

LIA NEIVA

# ENTRE DEUSES E MONSTROS

ANTONIO  
MARTINS

ed. bolinas



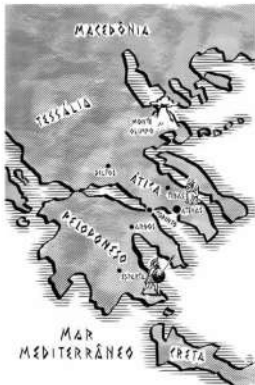
# ENTRE DEUSES E MONSTROS

**Lia Neiva**

Ilustrações

Rodrigo Rosa

**GOBINHO**





# Introdução

Vários séculos antes de Cristo, no sudeste da Europa, exatamente na península Balcânica, estendia-se um território conhecido como Hélade, hoje, desdobrado em vários países, entre os quais a Bósnia, a Croácia, a Sérvia e a Grécia.

Naqueles tempos remotos, os habitantes da Hélade, os helenos, acreditavam que o extraordinário — na forma de uma poderosa trindade formada por deuses, heróis e monstros — perambulava por seus campos, colinas e vales, intrometendo-se em seu dia a dia, ora para auxiliá-los, ora para atormentá-los. E, para bem conviver com os poderes ilimitados dessas criaturas que dominavam os seus pensamentos e, por consequência, as suas vidas, os helenos se protegiam com toda sorte de cuidados. Eles glorificavam e incensavam os deuses para obter seus favores e não despertar nem sua ira nem seus castigos; procuravam manter distância dos heróis para que eles não os emaranhassem em suas atribulações e aventuras; e, finalmente, evitavam atrair a atenção dos monstros, cujo destino era devorar quem encontrassem pela frente. Uma vida de real desassossego, pois não era fácil ter a aprovação dos

deuses, manter-se longe dos heróis e a salvo da bestialidade dos monstros.

Desde sempre, os helenos se acreditavam joguetes, à mercê dos caprichos e desejos dessa impressionante tríade. Conheciam-lhe as histórias e façanhas e as recontavam para que a geração seguinte pudesse se acautelar contra os perigos que delas advinham. Os relatos eram repletos de vinganças, crimes, mentiras, manipulações, amor, desejo, ódio e destruição; aventuras fantásticas que procuravam dar sentido a ocorrências, sentimentos e fenômenos que, despidos desses contextos, seriam incompreensíveis. Essas narrativas explicavam a vida e a morte; a boa e a má sorte; a abundância e a miséria; a recompensa e o castigo. Justificavam os fenômenos naturais, tanto os bons quanto os maus. Eram os feitos dos deuses, dos heróis e, inclusive, dos monstros que aclaravam as incertezas e dúvidas dos homens, dando coerência à sua existência.

Os relatos também desvendavam o mistério da criação do mundo: a princípio, existira apenas o nada, uma ausência de tudo, fervilhando em bolhas de coisa nenhuma. Era a inexistência. Um vazio chamado Caos. Entretanto, por esse vazio primordial, sem começo nem fim, correu uma energia rudimentar, uma força ge-

radadora, que, de repente, fez surgir Geia — a Mãe Terra —, o Mundo Subterrâneo, Érebro — as trevas infernais —, e Nix — a escuridão noturna que cobre a Terra. Desta última, nasceu Éter, o ar, e Hemera, o dia.

Os elementos primordiais para o nascimento do Universo surgem quando a poderosa Mãe Terra gera Urano, o céu, e Pontos, o mar. Depois, Geia e Urano, mãe e filho, geram os Titãs e as Titânidas, doze divindades belas e fortes; os Ciclopes, gigantes com um só olho no meio da testa, senhores do fogo e formadores dos relâmpagos e trovões; e os três Hecatônquiros, monstruosas criaturas com cem braços capazes de mover montanhas e fazer tremer o chão. Sempre gigantescos e indomáveis, os filhos da Terra e do Céu personificavam as forças selvagens que se rebelavam contra a natureza nascente.

Terminada a tarefa da Criação, a Mãe Terra perdeu parte de sua importância e não mais reinou acima de todos. O papel proeminente passou a ser de Urano, o céu imenso que tudo aninhava. Era ele quem governava o mundo, os outros deuses e tudo mais que existia. Seu poder não tinha limites e sua cólera podia ser incomensurável. Certa vez, enfurecido com os Titãs e com os Hecatônquiros, lançou-os às profundezas mais escuras e terríveis

do Inferno. Ao ver seus filhos aprisionados em suas entranhas, a Mãe Terra, inconformada, incitou-os a se rebelarem contra o impiedoso pai. O mais moço dos Titãs, Crono, tomou para si a incumbência de dominar e destruir o irascível Urano. Auxiliado por seus irmãos ciclóticos, o filho destronou o pai, tornando-se, por sua vez, o senhor absoluto do Universo, o deus supremo da primeira geração de divindades helênicas.

No momento mesmo de sua destruição, Urano urrou para o filho que o castrava com uma foice: "Eu o amaldiçoo a ser, também, destruído por seus filhos. Eles me vingarão!". Para evitar que a terrível imprecação de Urano se cumprisse, Crono tomou o cuidado de engolir todos os filhos que teve com Reia, no instante exato em que nasciam. Porém, o mais moço desses filhos, Zeus, sobreviveu graças a um ardil de sua mãe e, enraivecido, jurou vingança contra o odioso pai. Para conseguir seu objetivo, ele se aproximou de Crono e, sem revelar sua identidade, deu-lhe de beber uma poção que o fez regurgitar todos os filhos engolidos: primeiro Héstia, depois Deméter, Hera, Hades e, por fim, Posêidon. Juntos, os irmãos destronaram o grande deus e dividiram, entre si, os seus domínios, iniciando a segunda geração de divindades helênicas e transformando-se nos deuses olímpicos, que geraram heróis

e monstros e incendiaram a imaginação dos homens. Os mortais os veneravam acima de todas as coisas e humildemente imploravam por seus favores.

Assim é a mitologia grega; assim é este livro.



# I. Hípias

O caminhante andava a passos largos pela estrada margeada de arbustos verde-escuros. Era jovem, com o corpo forte de um homem viril e saudável. Ia de mãos livres, os braços balançando ao ritmo da caminhada, o cabelo encaracolado umedecido pelo esforço e os pés manchados pela terra que entrava nas sandálias. Sua túnica estava molhada de suor, e as pernas nuas e musculosas brilhavam com a transpiração abundante. Respirava de modo compassado e, a cada inspiração, sentia nas entranhas o cheiro adocicado de maçã e de pera que impregnava o lugar. O viajante desviou-se da trilha e colheu uma fruta. Comeu-a com prazer. Passou a mão pelo queixo, limpando um fio de caldo.

Era um homem do campo e sempre gostara de caminhar no final da primavera, quando a relva ainda estava salpicada de flores silvestres. Em breve, o verão queimaria todas aquelas lindas cores e devoraria os goivos, as madressilvas, os ciclames e as campainhas. Só os bravos pinheiros resistiam ao calor abrasador. Também os homens sofriam quando o Carro do Sol se aproximava por demais da Terra e a calcinava sem piedade. Mesmo naqueles dias

que antecediam a grande canícula, era preciso ter cautela e evitar olhar diretamente para a carruagem dourada que refulgia no céu. Quem ousava encarar aquele carro transbordante de luz era castigado pelo deus que o conduzia, porque os raios cor de ouro que dela se desprendiam eram sagrados e feitos somente para serem admirados por olhos divinos. O mortal que se atrevia a olhá-los fixamente era punido com a escuridão da cegueira. Havia muitas histórias que contavam a respeito da terrível punição infligida por Hélios. A divindade que conduzia o carro flamejante não admitia que humanos observassem a andadura de seus quatro imponentes cavalos — Fogo, Luz, Chama e Brilho. Por isso, o homem que caminhava pela estrada mantinha os olhos baixos. Ele não ousava desacatar a vontade divina e aceitava sem discussão as excentricidades dos deuses.

