de matador de monstros. E os que povoam a estrada levando a Atenas, justamente, são de crueldade e violência tamanhas que deixam de ser simples bandidos, tratando-se de entidades quase demoníacas com as quais seria uma 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 Héracles e armado com uma temível 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 estofo de herói. Se vencer, se tornará, como o primo Héracles, 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, justamente, 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. Como nos trabalhos de Héracles, 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.

A começar por Perifetes, o primeiro, se seguirmos Apolodoro, de quem sigo basicamente a narrativa,[60] que o jovem Teseu encontra em seu caminho, nas proximidades da cidade de Epidauro. Perifetes é de fato um crápula dos mais sujos. Dizem que é filho de Hefesto, o deus manco, o único olímpico feio. À imagem do pai, o filho tem as pernas curtas e tortas. Como são,

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. Como agradecimento, o infame Perifetes brande sua terrível arma para matá-lo. Teseu, bem 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, "Pitiocampes" — o que significa em grego "o que curva pinheiros". Sínis é um gigante de força inimaginável, ou seja, propriamente inumana — 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, devemos 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 como pode o alto das duas árvores, Sínis amarra cada um dos seus pés e braços a cada um dos cimos e solta tudo, de forma que o viajante é literalmente rasgado ao meio, esquartejado 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 amarre, 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 comum. Não se parece com javali algum que se conheça até os dias de hoje. 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. Como você vê, 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 morre 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. Como você 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 retoma o perigoso caminho. Como é de se esperar, 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, como 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 mais uma vítima. Veja só, um rapazote de 16 anos! Vai ser fácil demais. Só que Teseu é fora do comum, e com seus 16 anos ele é ágil como uma 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!

Como em 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 imputa, como pode ver, um monte de filhos nada simpáticos. Em sua casa, também situada à beira da estrada que vai de Trezena a Atenas, Procusto tem duas camas, uma grande e a outra pequena. Muito cordialmente, como 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 mais facilmente esticá-las e fazer que ocupem o que sobra da cama grande! Teseu, mais 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 Héracles pode se comparar 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 chateações. 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 ignora totalmente que Teseu é seu filho; só o conhece pela reputação de matador de bandidos e de monstros. Como quase todos os maridos, 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 semeia 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 ela mesma uma poção, que é uma 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 como 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: adianto logo que, ao chegar o dia da morte do pai, Teseu não vai ter a menor dificuldade para exterminá-los um a um, até o último, de forma que, finalmente, o caminho fica livre e ele se torna rei de Atenas.

Mas ainda não chegamos 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 comparado 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 maléfico jardim, encontrar a saída.

Para compreender bem o final dessa aventura, preciso antes contar as origens e a história pouco comum desse monstro.

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, uma jovem sublime por quem ele, como sempre, 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 mocinhas. 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 uma jovem, Pasífae, também de origem ilustre, pois dizem que é uma das filhas de Hélio, o deus do Sol. Terá com ela vários filhos, entre os quais duas filhas que também vão se tornar célebres — comentarei melhor 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 uma, 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 consideramos um bom sujeito. Entre outros defeitos, não mantém a palavra. Acha o touro de Poseidon tão bonito, tão forte, que decide mantê-lo como reprodutor em seu próprio rebanho, em vez de fazer ao deus o sacrifício prometido. É um grave erro, que na verdade praticamente caracteriza uma *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. Apaixonando-se pelo touro, acumpliciou-se a Dédalo, um arquiteto que tinha sido banido de Atenas após uma morte. Dédalo fabricou uma vaca de madeira, colocou-a sobre rodas, esvaziou-a por dentro, costurou por cima a pele de uma 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 como se fosse com uma 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 uma habitação com meandros tortuosos, de tal maneira que nele se errava sem jamais se encontrar a saída.

Comentemos 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 uma maneira qualquer — com o touro que deveria ter sido sacrificado! Como sempre, 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.

Vejamos 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 uma inteligência sem igual. Dédalo não é apenas arquiteto, é o que chamaríamos hoje um "inventor". É o "professor Pardal" da mitologia grega, com uma pitada de Leonardo da Vinci: pode-se pedir que resolva qualquer problema; ele encontra a solução, inventa alguma máquina e imediatamente a fabrica. Nada lhe resiste, e ele é dono de uma inteligência diabólica. Só que também tem muitos defeitos. O principal é a inveja, pois não suporta que alguém seja mais inteligente. Diodoro de Sicília conta em detalhes uma anedota que Apolodoro apenas menciona. Dédalo tem seu ateliê em Atenas e, um dia, aceita como aprendiz um sobrinho seu, chamado Talos, que tem a infelicidade de ser brilhante. Incrivelmente talentoso, pode até superar o mestre, ao inventar sozinho, sem nenhuma ajuda externa, o torno para cerâmica — essa máquina tão útil com que se fabricam magníficos vasos, assim como tigelas, pratos, jarras etc. — e também, ainda por cima, a serra metálica. Dédalo morre de inveja e lida mal com isso, a ponto de matar o jovem sobrinho num acesso de raiva (segundo Apolodoro, jogando-o do alto da Acrópole, uma das colinas de Atenas). Será julgado por um tribunal célebre, chamado areópago, pois em outras circunstâncias já servira para julgar 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 abominável representa, para nós Modernos, um castigo bem superficial. Na época, porém, é por muitos considerado pior do que a pena de morte — o que é coerente com a visão grega, perceptível a partir de tudo que já contei desde o início do livro sobre esses mitos. Se a vida boa, como a história de Ulisses demonstra, é a vida em harmonia com seu "lugar natural", com sua situação na ordem cósmica estabelecida por Zeus, de fato, ser expulso é o mesmo que ser condenado à eterna infelicidade. Quer uma prova? Ulisses, você se lembra, rejeita a oferta de Calipso, que, para mantê-lo com ela, propõe imortalidade e juventude. Dédalo é então expulso de Atenas e certamente sabe que passa a ser uma alma condenada, sofrendo de saudades eternas.

