

Homero e seus poemas: deuses, mitos e escatologia

[...]

Após uma breve proposição e invocação, o poema nos coloca in medias res, no centro dos acontecimentos, já que a *Ilíada* celebra, como já se mencionou, tão-somente o nono ano da Guerra de Tróia: a ira de Aquiles e suas consequências funestas.

*Canta, ó deusa, a ira funesta de Aquiles Pelida, ira
que tantas desgraças trouxe aos Aqueus e fez baixar ao Hades
muitas almas de destemidos heróis, dando-os a eles mesmos
em repasto aos cães e a todas as aves de rapina: cumpriu-se
o desígnio de Zeus, em razão da contenda, que, desde o início,
lançou em discórdia o Atrida, príncipe dos guerreiros,
e o divino Aquiles.*

(Il., I, 1-7)

I — Crises, sacerdote de Apoio, avança até as naus dos Aqueus, para resgatar sua filha Criseida, cativa de Agamêmnon. Todos os chefes desejam que assim se proceda, mas o Atrida se recusa e insulta o sacerdote. Crises regressa, mas suplica a Apoio que castigue os Aqueus. O deus envia uma peste, que dizima o exército. Aquiles pede que se reúna a assembleia, para saber do adivinho Calcas a causa de tão grande mal. Calcas responde ser necessário devolver Criseida para apaziguar a cólera de Apoio. Depois de violenta alteração com Aquiles, Agamêmnon devolve a filha de Crises, mas, em troca, manda buscar Briseida, presa do filho de Peleu. Aquiles, ferido em sua timé, em sua honra de herói, retira-se da luta e queixa-se à sua mãe Tétis, que lhe promete pedir a Zeus que o desagrave. Com a devolução de Criseida, cessa a peste. Zeus, a pedido de Tétis, consente em que os Troianos saiam vitoriosos, até que se faça condigna reparação a Aquiles. Logo que a mãe do Pelida se retira, trava-se no Olimpo séria discussão entre Zeus e Hera, que percebeu o pedido da deusa do mar e a promessa do esposo. O receoso Hefesto, filho de ambos, com habilidade, consegue contornar a grave situação. Os imortais, com um sorriso inextinguível, aproveitam para se divertir com a azáfama de Hefesto, que manquitolava pelos salões do Olimpo. E o dia terminou com um lauto banquete, ao som da cítara de Apoio e da voz cadenciada das Musas. Com muito néctar e muita ambrosia...

II — Zeus, em cumprimento de sua promessa a Tétis, envia um ûlos Óneiros, um "Sonho funesto" e enganador a Agamêmnon para o empenhar na luta. Óneiros surge sob a forma de Nestor e repreende fingidamente o rei de Micenas, revelando-lhe que o próprio Zeus deseja ação imediata e os imortais todos querem a vitória aqueia e a ruína de Tróia. Agamêmnon, enganado pelo Sonho, reúne então todos os Aqueus e é, neste ponto, que se introduz o Catálogo das Naus, com os nomes dos "reinos", que as enviaram, dos chefes e o número de naus que cada herói comanda. Nas 1.183 naus deveriam ter chegado a Ílion cerca de quarenta a sessenta mil homens (...).

III — Os Troianos descem à planície. Os anciãos, bem como Príamo e Helena, contemplam do alto das muralhas de Tróia o campo de batalha. Por proposta de Páris, ele próprio e Menelau decidirão em combate singular o destino de Helena e dos tesouros. Quando Alexandre está para ser vencido e morto, Afrodite o salva e transporta-o numa nuvem para os braços de Helena.

IV — Um aliado dos Troianos, Pândaro, fere Menelau com uma flechada: a luta recomeça. Ares e Apoio lutam pelos Troianos. Atená pelos Aqueus.

V — É a primeira grande batalha. Combate encarniçado, em que Diomedes mata a Pândaro, fere Enéias e Afrodite, que vem retirar o filho do campo de combate. Grande carnificina, em que o próprio deus Ares é também ferido por Diomedes.

VI — Heitor, o grande herói Troiano, a conselho de seu irmão, o adivinho Heleno, dirige-se à cidadela de Ílion e ordena preces públicas a Atená para aplacá-la. Despedida de Heitor e Andrômaca, uma das páginas mais emocionantes do poema.

VII — Continua a luta cruenta. Os Gregos são sempre vencidos. Encontro encarniçado entre Heitor e Ájax, sem vencedor, porque a noite interrompeu o combate. Trégua para sepultar os mortos.

VIII — Assembleia dos imortais. Zeus proíbe os deuses de intervirem nos combates. Segunda grande batalha. Nova derrota dos Aqueus. Hera e Atená tentam socorrê-los, mas Zeus, percebendo-lhes a intenção, envia sua mensageira Íris para impedi-las e repreendê-las.