Naquele momento, o viajante estava feliz, pois sua jornada se aproximava do final, e ele logo reveria a família. Pensava na mulher e no filho que o esperavam a poucos dias de marcha. O Olimpo o tratava bem: ele possuía um rebanho de cabras e semeava trigo e cevada que resultavam em boas colheitas. Uma quarta parte do leite, do queijo e dos grãos era para o consumo diário de sua família; do restante, Cimene, sua mulher, armazenava um tanto para

enfrentar a escassez dos meses de inverno, e a sobra era vendida na feira de uma vila próxima. Ele voltava justamente de uma viagem para negociar os seus produtos, e o tilintar das moedas, na bolsa de couro presa à cintura, era o merecido prêmio de todo o seu esforço.

Examinando as sombras no chão, Hípias se deu conta de que o dia já ia alto e recriminou-se por não ter ainda rendido homenagem aos deuses ou sequer lhes agradecerido pelo privilégio de continuar vivo e saudável.

Preocupado com o desastroso esquecimento, ele parou e, voltando-se para o lado onde se erguia o imponente monte Olimpo, levantou os braços num gesto de adoração e suplicou à sua divindade protetora:

— Oh! Majestosa Afrodite, deusa da beleza e do amor, vele por este humilde e mísero mortal chamado Hípias. Eu a venero e admiro, incenso o seu altar e recito os cânticos que lhe dão prazer. Proteja-me dos prodigiosos perigos que, porventura, assombrem este caminho e interceda, por mim, junto ao magnífico Zeus. Em agradecimento, sacrificarei uma lebre em sua honra e queimarei, para seu júbilo, muitas ervas perfumadas.

Hípias rezava, olhando com fervor na direção do monte

sagrado em cujo topo, envolto em nuvens, habitavam os grandes deuses. Depois, esperou ansioso por um sinal que indicasse o atendimento da sua prece. Uma centelha falscou no céu ao longe, e ele sossegou. Afrodite respondera. Satisfeito, o pastor reiniciou a caminhada em paz, despreocupado, certo de contar com a proteção divina. Aqueles eram tempos arriscados, e viver exigia cuidados especiais. O homem era por demais frágil para prescindir do auxílio olímpico, e a sua sobrevivência requeria a complacência dos deuses.

Hípias sabia muito bem que eles eram prepotentes, cruéis e vingativos; divindades caprichosas e cheias de astúcia que se imiscuíam na vida dos humanos, amando-os ou odiando-os com feroz intensidade. Destruindo-os, às vezes, por simples diversão. Súbito, um pensamento inquietante cruzou sua mente: o Olimpo era um lugar de muitos prazeres, e Afrodite podia estar se entre-tendo com algo melhor do que simplesmente vigiar um mísero mortal; isso podia ser fatal para ele. Apesar de não duvidar da bela divindade, o pastor parou e esquadrinhou ao redor, à procura de qualquer estranheza que pudesse significar perigo. Dezenas de histórias falavam de deuses metamorfoseados em humildes criaturas, somente para enganar os humanos e comprovar a sua

fidelidade. "E mesmo que as divindades por ali não estivessem", pensou Hípias, "era de bom alvitre ficar alerta para a aproximação de algum herói em busca de feitos e bravuras, pois os protegidos dos deuses eram capazes de descontroles assombrosos e de ações insensatas." Que a majestosa olímpica de sua devoção não permitisse que ele ficasse frente a frente com uma daquelas instáveis criaturas! Ele tremeu ao lembrar-se de que Héracles, o mais extraordinário de todos os heróis da Hélade, sucumbira a um acesso de fúria e matara a mulher e os filhos. Nenhum ser humano podia enfrentar qualquer daqueles apadrinhados do Olimpo.

Depois de olhar em todas as direções e constatar que nenhum deus ou herói vinha ao seu encontro, Hípias farejou o ar, inspirando fundo para sentir se, misturado ao vento, havia o odor infecto tão característico dos monstros helênicos. Abominações comedoras de carne humana, eles irradiavam um cheiro nauseabundo e inconfundível e podiam ser detectados mesmo a grande distância. Aparentados com os deuses, eles eram invulneráveis aos humanos. Somente heróis conseguiam matá-los em memoráveis confrontos e, até que esses encontros se dessem, as monstruosidades continuariam espalhando terror e morte, no cumprimento de sua sina macabra. Hípias tratou de nada deixar

ao acaso e, encontrando uma gruta e uma depressão coberta de água estagnada, farejou-os também. Tranquilizou-se! Não havia monstros à espreita. Naquele dia, pelo menos, ele estava livre das aberrações que invadiam os seus sonhos e perturbavam as suas vigílias. Despreocupado, ele continuou seu caminho.

Naquelas colinas, o olhar dos viajantes não alcançava muito longe. O horizonte ficava sempre bem perto, no cume da elevação mais próxima, e o que havia por trás desse ponto era um mistério. Quem quer que lá estivesse não seria pressentido e surgiria sem aviso. Por isso, Hípias foi surpreendido pelo homem que lhe apareceu de repente.

— Alto! Quem é você? — gritou ele de uma distância que achou segura.

— Sou Orfeu, o filho do rei da Trácia!

— Você não me parece um guerreiro! — Hípias estava desconfiado. — Príncipes sempre são guerreiros!

— Não este! Eu sou poeta e músico.

Hípias avaliou o recém-chegado. O desconhecido não se vestia como um filho de rei. Estava amarrotado e sujo. Valia ter cuidado,

pois ele bem podia ser um engodo dos deuses para provocá-lo. Os olímpicos eram dissimulados, e qualquer um deles poderia estar ali disfarçado, apenas para testá-lo. As divindades adoravam criar conflitos, por simples prazer.

— Não tenha medo! — insistiu o outro. — Eu sou realmente um príncipe. Olhe bem para mim!

O pastor o encarou, ainda sem estar convencido. Examinou-o dos pés à cabeça e viu o que não vira antes: ao contrário da sua, a túnica do desconhecido era feita de um linho belamente trançado e parecia ser macia e leve. Talvez o homem falasse a verdade, porque só nos palácios havia fiandeiras e tecelãs com habilidade para limpar e desembaraçar as fibras do caule do linheiro de modo tão uniforme e trançá-las naquele belo padrão. Os tecidos que vestiam os homens comuns não tinham tal qualidade: eram encaroçados e ásperos, e suas fibras, cardadas, fiadas e tecidas pelas mulheres simples dos povoados. O resultado desse trabalho em nada se parecia com o pano da túnica de Orfeu. Hípias resolveu acreditar e confiar.

— O que faz o filho do rei da Trácia tão longe de casa? Seu reino é bem distante daqui. Príncipes não costumam perambular pelas estradas como os heróis, atrás de aventuras.

Orfeu entristeceu, e seu olhar se turvou.

— Estou procurando por minha mulher Eurídice... Ela partiu! Deixou-me! Sei onde ela se encontra, porém ainda não achei o caminho que me leve até lá. Mas vou descobri-lo e conduzi-la de volta a meu reino.

Hípias se comoveu. Ele não sabia que príncipes podiam sentir tanta tristeza. O estrangeiro era sincero em seu desalento: seus olhos e sua voz choravam. O coração do pastor se apertou, condoído daquele infortúnio.

— Esta é a primeira vez que eu falo com um filho de rei. Sou apenas um pastor e nada sei além de apascentar ovelhas, mas farei o que estiver ao meu alcance para ajudá-lo. Meu nome é Hípias, e nasci aqui na Tessália. Estou ao seu dispor.

— Obrigado, pastor, mas é impossível aceitar a sua ajuda. O lugar que procuro é por demais perigoso, e não posso nem devo arriscar a sua vida. Seu oferecimento me entenece, porém tenho que prosseguir sozinho. Vamos sentar-nos à sombra daquela faia e conversar um pouco mais. Preciso descansar, e a sua companhia me agrada. Sobram-me ainda alguns figos secos e um punhado de avelãs e nozes. Tenho também um pouco de vinho. Ficarei muito contente em dividir minha refeição com você.