Ele segue para Creta e lá — as semelhanças se atraem — vai trabalhar para Minos, que o acolhe. Como 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 como você também vai ver daqui a pouco, engana-o uma segunda vez, ajudando Teseu a sair do Labirinto que ele próprio idealizou e construiu como moradia para Minotauro. Mas não vamos nos antecipar. Por enquanto, sabemos 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 como nos jogos olímpicos, de competições 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 matriz e 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 matar Minotauro, Teseu busca Ariadne e embarca 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 cumpre 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 complicada). 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, procura nos 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 certamente essa versão que se enquadra bem melhor ao personagem de Teseu — um homem corajoso e fiel, que obedece aos deuses e que não podemos imaginar se comportando como um cafajeste 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 drama que vai provocar a morte de seu pai. Efetivamente, no momento de deixar Atenas para ir a Creta combater Minotauro, Teseu embarca num navio com velas pretas. Egeu lhe entrega um jogo de velas brancas, fazendo um pedido de capital importância: caso volte vivo, tendo derrotado o monstro, não deve esquecer de trocar as velas, colocando as brancas no lugar das pretas. Com isso, o pai mais cedo se sentiria apaziguado. Seus vigias, que permanentemente controlam os navios que se aproximam, o avisarão que as velas são brancas e o filho está bem. Desconsolado e com a alma 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 mar que, desde então, é chamado "mar Egeu"...

A morte de Minos e o mito de Ícaro, filho de Dédalo

Mais uma palavra sobre Dédalo e Minos, antes de voltarmos às aventuras de Teseu. Primeiro, a respeito de Dédalo. Ao saber da morte de Minotauro, da fuga dos jovens atenienses e constatando ainda o desaparecimento da filha, Ariadne, Minos começa a se cansar de Dédalo e suas traições. Para resumir os fatos, ele está furioso e disposto a tudo para se vingar. Pois não tem dúvida alguma de que apenas Dédalo pode ter ajudado Ariadne e Teseu a sair do Labirinto. É o único a ter inteligência bastante para fornecer uma maneira de encontrar a saída. Já que não pode mais 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 problema algum resiste. 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, sem o mapa 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 umidade despregará as penas enfiadas na cera, com novo risco de queda. Ícaro concorda com o pai, mas uma vez no céu, perde todo o comedimento. Cede à *hybris*. Embriagado 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, como no caso de Egeu, o nome do falecido: é chamado mar Icariano.

Como você pode imaginar, ao descobrir a fuga de Dédalo, Minos mais 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 são e salvo, tendo se refugiado na Sicília, em Camicos. 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 uma espécie de pequeno caracol marinho com a concha em forma de espiral e oferece uma grande quantia a quem for capaz de fazer uma 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 enigma algum 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 uma pequena formiga, amarra uma 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 de imediato, 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 juízes 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. Como já disse, livra-se dos Palântidas e, sem nenhum obstáculo a vencer nem monstros a combater, exerce o poder com grande sabedoria. Passa inclusive como um dos principais fundadores da democracia ateniense, um dos primeiros a se preocupar com os mais fracos e pobres. Porém, vamos 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 Amazonas, combatendo as famosas guerreiras ao lado de Héracles. Em seguida trava outro combate, dessa vez na companhia de seu melhor amigo, Piritus, contra os Centauros, depois do que ele desce aos infernos, como Ulisses, para tentar raptar Perséfone — tentativa que se conclui, evidentemente, por retumbante 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 Amazonas, 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 imensamente. 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 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 Amazona. 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 feminino 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, começa a temer que ele a denuncie ao pai. Resolve então antecipar o drama, tomando a dianteira. Um belo dia em que Hipólito está por perto, ela arrebenta 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, como muitas vezes 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, se manteve

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 Licómedes. Segundo algumas versões, Licómedes 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 comum nessas 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, temos mais uma 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 uma ou outra variante. Vou contar a história seguindo essencialmente a versão original.

Era uma 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 assuma 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 humanos não conseguem deixar de tentar. Mesmo gostando muito da filha, Acrísio resolve trancá-la com uma dama de companhia, uma servente, numa espécie de prisão de bronze que ele manda construir no subsolo do pátio do seu palácio. Na verdade, esse tipo de prisão imita as tumbas que se construíam 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 a servente 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 metamorfoseia 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 metamorfoseado em ser humano, 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, manda 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 cumplicidade 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 assassinatos 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, como é de imaginar, acaba chegando a algum lugar. No caso, uma ilha, a ilha de Sérifo, onde os dois náufragos 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 como 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 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 náufrago. 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 já sentisse em si mesmo uma vocação heroica. As narrativas não são claras sobre este ponto específico.

De um jeito ou de outro, o rei evidentemente o toma 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 caminho 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 cometeram a impudência de pretender que eram mais belas do que Atena. É o tipo de *hybris*, como 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 sai o tempo todo das 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 que ele porventura as encontre, como matar Medusa sem ser transformado em pedra por toda a eternidade? Imagine que ela voa como 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 mais incômodos e Perseu começa a achar que teria feito melhor levando um cavalo para Polidectes, como todo mundo. Mas ele é um herói e também, não esqueça, um filho de Zeus. Como Héracles. E comprovando 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 gigantescos monstros marinhos, Fórcis e Ceto. As Greias têm como missão guardar o caminho que leva às Górgonas e, mesmo 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 como 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 menos 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 como 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 se mantém igualmente pronto para perfurar, cortar e dilacerar quem quer que se aproxime demais. É preciso então uma atenção como se se tratasse da própria peste.

Jean-Pierre Vernant compara o correr do olho e do dente das Greias ao jogo da argola. A imagem 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 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 se mantêm atentas e são rápidas. Mas Perseu é um herói, e, como você pode imaginar, nessa primeira façanha ele se sai bem. Rápido como 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 querer dourar a pílula, não resta outro recurso a Perseu senão o da boa e velha chantagem: se não lhe 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 menor 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 menor chance de alcançar o seu objeto. Para começar, oferecem sandálias aladas iguais às de Hermes, calçados que permitem que se voe no céu a toda velocidade, como um pássaro ou até mais 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 uma espécie de bornal, 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, mesmo com ela já morta, eternamente continuam a petrificar tudo aquilo por que passarem: é então extremamente prudente, para não dizer vital, mantê-los sob controle. Aos três presentes, Hermes acrescenta uma faca, uma espécie de pequena foice como aquela com que Cronos cortou o sexo do pai, Urano. Em todo caso, um instrumento afiado que também é mágico: por mais duro e resistente que seja o que cair sob a sua lâmina, ele corta.