IX — Agamêmnon reúne os chefes aqueus para lhes propor o levantamento do cerco. Nestor julga que se procure aplacar a ira de Aquiles. O rei de Micenas concorda em restituir Briseida e oferece ricos presentes ao herói. Uma embaixada, formada por Fênix, Ájax e Ulisses, dirige-se à tenda do filho de Tétis e busca demovê-lo. Este não cede.

X — É o episódio conhecido como Dolonia. Expedição noturna de Ulisses e Diomedes, que surpreendem o troiano Dólon. Matam-no depois de terem sabido dele o lugar exato onde acampava Reso, rei da Trácia, que viera em socorro dos Troianos. Matam Reso e roubam-lhe os cavalos.

XI — Terceira grande batalha, em que os Gregos novamente são vencidos, apesar dos feitos bélicos de Agamêmnon, que é ferido em combate. Nestor pede a Pátroclo que tente dobrar o ânimo de Aquiles ou que ele mesmo vista as armas do herói para aterrorizar os Troianos.

XII — Os Troianos atacam com êxito e chegam até o acampamento dos Aqueus.

XIII — Em luta sangrenta, Heitor tenta chegar até os navios gregos.

XIV — É o dolo de Zeus, o Diòs apáte. Hera atrai amorosamente a Zeus para os altos do monte Ida, onde o pai dos deuses e dos homens em profunda modorra adormece nos braços quentes da esposa. Disso se aproveita Posídon para socorrer os Aqueus.

XV — Zeus desperta. Reverbera a astúcia feminina de Hera e declara que os Troianos serão os vencedores. Heitor penetra na praia, onde estão os navios gregos, e está prestes a incendiá-los. Ájax sozinho, heroicamente, consegue detê-lo.

XVI — É a Patroclicia. Os Troianos conseguem afinal incendiar um navio grego. Aquiles, vendo as chamas que se levantam da nau grega, permite que seu maior amigo, Pátroclo, se revista de suas armas, mas apenas para afastar os comandados de Heitor das naus gregas. Feitos gloriosos e heroicos de Pátroclo, que, no entanto, tendo ultrapassado o métron, o "limite permissível", é morto por Heitor, que lhe arrebatou as armas de Aquiles.

XVII — Combate sangrento em redor do corpo de Pátroclo. Apesar da vitória dos Troianos, Menelau consegue trazer-lhe o cadáver até os navios.

XVIII — A dor ingente de Aquiles. Tétis procura consolá-lo e, em seguida, dirige-se às forjas de Hefesto, a fim de que este faça para o inconsolável filho de Peleu uma armadura completa. Descrição do escudo de Aquiles.

XIX — Após receber todas as satisfações de Agamêmnon e com sua timé recomposta, o filho de Tétis prepara-se para retornar ao combate.

XX — Grande batalha, em que, com a anuência de Zeus, os deuses se misturam com os heróis. Hera, Atená, Posídon e Hefesto pelejam ao lado dos Gregos; Ares, Apoio, Ártemis, Afrodite e o deus fluvial Xanto lutam pelos Troianos. Aquiles faz prodígios de coragem, bravura e arrojo.

XXI — Aquiles, a partir daí, vai de vitória em vitória; limpa a planície de Troada, empurrando os inimigos até as muralhas de Ílion. O rio Escamandro, transbordante de guerreiros mortos por Aquiles, inunda a planície e ameaça submergir o herói e só é dominado pelo sopro ígneo de Hefesto.

XXII — Heitor aguarda Aquiles sob as muralhas de Tróia, malgrado as súplicas de Príamo. A vista do herói aqueu, Heitor foge. O Pelida o persegue três vezes em torno das muralhas de Tróia. Zeus pesa os destinos dos dois heróis: o troiano tem de morrer. Heitor é morto por Aquiles, que lhe arrasta o cadáver, coberto de pó e de sangue, até os navios. A dor e o horror se apoderam do velho Príamo, de Hécuba e de Andrômaca.

XXIII — Vingado Pátroclo, o herói aqueu presta-lhe as últimas homenagens. Levanta-se uma gigantesca pira e as chamas devoram o cadáver de Pátroclo juntamente com mais doze jovens troianos, que Aquiles aprisionara e reservara para esta homenagem ao maior dos amigos. Jogos fúnebres em honra de Pátroclo.

XXIV — Aquiles arrasta três vezes o cadáver de Heitor à volta do túmulo de Pátroclo. Príamo vem pedir o corpo de Heitor. O herói aqueu se entenece com as palavras do velho rei de Tróia e devolve-lhe o cadáver do filho. Tréguas de doze dias. Funerais de Heitor, domador de cavalos. . .

A Odisseia nos leva a outras paragens. . .