A faia escolhida tinha uma copa generosa, e os dois homens se abrigaram confortavelmente. Os figos eram deliciosos, e o vinho, depois de misturado com a água de um regato próximo, ficou suave e refrescante. Hípias ofereceu um pedaço do bolo de trigo que Cimene preparara.

— Fale-me da sua desgraça — pediu ele, sinceramente interessado.

A angústia de Orfeu jorrou-lhe dos lábios.

— Eu sou o mais triste e miserável dos homens, mas, no passado, fui alegre e feliz. Minha vida era boa. Conheci a magia da música e o encanto das canções. Passava meus dias fazendo versos e compondo suaves melodias. Não conhecia o amor, mas viver me encantava. O deus Apolo me presenteara com esta lira, da qual eu tirava sons tão maravilhosos que até um dragão adormeceu ao ouvi-los. É uma lira mágica. Suas cordas vibram de maneira divina e produzem notas jamais percebidas antes no mundo dos homens. Na corte de meu pai, todos se deixavam embalar pelas músicas que brotavam dos meus dedos. Uma vez, sem outra arma que canções, salvei da morte certa os heróis de um barco que se iam deixando encantar pelo perigoso canto de sereias dispostas a atraí-los para o fundo do mar. Toquei bem alto, abafando as vozes

sedutoras que vinham dos rochedos, e os tripulantes passaram incólumes pelas traíçoeiras mulheres das águas. Ah, pastor, se eu soubesse o que as Moiras me tinham reservado!... Mas, sem o dom da adivinhação, sem conhecer o que o futuro traria, o sofrimento era impensável. Todas as tardes, eu passeava pelos campos e bosques da Trácia, tangendo a lira mágica. Os pássaros e os animais selvagens me escutavam em silêncio, e as árvores se balançavam no compasso das cantigas. Minha vida era feita de paz e de harmonia. — Um doloroso suspiro brotou-lhe do peito.

Hípias estava bastante impressionado. Não sabia que alguém rivalizasse com Pã na arte da música. Ele pensava que apenas a divindade selvagem fosse capaz de maravilhar os animais e a natureza com os sons redondos e límpidos de sua flauta de bambu. Apesar do pungente lamento de Orfeu, Hípias implorou-lhe que terminasse a narrativa.

O príncipe respirou fundo e continuou:

— Uma vez, decidi caminhar por um local onde jamais havia estado antes. Vi um bosque e me embrenhei por entre as árvores. A mata era convidativamente fresca. Um riacho serpenteava por entre canteiros de flores silvestres, e o murmurar das águas era doce como uma gota de mel. Parecia o lugar mais bucólico da

Terra. Pensei que estivesse sozinho, e você bem pode imaginar o meu espanto quando ouvi um coral de cristalinas vozes femininas. A princípio, julguei que o canto não fosse real, e sim produto da minha imaginação exaltada. Mas logo percebi o meu engano. Aquela belíssima mistura de vozes não provinha de um devaneio. O canto era nítido e parecia vir de muito perto, talvez da clareira que eu entrevia um pouco adiante. Curioso para descobrir quem cantava de forma tão sedutora, me aproximei sorrateiro da clareira entre o arvoredo e contemplei, assombrado, um grupo de belas mulheres que brincavam de roda. Elas cantavam, alegres como crianças. Mas havia uma jovem, a mais linda e encantadora de todas, que não participava da brincadeira. Recostada no tronco de um carvalho à margem da clareira, ela tecia absorta uma grinalda de botões amarelos e brancos. Tinha mãos pequenas e dedos que seguravam com delicadeza os finos caules das flores. Compulsivamente, abandonei o meu esconderijo. As dançarinas fugiram à minha aparição, mas a moça que tecia ficou. Levantou o rosto e sorriu com doçura. Nunca, pastor, nunca vi alguém mais atraente. Ela era belíssima... completa... irretocável! A mais perfeita inspiração que um poeta pode desejar. Contemplei-a sem dizer palavra, tal era o meu assombro. Fui tomado de infinita ternura

por aquela mulher. Percorreu-me uma emoção nunca sentida antes. Percebi que, depois daquele encontro, eu jamais seria o mesmo e que, sem ela, o meu palácio pareceria para sempre vazio. Tive a imediata certeza de amá-la acima de tudo e me desesperei ante a possibilidade de não ser correspondido. Mas não, Hípias! Afrodite interferia em meu favor, e vi brilhar, nos olhos da minha amada, um desejo igual ao meu. Havia neles uma vontade de aconchego, de proteção, uma ânsia pelo meu amor. Não nos tocâramos sequer. Nada fora dito. Entretanto, já estávamos unidos para a eternidade. "Sou Euridíce!", ela falou. Caminhei em sua direção e nossas mãos se encontraram. Foi como um toque de gelo e de fogo, uma sensação que arrepiava e queimava, foi como se o resto do mundo tivesse deixado de existir. Havia só nós dois! Que paixão!... Como ela é bela!... De uma beleza que ilumina; ela é incomparável!

— Fale baixo, Orfeu! — aconselhou o pastor. — Afrodite é ciumenta dos seus encantos. No Olimpo ninguém é mais linda.

— Talvez não no Olimpo!... Com certeza, não no Olimpo! Mas, na Terra...

"A conversa está ficando perigosa", pensou Hípias. Orfeu não media as palavras, e Afrodite jamais perdoava uma ofensa. Aquela

opinião podia ter sérias consequências. Ele orou para que a deusa não tivesse ouvido o comentário impertinente e desafiador.

— Depois — continuou o príncipe —, apanhei a guirlanda que ela tecera e a coloquei em seus cabelos. Eurídice sorriu outra vez e disse: “Este amor será para sempre!”. Feliz como nunca, eu a levei para o meu palácio. Ao me acompanhar, ela deixou para trás um machado extremamente afiado que estivera a seu lado.

O pastor não se conteve:

— Por que Eurídice tinha um machado? É uma arma perigosa.

— Porque ela é uma driade, e as driades são as ninfas guardiãs das árvores. Elas as protegem de qualquer mal. O carvalho no qual a minha amada se recostara era de sua responsabilidade, e aquele machado servia para punir os que ousassem machucá-lo.

Cauteloso, Hípias se desencostou do tronco onde se apoiava, pois não queria ter problemas com a driade daquela faia.

— E por que razão Eurídice o abandonou? Será que as ninfas não sabem amar para sempre? — perguntou ele, meio sem jeito.

— Claro que sabem! Não foi esse o motivo. A verdade é mil vezes mais cruel, porque inesperada e dramática. Nós dois vivíamos uma vida venturosa e partilhada. Às vezes, ela demonstrava desejo de rever os seus antigos afetos e pedia-me que a levasse ao

bosque. Porém, num certo dia de verão, ela foi sozinha, prometendo regressar antes que a tarde caísse. Despedi-me e vi-a partir, sem adivinhar que ela nunca mais voltaria — a voz do príncipe tremeu ao reviver aquele momento doloroso. — Meu amor não retornou à hora prometida. A noite chegou sem que houvesse notícias dela. O rei, meu pai, enviou cinquenta arqueiros à sua procura. Eram soldados experientes que esquadriharam cada palmo do bosque à luz dos seus archotes. Não houve gruta, barranco ou ravina que não tivesse sido esmiuçado. À meia-noite, o desânimo era geral. Todos já pensávamos numa tragédia. Meu sofrimento era infinito e nem adianta tentar descrevê-lo. Os homens gritavam uns para os outros: "Encontraram alguma coisa?". As respostas eram sempre as mesmas: "Não! Por enquanto, não!". Ninguém mais acalentava esperanças. Vi que os soldados me olhavam com profunda tristeza. Foi de manhã que finalmente a encontramos. Ela parecia adormecida, tão plena era a sua beleza. Seu corpo jovem estava sobre um amontoado de folhas secas, e sua cabeça pendia sobre o ombro esquerdo. "Eurídice!", gritei. Ela não acordou, nem jamais acordaria. O comandante da guarda, tomado de grande emoção, mostrou-me dois minúsculos sinais em seu tornozelo: eram as marcas deixadas pelas finas presas de uma

serpente. Minha esposa tinha partido, levada por um mortífero veneno.