Com tais acessórios, Perseu retoma o caminho e acaba chegando à região das Górgonas. Mais uma vez, a tarefa não é fácil e ele precisa da ajuda de Atena. De fato, como cortar a cabeça da horrível Medusa sem correr o risco de cruzar o olhar com ela? Para executar semelhante 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: mesmo que ela o olhe, não há perigo, pois é apenas uma imagem e não a realidade. A partir daí, nada mais fácil do que cortar a horrível cabeça e colocá-la no bornal. Mas as duas outras Górgonas acordam. Emitem 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 caçoado dela — o que, uma vez mais, demonstra o quanto todas essas histórias estão ligadas umas às outras. Imediatamente Perseu veste o chapéu de Hades que o torna invisível e os calçados de Hermes que lhe permitem fugir como 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 como 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, como você já sabe, cometer por excelência o pecado de *hybris*. As Nereidas têm como melhor amigo Poseidon, que também se irrita com a estúpida pretensão. Para punir a insolente, ele envia um maremoto e, junto, um monstro marinho que passa a aterrorizar a região. Existe um único meio que pode acalmá-lo: entregar-lhe 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 bornal 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 convivas (*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 bornal 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 Teutâmides. Este último está em plena organização de jogos atléticos, espécie de competição pelas quais os gregos eram loucos naquela época, com jovens 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 como 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 como os filhos que esta última não deixará de gerar. Ao morrer, Zeus, seu pai, concede o insigne favor para um mortal. Recompensando 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 Héracles, de Teseu e até mesmo 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, Atamas, reinando na Beócia, a região de camponeses em que nasceu Hesíodo. Atamas 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 Atamas, a ponto de conceber um estratagema 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, Atamas — que evidentemente tudo ignora das maquinações da nova esposa — envia mensageiros a Delfos para consultar o famoso oráculo. Mas Ino consegue, sempre jogando pesado, convencê-los a dizer a Atamas que é preciso, para acalmar 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, Atamas recusa-se, mas os camponeses crédulos acredita no oráculo e ameaça se revoltar contra o rei. Por todo lugar se exige o sacrifício das duas crianças. Atamas 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. Rapidamente Néfele faz Frixo e Hele subirem no animal, que parte em voo, levando-os para uma região menos hostil, a Cólquida. Infelizmente, porém, durante a viagem a pequena Hele cai no mar e se afoga; desde então o local em que morreu é chamado "Helesponto" — sendo hoje em dia o estreito de Dardanelos, que separa a Europa da Ásia.

Seu irmão Frixo, no entanto, chega sem problemas ao destino. É recebido hospitaleiramente por Eetes, rei da Cólquida, e, para agradecer, Frixo sacrifica o carneiro. Uma variante do mito, que certamente vai lhe agradar mais, diz que o próprio

carneiro pede que o sacrifiquem, para poder se livrar de sua forma mortal e voltar aos céus divinos. De um jeito ou de outro, Frixo entrega a Eetes o Tosão de Ouro, que, segundo alguns, deve proteger a região. Caso seja levado embora, o Tosão trará desgraça. Eetes manda pregar a pelagem de ouro numa árvore e coloca um dragão assustador que nunca dorme para tomar conta noite e dia. É esse velo que Jasão precisa ir buscar. Para quem e por quê? Para responder às duas perguntas, devemos voltar à infância de Jasão. Mais uma vez, nossa fonte no essencial é a narrativa de Apolodoro, que deve ser complementada num ou noutro ponto por outra obra, fundamental neste assunto — a de um poeta que viveu no século III a.C., Apolônio de Rodes, a quem devemos um livro volumoso, comparável aos de Homero, sobre a expedição de Jasão na Cólquida: *Os Argonautas*.

A história começa como um conto de fadas. Era uma vez um homem chamado Esão que vinha a ser meio-irmão do rei da cidade de Iolcos, o famoso Pélias, que eu já disse se tratar de um sujeito bem ruim. O trono de Iolcos devia ser de Esão, passando em seguida a seu filho Jasão, mas Pélias o havia tomado à força, de maneira ilegítima. Jasão tinha a intenção de um dia reclamar os direitos paternos ou, se fosse o caso, os seus próprios ao tio injusto e recuperar o trono que lhe cabia.

Conto já de início, para bem delinear a perfídia do personagem, que Pélias, para ter certeza de não perder o trono da cidade de Iolcos, acaba matando o meio-irmão. Na verdade, não pessoalmente, mas de maneira quase pior. Esão sabe que Pélias pretende assassiná-lo e, tomando a dianteira, pede permissão para fazê-lo ele próprio, se suicidando. Satisfeito por não ter que sujar as mãos, Pélias aceita e é assim que morre o infeliz pai de Jasão. Para que tudo fique bem e garantindo sua completa tranquilidade, Pélias manda que eliminem ainda a mãe e o irmão caçula do herói. Pode-se dizer, de fato, que não é um bom sujeito.

Mas ao que se conta, não é somente com seus semelhantes que Pélias é injusto: também havia ofendido vários deuses do Olimpo, entre os quais Hera, matando uma pessoa dentro do seu templo. Além disso, se recusa a homenagear a deusa e proíbe seu culto na cidade, reservando todos os sacrifícios para seu pai, Poseidon — que realmente gerou com mortais uma impressionante quantidade de monstros e de crápulas! Por essas e outras os olímpicos resolvem mandar 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 como se deve — você vai ver, no fim da história, de que horrível maneira. Essa interpretação do sentido da viagem de Jasão é a de Hesíodo, na *Teogonia*, em que descreve Pélias como *hybristés*, isto é, como um ser tomado por *hybris* no mais alto grau, acrescentando que o rei é "terrível, insolente, furioso e brutal", e mais o detalhe de serem os deuses os responsáveis pela viagem de Jasão, cuja principal finalidade é mesmo 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 consentimento, pois ela se apaixona loucamente por Jasão e talvez também, se considerarmos outros mitógrafos, por obra de Afrodite, que teria enviado o pequeno Eros traspassar o coração da feiticeira, no momento em que ela deitou os olhos sobre nosso herói).

Pélias, em todo caso, é um ser odioso, vivendo em plena *hybris*, fazendo injustiça 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 justiça. Mas ainda não chegamos lá; toda essa aventura está apenas começando, 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.

Voltemos 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 ajuizado e sábio de todos eles, e ensina a Jasão não somente medicina, como já fizera com Asclépio, mas também artes, ciências e igualmente o manejo das armas, como aliás 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 temesse como a peste um "homem calçando uma só sandália". Pélias não vê muito bem o que isso significa, mas vai acabar compreendendo.

De fato, no caminho para a cidade de Iolcos, Jasão precisa atravessar um rio. Na margem, 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 começa 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. Como 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 lembrança. Faz perguntas a Jasão: quem ele é, o que quer, o que viera fazer etc. Compreende se tratar do sobrinho.

Segundo Apolodoro, é nesse 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 me 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 medonho 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 em definitivo 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, Atamas. Argos é um excelente arquiteto naval, mas, 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 composta 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 Héracles, 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: Eufemo, 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 como 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. Homem 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 desembarcassem com a promessa de se deitarem com elas.