Após dez anos da longa e sangrenta Guerra de Tróia, Ulisses, saudoso de Ítaca, de seu filho Telêmaco e de Penélope, sua esposa fidelíssima, suspira pelo regresso à pátria.

A Odisseia, Odýsseia, é, pois, o poema do regresso de Odysseús, o nosso Ulisses, e de seus sofrimentos em terra e no mar.

Embora as personagens centrais estejam ligadas ao ciclo troiano, a temática do poema é bem outra. A Odisseia é o canto do nóstos, do regresso do esposo ao lar e da nostalgia da paz.

[...]

Como a Ilíada, a Odisseia nos coloca in medias res: quando se inicia a narrativa, o esposo de Penélope, havia sete anos, era prisioneiro, na ilha de Ogígia, da paixão da Ninfa Calipso. Logo após a proposição, o poema nos leva até o Olimpo e de lá à ilha de Ítaca.

*Musa, fala-me do varão astuto,
que, após haver destruído a cidadela sagrada de Tróia,
viu as cidades de muitos povos e conheceu-lhes o espírito.
No mar sofreu, em seu coração, aflições sem conta,*

no intento de salvar sua vida e conseguir o retorno dos companheiros.

Mas, embora o desejasse, não os salvou:

pereceram, os insensatos, por seu próprio desatino,

eles que devoraram as vacas de Hélios Hiperión,

pelo que este não os deixou ver o dia do regresso

Conta-me, deusa, filha de Zeus, uma parte desses acontecimentos.

(Od. I, 1-10)

I — Os deuses reunidos em assembleia no Olimpo, na ausência de Posídon, decidem que Ulisses regresse a Ítaca. Atená, disfarçada em Mentos, vai animar o jovem filho de Ulisses, Telêmaco, em sua luta contra os pretendentes à mão de Penélope e aconselha-o a partir em busca de notícias do pai.

II — O jovem príncipe convoca uma assembleia e solicita um navio para levá-lo a Pilos, corte de Nestor, e a Esparta, sede do reino de Menelau, a fim de buscar informações sobre o paradeiro de Ulisses. Disfarçada em Mentor, Atená promete ajudá-lo.

III — Telêmaco chega a Pilos, mas nada consegue saber a respeito do pai. Nestor conta-lhe o fim trágico de Agamêmnon e aconselha-o a ir até Esparta, para o que lhe dá por companhia seu filho Pisítrato.

IV — Telêmaco e Pisítrato são recebidos por Menelau, que lhes fala do fim de Tróia e de seu tumultuado retorno a Esparta. Os pretendentes, em Ítaca, preparam uma emboscada contra Telêmaco.

V — Nova assembleia dos deuses, em que se estabelece a volta imediata de Ulisses a Ítaca. A pedido de Atená, Zeus envia Hermes à ilha de Ogígia com ordem a Calipso para deixar partir o herói. Este constrói uma jangada e faz-se ao mar. Posídon, que está vigilante, levanta uma tempestade e a jangada se despedaça. O herói consegue salvar-se e se recolhe nu à ilha dos Feaces, onde adormece.

VI — Atená aparece em sonho a Nausícaa, filha do rei dos Feaces, Alcínoo, para convencê-la a ir lavar suas roupas no rio. Depois de lavá-las, começa a jogar com suas companheiras. Ulisses, despertado pela algazarra, pede a Nausícaa que o ajude. Esta manda-lhe roupa e alimento e convida-o a ir até o palácio de seu pai, o rei Alcínoo.

VII — Ulisses apresenta-se como suplicante à rainha Arete, esposa de Alcínoo. Narra brevemente o que lhe aconteceu após sua partida da ilha de Calipso, mas não se dá a conhecer. Alcínoo concede-lhe a hospitalidade e promete mandar levá-lo a Ítaca.

VIII — Assembleia convocada para deliberar sobre os meios de reconduzir Ulisses à pátria. Grande banquete em honra do herói. Ao ouvir o aedo Demódoco cantar o seu passado glorioso, comove-se, o que leva Alcínoo a suspeitar de sua identidade. Jogos em sua honra: sai vencedor no lançamento do disco. Demódoco canta os amores de Ares e Afrodite e, depois, por solicitação de Ulisses, o estratagema do cavalo de Tróia. O herói se emociona. Alcínoo pede-lhe que conte suas aventuras.

IX — "Eu sou Ulisses". É assim que se inicia o flashback do poema. Narra sua passagem pelo país dos Cícones, dos Lotófagos e dos Ciclopes. O Ciclope Polifemo devora seis de seus companheiros. Ulisses o embebede e, aproveitando-se de seu sono, vaza-lhe o único olho. Em seguida escapa com seus nautas por baixo das gordas ovelhas do monstro, que pede a seu pai Posídon que o vingue. Daí a perseguição implacável do deus do mar contra o herói.