Hípias não sabia o que dizer. Compreendeu o desespero de Orfeu, mas não entendeu sua procura por Euridice. Ela estava morta, perdida para sempre no Inferno, presa no reino de Hades por toda a eternidade. Por que tanto empenho em descobrir o caminho para a Terra dos Mortos, se as almas que lá estavam jamais voltavam ao mundo dos vivos? O príncipe estava louco em pensar que podia resgatá-la, isso se conseguisse encontrar uma das entradas secretas que levam ao Reino das Sombras. Hípias tentou adverti-lo daquela impossibilidade.

— Ouça-me, eu simpatizo com a sua dor e compartilho do seu tormento, pois também tenho uma esposa a quem amo. Mas sei que é totalmente impossível recuperar quem está sob a guarda de Hades. Conforme-se com a sorte que Lâquesis colocou no fio da sua vida. Desista de ir ao Inferno!

— Não! Irei ao Reino dos Mortos e trarei Euridice para o mundo dos vivos.

— Isso é uma loucura! — gritou Hípias, horrorizado. — Nenhum homem conseguiu entrar no Mundo Subterrâneo. Somente alguns heróis, com permissão de Zeus, visitaram aquele abismo

sombrio. É um local proibido aos vivos! É a morada dos mortos!  
Abandone a ideia, Orfeu! Por mais que lhe doa, você está vivo e  
não pode ainda encontrar-se com Eurídice.

— Tem que haver um jeito! Eu preciso tentar. De qualquer maneira, pastor, sem ela, eu já estou morto.

Hípias conduziu-se daquele amor desesperado.

— Se é assim, que os deuses o ajudem!

Orfeu preparou-se para prosseguir caminho.

— Adeus, pastor, nunca o esquecerei!



## II. Os dois mundos

Logo depois que Orfeu partiu, Hípias ouviu um barulho ensurdecedor. Era como o rufar de mil tambores. O chão estremecia, e as árvores balançavam violentamente. O som desconhecido ecoava pelas colinas, compassado e cavo, sempre na mesma cadência. O que seria? O pastor parou. Se os seus ouvidos não o enganavam, o ruído aumentava de intensidade, indicando que a sua fonte estava cada vez mais perto e parecia vir ao seu encontro. Hípias olhou para as quatro direções onde moravam os quatro grandes ventos, tentando achar um lugar onde se abrigar. Não tinha ideia do que estava acontecendo, porém pressentia algo de ameaçador. Só alguma coisa descomunal poderia originar aquele estrondo extraordinário. Um gigante, quem sabe? Talvez Atlas, o titã que segura o mundo? Ou um ciclope, o monstro com um horrível olho no meio da testa e que só se alimenta de carne humana?

Apavorado, o pastor não encontrou onde se esconder. Nenhuma gruta, nenhum banhado, nada que o pudesse salvar da monstruosidade que se aproximava. Triste destino encontrar a morte assim tão perto de casa! O que seria de sua mulher e de

seu filho Agenor? "Adeus, meus queridos", pensou ele resignado, "minha hora chegou. As Moiras logo irão cortar o fio da minha vida." Cabisbaixo, ele ficou onde estava, esperando a calamidade que o abateria. Respirava fundo, amedrontado demais para se lamentar. Súbito, o horror se fez presente: por detrás da colina, surgiu uma cabeça descomunal, depois, um pescoço que mais parecia um tronco e, em seguida, ombros largos como jamais imaginara. E, então, todo o resto de um corpo extraordinário. Os braços e as pernas do colosso eram incrivelmente musculosos. A criatura — difícil acreditar que fosse um homem — vestia apenas uma pele de leão presa na cintura por uma tira de couro. Tinha uma aljava cheia de setas e um arco imenso pendurados no ombro esquerdo. O homenzarrão segurava uma enorme clava e, com a outra mão, arrastava uma coisa disforme e sanguinolenta que deixava um rastro imundo. Sua expressão era sombria e seus olhos não tinham a luz da vida. Híplas se deu conta de que o barulho ensurdecedor nada mais era do que o martelar dos passos daquele ser colossal.

— Héracles! — balbuciou o pastor incrédulo. Ele estava frente a frente com o filho de Zeus. O herói dos heróis. Reconheceu-o pelo lendário tamanho. A coisa arrastada era seguramente uma monstruosidade que ele acabara de abater. Todos na Tessália sabiam que o imprevisível semideus estava percorrendo toda a Hélade atrás de

certos monstros que lhe cabia exterminar. Desde então, o herói gigantesco fora visto caminhando, para cima e para baixo, à cata dos tais seres assombrosos. Hípias conformou-se com a ideia de ser desgraçadamente trucidado por Hércules. Encolheu-se e esperou que a clava do herói o esmigalhasse e o reduzisse a pó. Como nada acontecesse, ganhou coragem e encarou o mastodonte. Impressionou-se com suas pupilas baças e fixas no espaço vazio; olhos que olhavam sem ver. O homenzarrão andava e respirava, mas o sopro de vida que deveria animá-lo certamente não estava ali. Ele parecia totalmente despido de qualquer animação e mergulhado em visões distantes. Era um alívio: Hércules não havia percebido a sua presença. Olhava-o como se ele fosse uma pedra de beira de estrada, uma insignificância qualquer que não merecesse atenção. Felicíssimo, Hípias compreendeu que iria sobreviver ao encontro. Voltou-lhe o calor do corpo, que estivera frio como a neve. Animado com a indiferença tranquilizadora do brutamontes, o pastor ousou aproximar-se dele para examinar os restos asquerosos do monstro despedaçado. Vistos de perto, os despojos sangrentos, com cartilagens e vísceras apodrecidas, ficavam insuportavelmente nauseantes. Ele contou oito cabeças de serpente totalmente esmagadas e achatadas como folhas de árvore. Os frangalhos indicavam que elas haviam sido esmigalhadas com

fúria insana. Das oito bocas escorria um caldo repugnante de cheiro pútrido. Alguns dos olhos ainda relampejavam furiosos como que agarrados a tênues fios de vida. Parte da monstruosidade não queria morrer. Do corpo abominável não se via muito, pois estava completamente destruído pelas pauladas do glorioso herói. A cauda — que certamente tivera — ficara pelo caminho. Aquela criatura fora aniquilada! Arruinada por inteiro! Héracles, tudo indicava, desconhecia o meio-termo. Não lhe bastara, apenas, matar o monstro: precisara anulá-lo e apagar os vestígios da sua existência. Trucidara quem já estava abatido e, a julgar por seu olhar vidrado e por suas feições tensas, a carnificina não lhe servira de alívio. Hípias, muito perturbado com aquela constatação, tapou os ouvidos e fechou os olhos para não mais ver nem ouvir aquele herói perigoso. Nesse instante, o chão ao seu redor rachou sob a pressão das passadas hercúleas, e o pastor quase calu numa greta que se abriu aos seus pés.

— Pobre Héracles, é forte demais, destrutivo demais!... Até parece um monstro!

O filho de Zeus sumiu com o seu horrível troféu, mas as rachaduras do solo ficaram como vestígios da sua passagem. A violência daquela criatura deixara a sua marca.

Não foi somente Hípias quem experimentou aquela convulsão. Por baixo mesmo daquelas colinas, ficava parte do Mundo Inferior, e lá também os mortos sentiram a terra tremer.