Ou o mau cheiro tinha evaporado ou não incomodou os Argonautas — o fato é que eles cumprem o prometido, aparentemente sem qualquer dificuldade, visto que Jasão tem dois filhos com a rainha das lemnianas, uma certa Hipsípile. 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 competições, 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 como 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 irreprimivelmente 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 amanhecer, 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 fora literalmente 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 menor 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 Âmico. Amigo, 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 —, Âmico, que goza de uma força colossal, tem como passatempo favorito o boxe. Mas no seu caso, não é um esporte e menos ainda um jogo; trata-se de uma luta mortal e nada mais o compraz do que 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. Como Héracles 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. Âmico 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, como 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 Âmico — 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, Hélio lhe enviou as terríveis Harpias, dois seres apavorantes e tirânicos, com corpo de pássaro e cabeça de mulher. Fineu é magérrimo, 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 incomíveis! História esquisita, não é? Nada engraçada para Fineu, que sofre esse atroz destino, mais ou menos comparável ao suplício de Tântalo, há tantos anos punido pelos deuses.

Para sua felicidade, porém, há na valorosa equipagem 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. Umas delas, extenuada, acaba caindo num rio que passa a se chamar Harpis, em lembrança desse demônio. Um pouco adiante, a segunda também cai por esgotamento. Os gênios do vento a obrigam então a prometer, sob pena de morte, que não irá mais incomodar o infeliz adivinho. Fineu vai enfim poder comer. E também poder falar, que é o que mais 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 estranhíssimas pedras azuis. São chamadas "pedras que se chocam" porque, quando se tenta passar entre uma e outra, rapidamente elas se fecham, esmagando o que houver no meio. Um espesso vapor ali surge, aterrorizando ainda mais os marinheiros, pois impede que vejam o perigo iminente, e quando as pedras se fecham, o fragor é simplesmente apavorante. Fineu lhes dá um conselho simples que vai salvar suas vidas: antes de penetrar na região dos recifes, soltar uma pomba a partir da proa. Se ela conseguir passar, é porque as pedras estão se fechando e não conseguiram ser rápidas o bastante para esmagá-la. Mas logo em seguida se reabrirão: e nesse momento, remando forte, talvez o Argo consiga atravessar os arrecifes sem problema.

Ao chegarem diante das pedras azuis, Jasão ordena que sigam exatamente as indicações de Fineu. Os marinheiros que estão na proa soltam uma pomba. O pássaro parte a toda velocidade entre os rochedos e upa! Por um fio de cabelo, ou melhor, por uma pena, consegue passar: fica no local a pena chamada "retriz", bem na ponta da cauda do pássaro. Foi por muito pouco. O *Argo* espera alguns instantes para as rochas de novo se afastarem e, depois, rapidamente se enfia por sua vez na passagem que acaba de se abrir. Isso não dura muito. Assim que a proa passa, as rochas começam a se fechar. Os homens remam como podem, batendo cadenciadamente na água, com uma força inimaginável. Upa! Outra vez, como o pombo, o navio também consegue passar. E, da mesma maneira, deixa um pequeno pedaço da cauda: na verdade, a ponta de trás do leme fica presa. Pode-se no entanto fazer o reparo, e o *Argo* continua seu caminho, agora sem dificuldade.

Mais uma 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. Começa 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, como 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 amalucado, sem perder o precioso tesouro. Jasão deve, mais ou menos como Héracles 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 como todo mundo. Isso por não imaginar que a própria filha, Medeia, a feiticeira, o ajude. Como eu já disse, ela se apaixona 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 maneira para dominar os touros é pegá-los diretamente pelo chifre — coisa que, é verdade, só se torna possível estando protegido contra as chamas 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 começa 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 mais uma 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, justamente, 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, como 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 olímpicos e estavam próximos do caos original, sendo por ele animados. Novamente encontramos essa ideia com relação à cidade de Esparta, inteiramente dedicada à guerra, em que os homens são soldados rudemente educados, calados ou, como também se diz, "lacônicos" — Lacônia sendo o nome grego da região de Esparta.

Jasão então semeia os dentes do dragão e, imediatamente, guerreiros assustadores saem da terra. Mas Medeia também havia lhe dado um truque — o mesmo que Cadmos já utilizara na sua época:[62] esses homens de armas são praticamente imbatíveis, têm uma força e habilidade no combate das mais temíveis; em contrapartida, como se diz, são burros como uma porta. Para ser franco, são uns perfeitos cretinos, uns brutamontes grosseiros que não enxergam nada além da ponta do nariz. Basta jogar uma boa pedra no meio deles, que, achando ser uma provocação do companheiro ao lado, começam a brigar um com o outro, de tal modo que se exterminam até o último deles, sem que Jasão precise intervir minimamente. O caminho fica quase livre. Mas o rei, mau jogador e mau perdedor, se recusa a manter a promessa. Trama, aproveitando a noite que acaba de cair, pôr fogo no *Argo* e matar todos os seus tripulantes. Jasão então toma à força o que injustamente lhe recusam. Precisa apenas se livrar do dragão que protege o Tosão 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 lã, voltar a seu navio e ganhar o largo.

Ao saber o que a filha fez, o rei Eetes fica louco de raiva. Mobiliza suas mais 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 persegui-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, como 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 intima 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 mais de um ponto à 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 permitam a purificação da morte cometida por Medeia. É a condição para que o *Argo* possa retomar o caminho de Iolcos. Como Ulisses, o navio passa diante das Sereias, as mulheres-pássaros que infalivelmente desnorteiam os marinheiros que as escutam, levando-os ao naufrágio. Porém, em vez de ficar amarrado no mastro e tapar os ouvidos da equipagem, 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 Alcinoo. 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, praticamente 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 demente, 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 mesmo, morto!

Depois dessa última prova, os Argonautas finalmente chegam a Iolcos 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 Iolcos, 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 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 começa a ficar 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 moças 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 modelo daquela que matou Héracles. 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 desprendeu e o esmagou, 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. Como todo 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 cumpre 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. Cometem um 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 como todo mundo, o povo no mínimo lhes dedica uma forma de culto, e isso quando não são, como Héracles, divinizados ou enviados aos Campos Elísios.

Permanece uma grave questão, que parece fugir completamente dos esquemas que acabamos de ver em ação. Como

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, nenhuma busca por aventuras excepcionais, e nada de demonstrações de coragem fora do comum, indo combater entidades maléficas e mágicas. Por que tantas calamidades nos derrubam sem que nada possamos fazer, como 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: Héracles fabrica ele próprio sua arma favorita, aquela com que é muitas vezes representado em vasos gregos, a famosa maça 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 completo, 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 Héracles, 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., Baquílides, 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. Dentre esses poemas, figuravam alguns chamados "ditirambos", isto é, odes dedicadas à glória do deus Dioniso 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, como 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 Baquílides.