X — Continua a narrativa: na ilha de Éolo, de onde, por culpa de seus comandados, acaba sendo expulso como amaldiçoado dos deuses; no país dos Lestrigões, antropófagos, onde perde grande número de companheiros; na ilha de Eéia, a ilha da feiticeira Circe, que lhe transforma vinte e dois companheiros em porcos. Ulisses escapa aos sortilégios da "deusa" e obriga-a a restituir a forma humana a seus homens.

XI — A conselho de Circe, Ulisses vai ao país dos Cimérios, às bordas do Hades, para consultar a alma do adivinho cego Tirésias acerca de seu regresso a Ítaca. Ulisses não desceu à outra vida. Abriu um fosso e fez em torno do mesmo três libações a todos os mortos com mel, vinho e água, espalhando por cima farinha de cevada. Após evocar as almas dos mortos, degolou em cima do fosso duas vítimas pretas: um carneiro e uma ovelha, dádivas de Circe. "O negro sangue correu e logo as almas dos mortos, subindo do Hades, se juntaram". Pôde assim Ulisses conversar com sua mãe, Anticléia, com Tirésias, Aquiles e com vários outros heróis e heroínas.

XII — Ulisses retorna à ilha de Circe e, advertido por ela dos perigos que o ameaçam em seu trajeto, parte para novas aventuras. Vencida a "tentação" das Sereias, passa por Cila e Caribdes e atinge a ilha do deus Hélio Hiperión. Contra a proibição do herói e quebrando seus próprios juramentos, os companheiros de Ulisses devoram as vacas do deus Hélio. A pedido deste, as naus gregas são fulminadas pelos raios de Zeus. Somente Ulisses escapa e chega sozinho à ilha da Ninfa Calipso.

XIII — Os marinheiros feaces deixam Ulisses adormecido em Ítaca. O navio que o levou é, ao retornar, petrificado por castigo de Posídon. Atená disfarça o herói em mendigo.

XIV — Chega à cabana de seu fiel e humilde servidor, o porcariço Eumeu, que não o reconhece. É informado de como andam as coisas em Ítaca.

XV — Retorno de Telêmaco. Atená lhe aparece em sonhos e indica-lhe o caminho a seguir para evitar a emboscada dos pretendentes.

XVI — Chegada de Telêmaco à cabana de Eumeu. Enquanto este vai prevenir Penélope do regresso do filho, Ulisses e Telêmaco se reconhecem e preparam o extermínio dos pretendentes.

XVII — Ulisses visita o palácio de "Ulisses". No pátio, reconhece-o seu velho cão Argos e morre. Ulisses mendiga e é insultado pelo pretendente Antínoo.

XVIII — Ulisses é obrigado a lutar com o mendigo Iro, para divertimento dos pretendentes. Arrasta-o para fora do palácio, mas sofre, em seguida, novos ultrajes.

XIX — Ulisses, sempre desconhecido, conta a Penélope uma história que garante que o rei de Ítaca está prestes a retornar. Euricléia, a velha ama do herói, ao lavar-lhe os pés, reconhece-o por uma cicatriz na perna. Penélope, que tudo ignora, narra o ardil do véu sutil e imenso, mas anuncia seu plano para escolher um dos pretendentes.

XX — Banquete dos pretendentes. Instam com Penélope. Ulisses é insultado e maltratado.

XXI — Penélope traz o arco de Ulisses e promete desposar aquele que conseguir armá-lo e fazer passar a flecha pelos orifícios de doze machados em fila. Todos tentam, mas em vão. Graças à intervenção de Penélope e de Telêmaco, Ulisses consegue experimentar sua habilidade. Arma o arco sem dificuldade alguma e executa a tarefa imposta pela esposa. Terror dos pretendentes.

XXII — Ulisses depõe seus andrajos e se dá a conhecer. Com auxílio de Telêmaco, do porcariço Eumeu e do boieiro Filécio, os dois serviçais que lhe tinham ficado fiéis, massacra todos os pretendentes e maus servidores. Apenas são poupados o aedo e o arauto.

XXIII — Penélope, após longa hesitação, reconhece finalmente Ulisses, quando este provou conhecer o segredo da construção do leito conjugal.

XXIV — Ulisses e seu pai Laerte se reencontram. As almas dos pretendentes são arrastadas por Hermes para o Hades. Revolta das famílias dos pretendentes. Laerte, Ulisses e Telêmaco lutam contra os parentes dos mortos. Atená, no entanto, intervém e restabelece a paz entre os dois partidos.

ERAM OS MITOS FILOSÓFICOS?

1) O que faz de uma viagem, uma Odisseia?

2) Se a vida é uma Odisseia,

a. Quais foram os monstros e como foram vencidos?

b. Que Calipso me aprisionou?

c. Que Circe me enfeitiçou?

d. O que os mortos me ensinaram?

e. Qual foi a sua hybris?