Hípias não sabia disso, porque nenhum mortal conhecia a exata localização do Reino das Sombras. Era um segredo que só pertencia aos deuses. Alguns homens imaginavam que a Terra dos Mortos ficava para além do horizonte, na embocadura do grande rio Oceano que circundava o mundo. Outros apostavam que ela se erguia em algum lugar no centro da Terra, ao lado da morada de Hefesto, e que as almas chegavam até lá descendo por longos túneis que partiam de certas cavernas. Quando alguém morria, a família colocava-lhe, na boca, uma moeda para pagar o trabalho do barqueiro encarregado de atravessá-lo no rio que levava ao Além.

Para aquele mundo nas entranhas do solo, também chamado de Inferno, iam todos os mortos: os bons e os maus, independentemente dos atos que haviam praticado em vida. Somente depois eram decididos a sorte de cada um e o local que ocupariam na Terra das Sombras. Os que haviam ofendido os deuses padeceriam para sempre numa região de dor e sofrimento. Os crentes e os adoradores, os compassivos, os íntegros, os obedientes às leis do

Olimpo e os autores de grandes feitos levariam uma existência prazerosa num campo bucólico. O destino de cada alma era decidido por três juízes, três mortos imparciais que, na Terra, haviam vivido de modo irrepreensível, e seus julgamentos eram presididos por Hades, o austero deus infernal que raramente saía de seu reino. Pouquíssimas vezes ele foi visto, quer na Hélade, quer no Olimpo, e, quando isso acontecia, era sempre em seu carro puxado por dois cavalos negros e sinistros. Os vivos o temiam; os mortos o achavam justo.

Na entrada do Inferno, as almas daqueles que as Moiras haviam escolhido para morrer encontravam, primeiro, um rio de fogo chamado Aqueronte. A travessia dessas águas ferventes só podia ser realizada no barco de Caronte, um taciturno barqueiro que só transportava os que o recompensavam pelo seu trabalho. Se o morto tivesse perdido a moeda que a família lhe dera, Caronte o ignorava, e a pobre alma teria que ficar na margem de chegada, eternamente sem esperança de poder alcançar uma vida melhor do outro lado do rio. O remador do Inferno era inflexível e cumpria fielmente as regras impostas por Hades, dando especial atenção àquela que não permitia que os vivos entrassem no Reino das Sombras.

O Mundo Inferior era uma região sinistra que sempre

apavorava os recém-chegados. As chamas que queimavam no Aqueronte eram invisíveis, e o rio tinha águas escuras e paradas. Caronte remava através delas sem fazer nenhum ruído, e o pesado silêncio só era cortado pelos lúgubres latidos de Cérbero, o cão de três cabeças que guardava o reino do soturno irmão de Zeus. O monstruoso animal ficava na margem oposta àquela da chegada, impedindo, com sua figura assustadora, que as almas desembarcadas tentassem retornar ao mundo que haviam sido obrigadas a deixar. Sua ferocidade intimidava. Seus olhos raivosos e fosforescentes amedrontavam de tal maneira que os mortos recalitrantes — os ainda revoltados com a nova situação — logo desistiam de fugir e, abatidos, seguiam em frente ao encontro do desconhecido.

Quando os passos de Héracles estrondaram por aquelas paragens subterrâneas, os mortos ficaram ainda mais amedrontados.

Depois da passagem do desmedido herói, Hípias sentou-se à beira do caminho para se recompor do susto causado pelo colosso. Pensou em Orfeu, o infeliz príncipe que perseguia um projeto impossível. O Mundo Inferior era interditado aos vivos, e isso não era segredo. O grande mistério era saber, exatamente, o que acontecia

naquele lugar de sombras. Este era o terrível enigma sobre o qual os mortais só podiam especular, já que ninguém dali voltara para contar a respeito. Os heróis, que o tinham visitado com permissão dos deuses, estavam presos a juramentos e nada comentavam sobre o que haviam visto. Os homens supriam esse desconhecimento usando a imaginação e formando ideias próprias. De uma coisa, contudo, todos tinham certeza: quatro caminhos levavam aos domínios de Hades. Por razões óbvias, as entradas dessas passagens eram camufladas, e nenhum vivente jamais as encontrara. Orfeu não tinha a mínima chance de achar uma delas. E, entretanto, estava confiante. Com certeza possuía informações seguras sobre a localização de pelo menos um dos portais. Quem o estaria ajudando? Seguramente Afrodite, pois só a deusa do amor pensaria em proteger um apaixonado.

Hípias estava errado. Nenhuma divindade auxiliava Orfeu. Ele agia por instinto, guiado apenas pela força de sua paixão, desconhecendo que, muito perto dali, na exata direção que decidira seguir, havia uma soturna caverna e, nela, uma das portas que levava ao Reino dos Mortos.

A preocupação com Orfeu fez Hípias esquecer-se de Héracles e, convencido de que Afrodite se interessava pelo príncipe, resolveu reforçar a ajuda divina, invocando a deusa. Rapidamente, ele acen-

deu um pequeno fogo e queimou um ramo de murta. Quando a fumaça perfumada se elevou, ele implorou:

— Bela e poderosa divindade, que o seu perfume predileto a envolva e predisponha a favor de Orfeu, o príncipe da Trácia. Atingido por uma flecha de seu filho Eros, ele está perdidamente apaixonado e não aceita a morte de sua mulher. Quer trazê-la de volta para o mundo dos vivos e está disposto a desafiar o grande Hades. Não deixe cair, sobre esse infeliz mortal, a cólera do Senhor do Inferno. Oh, Governante do Amor, que manipula as sendas da paixão, interceda pelo homem que tanto ama!

Soprou um vento incomum. Significaria alguma coisa? Estaria Afrodite dando a sua resposta? Sem dúvida!... A brisa passava suave indicando a boa vontade da deusa.

Se Hípias não fosse um mortal e pudesse ver o que acontecia no Olimpo naquele momento, sua preocupação com Orfeu seria ainda maior, pois ficaria certo de que sua súplica não seria atendida. Os deuses estavam entretidos em mais uma discussão, e, quando isso ocorria, tudo podia acontecer, até mesmo uma completa indiferença em relação às aflições humanas. Os olhos de Afrodite estavam voltados para outra direção, e seu olfato não

sentira o cheiro da murta. Mas Hípias não fazia a menor ideia do que se passava naquela montanha inacessível aos homens, mágica na sua essência e assustadora nos seus segredos.

O imponente monte que arranhava a abóbada do céu com seus altos picos vestia-se de bordos, giestas, samambaias e urzes. Todos os que procuravam escalá-lo, na vã tentativa de desvendar os mistérios do Mundo Superior, tinham um fim horrível, ora soterrados por avalanches, ora arrancados de suas encostas pelas rajadas de ar que redemoínham ao seu redor, ora simplesmente transformados nas rochas, árvores e grutas espalhadas pelas suas vertentes. Hípias sabia apenas que, em seu topo eternamente encoberto por nuvem e neblina, havia um belíssimo palácio de mármore e vento, inundado de eterna luz, onde habitavam doze seres imortais que reinavam sobre todas as coisas da natureza, sobre os homens, sobre os infortúnios e sobre os prazeres. Decidiam destinos, escolhiam castigos, concediam a paz e declaravam a guerra. Criavam catástrofes para punir e alegrias para recompensar. Caprichosas e volúveis, as divindades do Olimpo variavam constantemente de humor, indo da benevolência à impiedade num átimo de tempo. Elas sabiam e viam tudo, e ninguém conseguia enganá-las impunemente. Nesse panteão seleta, Zeus era a força suprema, o todo-poderoso deus dos deuses, o imponente e astucioso árbitro final

das disputas daquela corte. Extremamente viril, amava — com igual ardor — ninfas e deusas, mulheres da Terra e criaturas do fundo do mar. Volúvel, suas paixões pouco duravam, e a deidade que perdia os seus carinhos odiava a rival por toda a eternidade. Hera, sua irmã e esposa, em suas crises de ciúmes, já expulsara do Olimpo uma infinidade de deusas menores. Em suas ligações, Zeus gerara o belo Apolo, divindade de muitos atributos e facetas, criatura ora serena, ora violenta, capaz de curar e de destruir; Hermes, o deus mensageiro que era o Senhor do comércio, dos ladrões e dos rebanhos; Pã, o deus selvagem, metade homem, metade bode; Artemisa, a deusa virgem que atravessava as planícies da Hélade no seu carro de prata; Ares, o irascível Senhor da Guerra que percorria os campos de batalha incitando, com seu grito aterrador, o combate e a destruição; Atena, a divindade guerreira dos olhos glaucos. Zeus também gerara Pólux, Perseu e Héracles, os heróis triunfais.