61 Cito a partir da fiel tradução de Jean-Claude Carrière e Bertrand Massonie em sua preciosa edição anotada da *Biblioteca*.

62 De fato, Cadmos 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 como imbecis entre si... até sobrarem vivos apenas cinco deles. São os que vão povoar a cidade de Tebas, já que os companheiros de Cadmos 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 compreender tanta injustiça? Que sentido dar ao escândalo que é a infelicidade humana quando ela parece perfeitamente 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 um complemento indispensável para os capítulos precedentes. Ele particulariza a significação e sobretudo os limites dessa famosa 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 contemplar 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 completar a visão do mundo que os outros mitos nos permitiram construir progressivamente.

Indico entretanto, já de início e antes de voltarmos a isso mais profundamente, o princípio geral da solução: se o cosmos porventura se desregra, é impossível que a ordem se restabeleça sem causar consideráveis estragos colaterais. Por essa razão, por exemplo, quando o pai comete um crime atroz, pode ser necessário que as gerações seguintes paguem por ele, não por serem propriamente responsáveis ou culpadas, mas porque a ordem não pode voltar de uma só vez. É claro, não temos que prestar contas daquilo que nossos pais fizeram, mas não deixa de ser verdade que as suas ações nos comprometem e que o jeito de eles conduzirem as suas vidas pode ter repercussões consideráveis na nossa, sem nosso consentimento ou conhecimento. Se, por exemplo, eles pecaram gravemente por *hybris*, é possível que a ordem do mundo se ressinta e, caso o cosmos tenha sido abalado, o reparo não vem num piscar de olhos. Leva tempo, e esse tempo é exatamente aquele da infelicidade dos homens, mesmo inocentes. Por isso é necessário, para quem quiser realmente compreender o mito de Édipo sem se limitar aos clichês habituais da psicanálise ou da filosofia moderna, voltar para analisar a própria personagem. É no que antecede seu nascimento que se encontra a origem dos seus males.

Tal concepção do mundo pode parecer bem ultrapassada. Pode realmente ser chocante sob o ponto de vista dos critérios morais de hoje. De fato, adquirimos o hábito de considerar que um castigo nunca deve recair sobre alguém que nada fez de mal; exceto nos países totalitários, ninguém pensa em punir filhos pelo comportamento dos pais. No entanto, veremos que essa concepção não é assim tão absurda, sendo possível dar um número infinito de exemplos que ilustram, ainda hoje, o fato de que um mundo *desregulado*, no plano social assim como no natural, aniquila seres que nada têm a se censurar em particular. Todos sabem, aliás, como se diz na língua familiar dos provérbios, que *lorsque les parents boivent, les enfants trinquent...*[63]

Mas não vamos nos antecipar e vejamos primeiramente 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

Como sempre na mitologia, existem várias versões para essa narrativa, e cada episódio da vida de Édipo gera uma 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 mais célebres. No essencial, então, é a sua trama que vou seguir.

Antes, algumas palavras sobre o período que precede o nascimento do pequeno Édipo. Ele é um descendente direto do famoso Cadmos, 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, Cadmos 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. Como 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 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. Como 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 adotá-lo. É como 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 mentiu. 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 a limpo e, com essa finalidade, vai a Delfos para também consultar a célebre pítia de Apolo, como 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, como 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 justo 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, como 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 a dizimar 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 continuemos: dentro desse contexto catastrófico, Laio também decide, assim como Édipo, ir a Delfos, para novamente consultar o oráculo quanto ao que deve ser feito para salvar os habitantes da cidade.

Nesse momento, estamos 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 marcha a 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 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, tomado pela raiva, Édipo mata seu pai, assim como o cocheiro e os guardas que o acompanham. Apenas um dos empregados escapa, fugindo a correr, mas que contudo, pois isso vai ser importante mais tarde, testemunhou toda a cena. E cumpre-se assim a primeira parte do oráculo! Sem que Édipo — nem Laio, aliás — tenha já se 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 consequentemente 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 comunidade fica livre do monstro. Como se pode imaginar, Édipo é recebido como verdadeiro herói. O povo inteiro o festeja e oferece suntuosos presentes. A multidão aplaude quando ele passa, e como 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.

Cumpre-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, Etéocles 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 remediá-la. Para ainda piorar tudo, se isso for possível, ocorrem muitos acidentes incompreensíveis, como 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 impunemente 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, como 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 encontramos várias vezes em outros 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 muitíssimo 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 cumplicidade 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 embalo, se podemos 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 levara Jocasta a achar que Édipo não podia ser o culpado. Mas o ex-pastor e servidor confessa toda a mentira: Tirésias e o mensageiro de Corinto dizem a verdade; a criança exposta é mesmo Édipo e foi uma 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 cumprira 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,

como 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, manteve-se do início ao fim *cego*. E como pecou por completa falta de visão, de clarividência, é igualmente como deve 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 todos homenageado como o salvador de Tebas, passa a viver miseravelmente como 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 cometida 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, sempre bem-intencionado, vem imediatamente. Com real generosidade, se apieda de Édipo e o acompanha na morte: a terra se abre, as Erínias o levam, mas ninguém nunca saberá o local exato do seu desaparecimento. Teseu cumpre 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. Podemos encontrá-las em parte em *Antígona*, de Sófocles, mas também na única peça de Ésquilo que chegou até nós e que trata desse assunto (há muitas outras, infelizmente perdidas): *Os Sete contra Tebas*. Etéocles 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: Etéocles ocuparia o trono de Tebas no primeiro ano, Polinice no segundo, Etéocles de novo no terceiro e assim em diante. Só que, uma vez no poder, Etéocles 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 sitiar — 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 mantém 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 uma suprema humilhação. Ele deve ser abandonado aos cães e aos pássaros. Se porventura alguém for contra o decreto, estará automaticamente condenado à morte!

É nesse ponto que começa a tragédia de Antígona. Apesar de muito breve, muito se escreveu sobre ela, numa infinidade de comentários. A intriga no entanto é bastante simples: Antígona declara — se seguirmos a peça de Ésquilo — que deve assumir seu lugar na sua comunidade de origem, a família, quaisquer que tenham sido os infortúnios sofridos. A seu ver, a esfera privada deve se sobrepor à lei da cidade. Ela contraria então as ordens do tio, Creonte, e enterra o irmão, Polinice. Evidentemente, é presa e condenada à morte. A peça de Ésquilo para aí. Se continuarmos a história a partir de Sófocles, descobrimos que Creonte, de início, se mantém inflexível. Depois, por pressão dos seus próximos, ele volta atrás e pede que soltem Antígona, que acabava de ser jogada na prisão, aguardando a execução da sentença de morte. Tarde demais! No momento em que vêm libertá-la, descobre-se que ela se enforcou. Para acrescentar alegria em tudo isso, a mulher de Creonte se suicida também, e deixa o velho rei meditando sozinho as consequências das más decisões. Mais tarde, os filhos dos sete, que serão chamados "Epígonos", vão querer vingar seus pais. Retomam as armas, e a cidade de Tebas é destruída.