Viver no Olimpo era agradável, um dia a dia de prazeres e diversões, com banquetes de ambrosia e néctar. Quando não se entretinham com músicas e danças, os deuses se empenhavam em lutas de poder para conquistar um maior número de adoradores entre os mortais. Na insistência de aumentar sua importância e adquirir mais templos e santuários entre os homens, os olímpicos

não se impunham limites: enganavam, mentiam e trapaceavam. Ao incensar um deles, o ser humano desagradava a todos os outros, arriscando-se, assim, a terríveis vinganças e castigos por parte dos desprezados. Não era sábio afrontar nenhum deles.

No momento mesmo em que Hípias suplicava por Orfeu, Afrodite se entregava a uma guerra pessoal contra Eos, a linda encarregada de abrir os portões do firmamento para dar passagem ao Carro do Sol que espantava a escuridão produzida por Nix. O encanto esfuziante de Eos dos Dedos Rosados ofuscava o brilho das constelações e irritava a deusa da beleza, que, por despeito, arquitetou um plano para fazê-la sofrer e chorar: matar seu filho numa luta cruel entre os helenos e os trolanos que iria acontecer no futuro. E as lágrimas dessa dor pingariam dos tão admirados dedos rosa e seriam tantas que umedeceriam tudo que tocassem. Lágrimas de orvalho a borrifarem a Terra.

Por isso, Afrodite não ouviu o pedido de Hípias e não se dispôs a ajudar o príncipe poeta.



### III. O encontro com Teseu

Nem bem terminara a invocação à Afrodite e a queima do último ramo de murta, Hípias notou que o Carro do Sol, aproximando-se da borda oeste do céu, em breve desapareceria. Hélios logo iria banhar seus quatro cavalos nas águas subterrâneas do rio Oceano e, depois, descansaria naquelas profundezas da Terra para ressurgir, no dia seguinte, no outro lado da abóbada que cobre o mundo, e iniciar mais um passeio pelo céu. Enquanto ele não retornasse, a velha divindade Nix, que nascera do Caos, tudo cobriria com o seu manto escuro, trazendo, aos homens, inquietações e sobressaltos só amenizados com o clarão de um bom fogo. As perversidades noturnas detestavam a luminosidade das fogueiras e preferiam permanecer nas trevas, instigando os medos nascidos do terror cósmico. Nelas, muitos pavores grunhiam pela escuridão, prontos a atacarem os desavisados com suas garras afiadas. Com Nix, podiam vir os seus terríveis filhos: Tânatos, Hipno, Éris, Nêmesis, Queres, Cloto, Láquesis e Átropos. Um viajante precisava ser prudente e esperar pelo retorno de Hélios, escondido na primeira gruta que encontrasse.

Hípias calculou ter ainda uma hora de luz para procurar um local seguro e preparar uma fogueira. Então, ouviu que o chamavam:

— Ei, pastor, venha até aqui! Preciso de sua ajuda!

A voz era resoluta e áspera. De quem seria? Hípias olhou em volta procurando o homem. Descobriu-o deitado, aproveitando a brisa. Estranhos requeriam cautela, por isso ele se aproximou desconfiado e alerta. Percebeu que o outro não era uma pessoa comum. Havia nele alguma coisa de diferente... um certo ar de altivez... um brilho estranho no olhar.

— O que posso fazer por você? — perguntou cauteloso, apreciando os músculos do forasteiro.

— Tire este maldito espinho do meu dedo!

Não era um pedido. Era uma ordem. Hípias obedeceu.

— Deixe ver... Pronto! — disse, puxando a farpa que penetrara no anular do desconhecido. A mão do homem era forte como uma rocha e fria feito o inverno. Parecia perfeita para segurar lanças e espadas.

Livre do estorvo, o homem disse:

— Eu sou Teseu, filho de Egeu, o rei de Atenas! — explicou, sem sequer agradecer. — Quem é você?

— Meu nome é Hípias e sou um pastor, como você bem adi-

vinhou. — Enquanto respondia, Hípias avaliou aquele príncipe e concluiu que ele não era como o outro. Orfeu, apesar de toda a sua imensa tristeza, tinha um olhar cálido e gentil. O filho do rei de Atenas dava uma sensação de desconforto, com suas pupilas extremamente brilhantes, nas quais refulgia um clarão ameaçador. Orfeu procurava reencontrar a doçura de um amor perdido, enquanto Teseu parecia buscar alguma coisa feroz, alguma coisa que estava muito além da compreensão de um simples pastor. Hípias sentiu-se estudado pelos olhos fulgurantes do recém-chegado.

— Você é apenas um criador de cabras — repetiu o ateniense. — Um homem sem glórias que habita estas colinas!

Hípias sentiu-se agastado pelo tom de menosprezo. O comentário do príncipe era agressivo, principalmente por ser dirigido a quem acabara de lhe prestar um favor. Teseu não parecia dar valor aos que se encarregavam de coisas corriqueiras. Afinal de contas, a vida não se resume a grandes feitos. Será que príncipes de Atenas não bebiam leite como qualquer pessoa? Fosse como fosse, era melhor não retrucar, pois o filho de Egeu parecia ser um sujeito de maus bofes. Quem sabe ele não seria algo mais do que apenas o filho de um rei? Os olhos desatinados, o corpo extraordinariamente atlético e o claro desprezo pelo ser humano indicavam que aquela criatura pertencia a uma outra categoria de mortais. Seria

possível que um mero pastor da Tessália estivesse dialogando com um daqueles perigos ambulantes que viviam à cata de monstros e gigantes? Hípias sentiu um frio nas entranhas e tratou de se assegurar:

— Por acaso você é um herói?

— Sou! Já ouviu falar das minhas façanhas?

— Não! — desculpou-se Hípias. — Praticamente não abandono o meu rebanho. Quando muito, vou às feiras. Nada sei do que acontece longe da minha casa — justificou-se, procurando não irritar o herói.

Teseu ficou desgostoso.

— Eu me arrisco a cada dia e você nada sabe a meu respeito! ... Acabei de atirar, penhasco abaixo, um irascível gigante que se recusava a deixar-me passar por sua montanha. Já enfrentei e liquidei mil monstros, e, ainda assim, você não me conhece. É incrível!... — Ele estava cada vez mais irritado. — Ser um herói é um privilégio. Nós nascemos sob a proteção do Olimpo e temos compromissos com a posteridade. Todo o meu tempo é dedicado a cumprir esse destino honroso. Minha sina é ser grande; é aniquilar aberrações e acumular honrarias.

— Triste fado!

— Como, pastor? O que foi que você disse?

— Nada! Um pobre mortal como eu não entende de feitos heróicos e de magnificências. Apenas lido com as miudezas da vida, pequenas coisas que, pensando bem, podem chegar a ser grandes.

O príncipe, que não gostava de reflexões nem de paradoxos, interrompeu o pastor:

— Para onde você está indo?

— Para casa. Não é muito longe daqui. Mas, no momento, estou somente procurando um abrigo onde passar a noite. Acho melhor nos despedirmos. Não desejo atrapalhá-lo com a minha presença. Imagino que um homem comum deve estorvar um herói.

— Às vezes sim, às vezes não! Entretanto, gostaria que você ficasse e aproveitasse o privilégio da minha companhia. Lembre-se de que heróis nem sempre estão disponíveis. Somos muito ocupados. Vamos permanecer juntos durante a visita de Nix.