Assim termina o sinistro ciclo das lendas tebanas. Do destino de Édipo e da revolta de Antígona foram dadas dezenas de interpretações. O mito fascinou durante séculos e ainda hoje não se passa um ano sem que se publiquem novas obras eruditas a seu respeito. Em tais condições, parece muita presunção arriscar o menor comentário. É impossível, no entanto, não prosseguir. Com a maior prudência, proponho, em vez de acrescentar mais uma leitura moderna, voltar à maneira como os próprios gregos deviam considerar o mito — pelo menos se acreditarmos no que diz Ésquilo, que faz discreta, mas clara, alusão às narrativas a respeito do nascimento 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. Acrescentemos, 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 como nos mitos 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 começarmos 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 — sempre a mesma 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 implacável. 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, umbigo 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 cumpre o terrível acerto de contas de antigas imprecações.

Um pouco mais adiante, descobre-se, dentro da mesma estrita lógica, que Polinice, "o augusto sétimo 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 combate mortal entre os dois irmãos,

> para que se cumpra, 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 como uma escolha, com certeza livre, mas no entanto decidida dentro de um contexto em que nada é livre, em que tudo é imposto, predeterminado pelo destino cósmico e pelos deuses. Ela diz:

> Forçosamente estamos ligados à comunidade no seio da qual nascemos, filhos de uma mãe miserável e de um pai infortunado. Assim minha alma voluntariamente aceita sua involuntária infelicidade e, viva, demonstra ao morto (*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 perfeitamente o trágico da história: Antígona age livremente, por sua vontade. Toma por si mesmo 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 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 caros à psicologia contemporânea. 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, como agora já sabemos, o estímulo mesmo da vida, da história como 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 Cadmos, 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, Cadmos 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, Cadmos teve que recorrer aos préstimos dos "semeados", aqueles famosos *spartoi* nascidos dos dentes do dragão que vigiava a fonte de Ares e que Cadmos matou, para ter a água necessária ao sacrifício da vaca que lhe indicara o lugar onde fundar sua cidade. Esses famosos "semeados", 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 tema cosmológico maior, sem o qual é impossível compreender qualquer coisa em lendas como a de Édipo e todas mais que cercam a cidade de Tebas. Aliás, um dos "semeados" que participam da fundação da linhagem de Édipo se chama Equíon, nome que infalivelmente lembra o monstro Equidna, a famosa companheira semimulher, semivíbora de Tífon. O destino dos descendentes de Cadmos será frequentemente terrível, sempre agitado, 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, mas não embaixo! Em nossa terra é preciso que haja alguma desordem, pois existem o tempo e a vida; isso é inevitável. E uma prova disso é que se quisermos a qualquer preço impedir que haja na terra um pouco de caos e consequentemente de injustiça, o único meio seria suprimir a história e as gerações, ou seja, os mortais humanos. Por esse motivo, desde a repartição original, todas as infelicidades nos foram reservadas. E não pode ser de outra forma. Na verdade, alguns dizem inclusive querer ainda mais dificuldades, por conta própria. E, como se diz familiarmente, é bem feito para eles! É o caso de todos que pecam por *hybris*. Mas há outros, sendo de longe o caso da maioria, que não têm responsabilidade alguma nisso tudo. Há males que se transmitem às vezes de geração em geração como uma doença, um fardo genético — exceto que, no caso, é um fardo ligado a uma desordem cósmica que, eventualmente, foi causada por algum ancestral, mas que sempre relembra a ameaça representada pelo caos inicial e que nunca vai desaparecer completamente. Ela é consubstancial à vida e à história dos homens. Às vezes pode acontecer, mesmo parecendo injusto e cruel, que os deuses precisem fazer uma reparação no sistema, repor a ordem começando pela aniquilação de toda a linhagem dos herdeiros daquela ruptura inicial do equilíbrio. Isso certamente explicava, pelo menos para os espectadores da tragédia, como e por que os males mais atrozes se abatem como chuva sobre a humanidade. Eu disse, no início deste capítulo, que assim como as gotas não escolhem a quem molhar, caindo indiferentemente sobre bons e maus, nem todos os infortúnios humanos são merecidos — longe disso. É simplesmente como as coisas se passam e nada podemos fazer, pois em sua essência tais aflições pertencem à nossa condição: a de mortais imersos na vida e na história que comportam incessantemente a possibilidade do mal. E nós devemos aprender a conviver com isso.

É uma sinistra lição de vida, talvez você ache, e entendo que essa espécie de capitulação diante do presente, do mundo tal como ele se apresenta, possa parecer desesperadora. Mas na realidade deve-se ver que, se aprofundarmos um pouco as coisas sem nos limitarmos à nossa visão de Modernos, o ponto de vista da tragédia tal como explicitado em seu estado quimicamente puro pelo mito de Édipo, de maneira quase caricatural, está repleto de verdade e de sabedoria. Vou tentar dizer por que em poucas palavras, tentar também explicar por quais razões temos, a meu ver, todo interesse de ainda hoje meditar sobre essa lição.

Para começar, por ela simplesmente ser baseada em fatos. Sim, a existência humana é às vezes, para não dizer sempre, trágica, no sentido de o infortúnio acontecer sem que possamos lhe dar um sentido. É um erro querer a todo custo esquecer disso. Hoje em dia, assim que o mal injustamente se abate sobre nós, de imediato cedemos à mania moderna que consiste em procurar "os responsáveis". Um rio transborda e afoga pessoas que acampavam? É claro, a culpa é do prefeito, do governador, do ministro, que são no mínimo incompetentes, para não dizer criminosos! Um avião cai? Vamos rápido abrir um processo para identificar os culpados e levá-los ao pelourinho. Seja um telhado de escola que afunda, uma tempestade que arranca árvores, um túnel que se incendeia, queremos a todo custo uma explicação humana, um erro moral para urgentemente estigmatizá-la. Vamos falar com toda franqueza: nessa atitude é que melhor se enxerga a loucura dos Modernos. Você pode se perguntar por que estou falando de "Modernos" com letra maiúscula, como se, por assim dizer, se tratasse de uma categoria à parte, de uma outra espécie de humanidade, diferente da dos "Antigos". É um exagero, claro, mas é para que você compreenda um traço característico do tempo presente que, nesse ponto preciso, se opõe totalmente ao mundo antigo: o humanismo de que eu gosto e que defendo em outras situações se tornou tão onipresente e estamos, nós seres humanos, tão convencidos de sermos