"Oh, Zeus!", pensou Hípias. "Por que você o colocou no meu caminho? Heróis são criaturas complicadas e instáveis. São irritadiços. Destemperados. Violentos. Valdosos. Como poderei enfrentar a sua cólera se, por acaso, vier a desagradá-lo? Eu sou um simples ser humano! Ajude-me nesta hora difícil e tire-o do meu caminho!"

O Olimpo não se manifestou, e Hípias compreendeu que estava à mercê das Moiras. Cada homem tinha o seu quinhão de felici-

dade e de desgraça e nada havia que ele pudesse fazer. Era seu destino acompanhar Teseu. Os deuses não iriam interferir, e os humanos que os pressionavam se arrependiam amargamente.

O herói e o pastor caminharam por quase meia hora. O primeiro falava sobre os seus combates e as suas façanhas, e o segundo apenas escutava, sem coragem de interromper as sagradas recordações. Esgotadas as proezas, Hípias disse, à cata de assunto:

— Vi o filho de Zeus passando por estas paragens. Por acaso você também não o encontrou? As passadas dele estrondavam como os raios de seu pai, e ele arrastava o que me pareceu ser um monstro dismantelado.

— Héracles? Não, não o vi! Eu estava muito cansado por causa de uma luta contra o gigante da montanha. Ouvi os estrépitos, mas pensei que fosse o Senhor do Olimpo atirando seus raios para assustar os mortais. Fale-me daquilo que o herói arrastava.

Hípias descreveu os destroços em detalhes. Quando mencionou as oito cabeças de serpente, Teseu se agitou.

— Se a criatura esmígalhada tinha tantas cabeças, só pode ser a Hidra, o monstro dos pântanos de Lerna — concluiu. — Na verdade, a abominação possuía nove cabeças. Você não deve ter contado direito.

— O terror estava todo arreventado — desculpou-se o pastor. —

Só consegui contar oito línguas bifurcadas. E vi, também, um par de olhos que relampejavam irados no meio do esmigalhamento.

— Não o culpo por não ter reparado direito! Deve ter sido uma visão aterradora para um pastor. A Hidra era uma das piores aberrações da Hélade. Eu mesmo pensei em trucidá-la, mas vejo que o filho de Zeus se antecipou. Deve ter sido mais uma das tarefas que o Senhor do Olimpo lhe impôs como castigo por ter matado a mulher e os filhos.

Hípías horrorizou-se ao saber que um herói podia cometer um ato tão cruel, e os seus pensamentos apareceram em seu rosto, pois Teseu logo explicou:

— Foi culpa de Hera, que o enlouqueceu; roubou-lhe o juízo, por uns momentos, para que ele fizesse exatamente o que fez. Ela queria que Zeus o trancasse no Tártaro, mas, em vez disso, o Senhor do Olimpo deu-lhe terríveis incumbências como castigo e só o perdoará se ele for bem-sucedido.

Uma casa apareceu no fundo do vale, e Hípías — que não desejava conhecer as outras incumbências — aproveitou-se para mudar de assunto:

— Olhe lá embaixo! É uma casa! Talvez seja um abrigo para viajantes. Vamos verificar!

A pequena habitação era realmente uma hospedaria. À porta

estava um homem extraordinariamente grande e descabelado, porém bastante afável e risonho, que logo lhes ofereceu pousada.

— Esta estalagem é minha, e ficarei muito contente se pernol-tarem comigo — ele disse. — Há semanas ninguém aparece por aqui. O lugar é isolado, e me sinto muito solitário. Fiquem, que o vinho é honesto, e o queijo, curado ao ponto!

Toda a arenga do estalajadeiro era dispensável, pois Hípías e Teseu nem por um instante pensaram em recusar. O homem esbanjava hospitalidade, e eles estavam famintos. Entraram. No canto à esquerda havia um braseiro com luz suficiente para espan-tar as abominações da escuridão.

— Minha casa é simples, mas acolhedora — garantiu o granda-lhão.

— Chega de conversa, albergueiro! Nós vamos ficar! — exclamou Teseu, irritado.

O homem abriu um sorriso de boas-vindas.

— Acomodem-se onde quiserem!

Os hóspedes olharam em torno e constataram que a estalagem era realmente bastante simples. Não havia muito onde sentar: que pudessem ver, apenas dois bancos e um empilhado de peles de cabra. Teseu decidiu-se pelas peles macias, e Hípías puxou o banco menos torto para perto do braseiro, cujo lusco-fusco era reconfor-

tante. Na meia claridade eles enxergaram algumas prateleiras com garrações de vinho, uma mesa imunda, uma esteira rasgada e uma cama com um estrado feito de couro trançado. Se o proprietário possuía outros pertences, as sombras escondiam.

— Desculpem o tamanho da cama. Não é muito comprida.

— Isso não importa! — respondeu Hípías.

— Resolvam quem ficará com ela — acrescentou o estalajadeiro.

— Eu! — gritou Teseu.

Hípías e o homem dormiriam no chão sobre as malcheirosas peles de cabra.

— Descansem enquanto preparo a ceia — disse o hospedeiro.

De uma prateleira, o dono da casa apanhou três canecas de cerâmica grosseira e três pratos igualmente mal-acabados; da outra, pegou uma ânfora de vinho e uma bacia com pães e queijo.

— Vamos ao vinho! — convidou. — Na minha estalagem é preciso tomá-lo puro. Não gosto de misturá-lo com água, como é de costume.

Muito pródigo, o homem não se cansava de encher as canecas. A ânfora esvaziou e ele trouxe outra.

— Bebam e mastiguem! — insistia ele, alegre. Como para servir de exemplo, comia gulosamente e derramava garganta abaixo

grandes goles de vinho. Sua sofreguidão era tanta que muito da bebida escorria de seus lábios e sumia na barba emaranhada. De repente, ele explodiu numa gargalhada e disse com voz pastosa:

— A ânfora está vazia! Parece que bebemos todo o vinho que havia na prateleira. Amanhã, se quiserem, providenciarei mais. Agora vamos dormir. Boa noite! — Assim dizendo, o estalajadeiro atirou-se no leito de peles e sugeriu que Hípias fizesse o mesmo. — Dionísio nos dará muitos sonhos agradáveis. Ele protege os que gostam de vinho — murmurou antes de adormecer.

Logo, o ressonar dos três cortou o silêncio da noite.

Passados alguns minutos, o estalajadeiro abriu sorrateiramente os olhos e examinou os hóspedes para ver se dormiam. Sorriu de modo pérfido ao constatar que os visitantes haviam se dado de tal forma a Hipno que mais pareciam dormir o sono eterno de Tântatos.

— Ótimo — sussurrou ele —, assim fica tudo mais fácil! Grunhindo de satisfação, o homem esfregou as mãos sinalizando uma alegria incontida. Seu rosto ganhou uma expressão pérfida e cruel. O bom sujeito desapareceu dando lugar a uma criatura traiçoeira. Pé ante pé, ele se aproximou da cama onde Teseu dormia e examinou as suas pernas, constatando que, dos joelhos para baixo, elas estavam para fora do estrado. Aquele era o hóspede mais alto

que já pernoltara em sua estalagem. Que bom! Cuidando de não fazer nenhum ruído, foi buscar um machado que estava guardado num canto escuro. A pesada lâmina estava manchada de sangue coagulado. O homem parou ao lado da cama do herói e levantou a arma com disposição. Aquela seria a melhor amputação que já tivera a oportunidade de fazer. Teseu, que não estava absolutamente embriagado e apenas fingia dormir, pulou feito um cabrito da montanha e agarrou o bandido pelo pescoço.

— Fale, mísera víbora enganadora! Você oferece uma noite tranquila e logo intenta um crime!

Hípias acordou com a gritaria e, esfregando os olhos, tentava entender o que se passava. Como um possesso, o filho do rei de Atenas sacudia o simpático estalajadeiro, que gemia de dor e medo. O rosto do homem azulava com a falta de ar, enquanto o de Teseu avermelhava de raiva incontida. O pastor se perguntou se aquele herói não teria enlouquecido como o outro. Será que a matança de tantos monstros afetava o juízo desses nobres indivíduos? Será que, depois de algum tempo, eles não mais distinguiam entre um leão de três cabeças e um inofensivo taberneiro?