os senhores absolutos do mundo, os donos de todos os poderes, que insensivelmente, sem sequer pensar, achamos que temos controle sobre tudo, inclusive as forças naturais, as catástrofes e os acidentes! Isso, no entanto, é puro delírio, no sentido próprio do termo: uma denegação da realidade. Pois a verdade é bem diferente. Apesar de todos os poderes, de fato gigantescos, que a ciência nos dá, mesmo assim o destino nos escapa e sempre há de nos escapar, por todos os lados! Não somente o acaso faz parte da vida, não somente a contingência é inerente à história, mas, além disso, estamos ligados a contextos tão variados, tão complexos e ramificados, que pretender tudo controlar do que pode acontecer com os homens é pura e simplesmente grotesco!

Para pegar um exemplo extremo mas 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, como no mito de Édipo, sem que nada se tenha feito e bate tremendamente 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 nascemos, as chances não são as mesmas e as diferenças são às vezes abissais — algo que ninguém pode negar. Como não ficar então tentado a encontrar uma explicação, como fizeram os gregos com esse mito? 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-formados por séculos de cristianismo, mesmo 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. Beiramos 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 como 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 chamo 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 devemos 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 medo, 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, como 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 sempre do passado e o segundo, do futuro. E não há obstáculo maior para a vida boa do que o temor.

É esta a convicção simples e profunda que se exprime na sabedoria grega e que principalmente o estoicismo vai tornar popular.[65] Para nos salvarmos, 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 me concernem mais e o futuro não me 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 tanto a impressão de que esteja bem clara no espírito de Édipo — nem, aliás, no de Antígona —, que, manifestamente, acha que o destino a 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, como 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, tocamos, 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 sempre transcorrer 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 termina mal de qualquer maneira, deve-se aproveitar o presente, os vinte anos resplandecentes em Tebas, seguindo o famoso princípio do *Carpe diem* de Horácio. Devemos aceitar e amar cada dia como 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, como 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 menos ainda ocultá-lo — todo idealismo é uma maneira de mentir a si mesmo diante do inelutável —, mas amá-lo.[66]

Em outros termos, que poderiam ser os da sabedoria antiga, naquilo que por comodidade chamo 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 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 minimamente 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? Vão me dizer que o argumento é vulgar. Sejamos então assumidamente vulgares: na verdade, nunca tive o menor embrião de resposta minimamente plausível para essa interrogação, de fato trivial, por parte dos meus amigos estoicos, espinosistas ou nietzschianos, e é o que 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 minimalista, 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 meu 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, retomar seus direitos legítimos contra os pequenos seres humanos, esmagados no percurso de maneira tão brutal. Isso significa, supondo que Édipo não pensa nem age como certamente faria um perfeito estoico, espinosista ou nietzschiano, que ele não seja um sábio? Não estou certo disso. Pois me parece que nos transmite uma mensagem bem mais interessante do que a do *amor fati*. É claro, como grego que acredita em seu mundo e em seus deuses, ele aceita em parte o seu destino, como comprova 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, mas no mesmo sentido que ele, retoma o 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. Percebemos dessa forma os motivos a favor de uma sabedoria do amor pelo mundo porque devemos evitar, tanto quanto possível, ruminar lembranças desagradáveis e elaborar fantasias sobre futuros cintilantes. Mas, para além dessa primeira lição que se remete à sabedoria "minimalista", se Édipo e Antígona se tornam para nós, como já eram para os gregos, heróis, personagens lendários com uma conotação positiva, é por confirmarem como nenhum outro, pelo próprio sofrimento, o quanto é singular a condição humana no coração da ordem cósmica. Há nisso uma espécie de fermento para o humanismo futuro. Assim como 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 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 um 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 assimilável pelos deuses nem pelo 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 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, devemos nos remeter, é claro, a nossos dois mitógrafos "habituais", Apolodoro e Higino, assim como 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. Vimos 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, começamos também 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 podemos designar de maneira geral como "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 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 dominante 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 caminho: Dioniso, de quem gostaria de dizer algumas palavras em conclusão. Para início de conversa, é muita cara de pau tornar olímpico um sujeito tão pouco recomendável, 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 simples 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 Atamas, com quem Hermes deixou a criança-deus, impôs 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, morrendo fulminada. Com o correr do tempo, porém, Dioniso toma 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 mulher, 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 marciais de ordem justa. Com seu cortejo de extravagantes em estado de desmedida embriaguez, desenfreada sexualidade e sadismo louco, ele é *hybris* dos pés à cabeça! Insisto: realmente foi preciso uma singular audácia para colocar essa figuraça 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[67] — sobretudo a morte de Penteu, que evoquei de passagem, mas que não contei realmente em detalhes, indo ao fundo da narrativa. No entanto, temos nela 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 Héracles 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 somente o enlouquece, mas também a seus pais adotivos, Atamas e Ino (diga-se de passagem que talvez seja como nasce, segundo certas versões, o mito do Tosão de Ouro, com os filhos de Atamas 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. Como qualquer prefeito mais intolerante, vendo chegar ciganos à sua bem-comportada e limpa cidade, ele não quer por ali aquele cortejo maluco; manda 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 "semeados", 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 "semeados". 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, sempre tinha 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 impostura — o que desagrada 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.

Como Jean-Pierre Vernant contou maravilhosamente essa história, o que posso fazer de melhor é passar-lhe a palavra para expor pelo menos a cena inicial, a chegada de Dioniso a Tebas:

> Na cidade que é uma espécie de modelo de cidade grega da Antiguidade, Dioniso chega disfarçado. Não se apresenta como o deus Dioniso, mas como o sacerdote do deus. Sacerdote ambulante e vestido de mulher, com os cabelos longos até as costas, ele tem tudo do meteco oriental de olhos escuros, ares sedutores, bem-falante [...] Tudo que pode deixar eriçado o "semeado" do chão de Tebas, Penteu. Os dois têm mais ou menos a mesma idade. Penteu é um rei bem jovem, da mesma maneira que o suposto sacerdote é um juveníssimo deus. Em torno do sacerdote gravita um bando de mulheres jovens e mais velhas, de Lídia, ou seja, do Oriente. Do Oriente como tipo físico e como maneira de ser. Nas ruas de Tebas elas provocam um rebuliço, sentando-se, comendo e dormindo 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 perfeitamente na descrição de Vernant, e que me levou a citá-la aqui, é o formidável contraste entre Dioniso e Penteu, o exilado e o homem nativo, o meteco e o autóctone. Sente-se logo de início que eles não podem se entender. Dioniso monta uma armadilha funesta. Por trás do furor do jovem rei, como muitas vezes é o caso, há uma forma inconsciente de tentação. No fundo, ele se sente fascinado por todas aquelas mulheres, toda aquela sensualidade que se expõe nas ruas, toda aquela liberdade de tom e de espírito, para ele que é travado como nenhum outro, criado desde criança na dureza, pela maneira "espartana", dentro dos valores "viris" de sua cidade-modelo. E Dioniso se aproveita disso, usa esse fascínio. Convida-o — deve-se reconhecer — perversamente a ir à floresta para assistir às festas, as famosas "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 transes, 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 como um general de exército, dilacera vivo o filho, com a ajuda das comparsas. 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 demência. Temos aí 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, como os Titãs ou como Tífon, um ser apenas "caótico", um opositor "furioso", se podemos assim dizer, da edificação do cosmos por Zeus. Se fosse, não seria, como você bem pode imaginar, um olímpico; isso não seria possível. Ele estaria, como todas as outras forças arcaicas, trancafiado no Tártaro, jogado sob boa vigilância nas vísceras de Gaia. Não se constitui então, pelo menos não exclusivamente, como um dos dois polos caos/cosmos, mesmo que, como vimos no comentário 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 simbolicamente 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, recobrindo 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" (embora 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 mais secretas. Seria esta uma interpretação "de esquerda" dos ritos dionisíacos, 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 beberrão, é verdade, mas simpático, bon-vivant, cheio de bom humor, de amor e, em última instância, como seu companheiro Sileno, um verdadeiro sábio. "Viver como um vulcão" talvez pudesse ser, nessa perspectiva, a divisa 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 dionisíacas, 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 estraçalhados 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. Como se não bastasse, como podemos ver com relação ao primo Penteu, Dioniso está longe de se comportar como herói simpático. Ele encanta, é verdade, seduz, concordo, mas sempre por hipocrisia e mentira, praticando traições, delações, enfim, recorrendo a artifícios que nada têm, se olharmos mais 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 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 estranhice, a desordem e a morte, ou seja, aquilo que é diferente do divino. A única nuança, 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 mortais e Imortais 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.

Como é o caso naquilo que Nietzsche chama "grande estilo" (mas falo do "verdadeiro" Nietzsche, que não é absolutamente "nietzschiano" e menos 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 alemão pelo 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 dionisíaco, 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 permanentemente as origens do mundo, a abissal escuridão de onde ele vem. Sempre que 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 como todas essas construções míticas nos afetam ainda hoje 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 comovente 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, como 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 como 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 Dioniso simboliza, à qual nenhuma 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 como 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. Numa época como a nossa, em que as religiões se esfumaçam cada vez mais — refiro-me ao espaço laico dos europeus e não aos continentes ainda marcados pelo teológico-político —, a mitologia grega explora uma questão que nos afeta como 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 retoma 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, como tantas 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 merece nossa atenção, pois tal processo inaugural de "desencantamento do mundo" apresenta uma face dupla: de um lado, os primeiros filósofos vão *retomar por conta própria* toda uma parte da herança religiosa como descrita principalmente nas grandes narrativas míticas que analisamos referentes ao nascimento dos deuses e do mundo; de outro lado, porém, essa mesma 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, essencialmente,

> transpõe, numa forma laicizada e no plano de um pensamento mais abstrato, o sistema de representações que a religião elaborou. As cosmologias dos filósofos retomam e prolongam os mitos cosmogônicos [...] Não se trata de uma analogia vaga. Entre a filosofia de um Anaximandro e a teogonia de um poeta inspirado, como Hesíodo, Cornford mostra que as estruturas se correspondem até mesmo no detalhe.[72]

De fato, desde a aurora da filosofia, essa secularização da religião, que a conserva ao ultrapassá-la — a problemática da salvação e da finitude é preservada, mas as respostas propriamente religiosas são abandonadas —, assume já clara e firmemente o seu lugar. O que é particularmente interessante é que se pode ler esse processo em dois sentidos. Podemos estar mais ou menos vinculados ao que *liga* a filosofia às religiões que a precedem e informam ou, pelo contrário, ao que a *afasta* e que se poderia designar como seu momento laico ou racionalista. Enquanto Cornford é mais sensível aos laços que unem as duas problemáticas, Vernant, sem absolutamente negar a paternidade religiosa da filosofia, procura acentuar o que as opõe. É verdade, ele escreve, os primeiros

> filósofos não tiveram que inventar um sistema de explicação do mundo; encontraram-no já pronto [...] Mas hoje que a filiação, graças a Cornford, está estabelecida, o problema necessariamente ganha uma forma nova. Não se trata mais de apenas buscar o antigo na filosofia, mas de extrair o realmente novo: aquilo pelo qual a filosofia deixa de ser o mito para se tornar filosofia.[73]

Uma revolução, se podemos assim dizer, na continuidade, que se opera em pelo menos três planos. Primeiro, em vez de falar, como a mitologia, 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 fenômeno 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 cosmos dos fisicistas herde todas as características fundamentais (harmonia, justeza, 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, como 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 mutilado 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 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]

Deixemos 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. E 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 como 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. Digamos 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 morais simplesmente 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 como se o 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 medo, e o meio para se chegar a isso é o de tornar sua vida tão sábia, tão afastada da loucura, que se consegue "morrer o 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 morre 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, como no 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, como Hegel diz em seu jargão próprio, "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 como 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 no 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, como hoje em dia se faz com tanta frequência, a moral e a espiritualidade. A moral, em todo e qualquer sentido, significa respeito pelo outro, por sua liberdade, por seu direito de buscar a felicidade como bem entender, desde que não prejudique ninguém. Para exprimir essa ideia de modo simples, para nós, hoje, a constituição da moral comum 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 de envelhecer, de morrer, de perder alguém que nos é muito querido e nem de, às vezes, sermos 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 como um santo ou uma santa, respeitar maravilhosamente o próximo, aplicar os direitos do homem como 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 como 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, ensinamos aos 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. Como 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 extraordinariamente 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 medos 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 medos 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 propriamente 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 Imortais. Como veremos juntos no próximo volume, é pura e simplesmente esse o desafio que vai aceitar a grande tradição da filosofia antiga. E um dos seus charmes mais impressionantes vem do fato de que, a partir dessa problemática singular, ela "inventa", de maneira propriamente 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 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