— Vou matá-lo, Procusto! — vociferava o príncipe fora de si. Voltando-se para Hípias, gritou: — Este homem é um bandido famigerado que adora torturar os seus hóspedes. Reconheci-o por-

que Apolo me sussurrou a sua verdadeira identidade. Quando os viajantes que dormem aqui não cabem nesta cama bolorenta, Procusto corta-lhes o pedaço das pernas que fica para fora do estrado. — O bonito rosto do herói estava tomado de ódio, e sua expressão era tão má quanto a do terrível assassino.

— Ele pretendia amputar-me logo abaixo dos joelhos — berrou Teseu.

O taberneiro esperneava tentando soltar-se das garras que continuavam a sacudi-lo. Hípias não cabia em si de tanta surpresa. Em toda a sua vida jamais estivera numa situação como aquela. O príncipe balançava o grandalhão de um lado para o outro como se estivesse a sacudir uma perna de cabrito. Quanto mais sacudia, mais enraivecido ficava.

— Este celerado não se contenta somente em mutilar os seus hóspedes. Não!... Ele conhece outra forma de se distrair. Se os incautos viajantes são menores do que a cama, o miserável os amarra numa roda e os estica até que seus braços e pernas se soltem do corpo e eles morram gritando de dor. Não há tortura pior! Agora, vou pôr um fim nesses crimes hediondos e mandar Procusto direto para o Tártaro.

Hípias pensou que o herói fosse liquidar rapidamente o bandido, mas não: Teseu moeu o homenzarrão de pancada até que

ele ficasse quase tão esmigalhado quanto a monstruosidade que Héracles arrastara e, depois, o esganou bem devagar, saboreando sua morte, comprazendo-se com a vingança. O pastor quis reclamar, mas não encontrou palavras. Ouviu-se um som de laringe triturada: os olhos do facínora saltaram das órbitas e sua língua pendeu arroxeadada. Ele amoleceu. Teseu soltou-o, e ele caiu feito um trapo. Hípias estava nauseado, sentindo uma vontade louca de fugir. Andar em companhia de heróis era extremamente perigoso.

Teseu passou por cima do corpo sem vida, olhou-o com indiferença e, sorrindo satisfeito, exclamou:

— Vamos contemplar as estrelas!

No dia seguinte, Hípias acordou resolvido a se livrar do filho do rei de Atenas. Fingindo grande naturalidade, perguntou-lhe candidamente:

— Para que lado você vai?

— Vou para o litoral, na direção da morada do vento Austro, onde embarcarei para a ilha de Creta. Lá existe um monstro que jurei exterminar. É um flagelo que causa muita consternação ao meu pai. Vou liquidá-lo; vou transformá-lo em pó; vou...

Hípias pensou que tal façanha não seria difícil. Em voz alta disse:

— Que pena que você vai para o litoral!... Eu vou exatamente

na direção oposta... — e apontou para o lado da morada do vento Bóreas.

— Sinto muito!... Sua companhia me agrada, pastor, e, portanto, vou acompanhá-lo até a próxima colina para conversar mais um pouco.

Hípias suspirou bastante aborrecido e pensou: “Se não posso me livrar dele, é melhor distraí-lo para que não tenha idéias destrutivas e cometa qualquer desatino”. Por isso, perguntou:

— Qual é o monstro que você planeja matar?

— O Minotauro! Ninguém sabe qual é exatamente a aparência dessa criatura infame, mas imagina-se que tenha corpo de homem e cabeça de touro, com chifres gigantescos. Um monstro descomunal que só se alimenta de carne humana. Vive num bizarro e intrincado lugar que é uma obra-prima de complicação chamado Labirinto. O covil da abominação ocupa vários acres e tem centenas e centenas de corredores de paredes altíssimas. Eles ficam a céu aberto e se entrecruzam, dão voltas, seguem adiante e retornam, numa atrapalhação sem fim. A finalidade do Labirinto é criar o maior emaranhamento possível para confundir o monstro e impedir que ele encontre a única porta que existe e saia dali. Bem no centro do emaranhado há um bosque compacto onde está o estábulo que lhe serve de morada. O homem-touro corre furiosa-

mente por todos os corredores procurando a tal porta para poder fugir e saciar a sua fome, mas até hoje ainda não conseguiu.

Hípias quis saber como um monstro prisioneiro num lugar sem saída conseguia encontrar vítimas para devorar.

— As vítimas lhe são enviadas por Minos, o soberano de Creta, que as manda buscar em diferentes reinos da Hélade. O rei tem verdadeiro pavor do homem-touro e treme só em pensar que o monstro possa, um dia, achar a saída e correr enlouquecido pelas ruas da cidade, comendo quem encontrar pela frente. Talvez até ele próprio.

— E quem são os sacrificados? Prisioneiros condenados?

— Não! O Minotauro exige que sejam os jovens mais bonitos dos reinos. Este ano, eles são atenienses.

— Atenienses? — perguntou Hípias, surpreso.

— É... Meu pai e Minos fizeram um acordo que estabelece a obrigação de enviarmos, a cada nove anos, catorze jovens para serem oferecidos ao flagelo de Creta. Sete rapazes e sete moças. É uma longa história!... Um dia lhe contarei.

A surpresa de Hípias cedeu lugar ao horror. Teseu intuiu a perturbação do outro e tentou explicar:

— O rei de Creta é uma boa pessoa e tem pena dos que são oferecidos à gula e à fome do Minotauro, mas não vê outra solução. É

preciso pacificá-lo. Sabe como é: matar uns poucos para salvar outros muitos. Meu pai, o rei Egeu, fica muito triste com tudo isso, mas quer honrar o compromisso. Um rei não volta atrás com sua palavra.

— Mesmo numa situação tão triste quanto essa?

— Claro! Ele já mandou duas levadas de vítimas, e o envio da terceira está bem próximo. Mas, dessa vez, será diferente: nenhum ateniense morrerá. Serei parte do grupo, fazendo-me passar por uma das vítimas, e pedirei para ser o primeiro a entrar no Labirinto. Vou enfrentar e matar o Minotauro. Esse é o meu destino, vaticinou um oráculo. A glória espera por mim em Creta. Vou trucidar o homem-touro, estripá-lo com a minha espada, despedaçá-lo com as mãos e esmigalhá-lo com os pés.

Hípias lembrou-se da Hidra e do olhar desvairado do grande Héracles. Teseu precisava ter cuidado para não acabar como o filho de Zeus. Entretanto, ele sabia que nenhum alerta seria bem-vindo, pois aqueles heróis eram criaturas com idelas fixas e só aceitavam conselhos vindos do Olimpo. Assim mesmo, resolveu arriscar.

— Tenha muita cautela! Sei que entrar no Labirinto não será problema para alguém como você, mas achar o centro onde fica o tal estábulo é outra coisa. Será um grande desafio. Se o emaranhado é tão fabuloso assim, deve ter sido feito pelos deuses, e

nenhum homem poderá derrotar os corredores e chegar até o monstro. Certamente, o Labirinto foi concebido para proteger o homem-touro.

— Mas eu sou um herói! — protestou Teseu. — Heróis nasceram para liquidar monstros. Matar o Minotauro me dará a fama eterna. Além do mais, você está errado: o Labirinto foi planejado por um mortal, um ateniense chamado Dédalo.

— Então, tanto melhor para você! Mas lembre-se de que, após a luta terrível — Hípias não ousou dizer que o monstro poderia sair vencedor —, será preciso achar a porta de saída, senão você ficará prisioneiro, e ninguém mais ouvirá falar do grande Teseu. De que lhe adiantará, então, ter matado o monstro?

— Tranquillize-se, pastor! Eu sairei do Labirinto. Conversarei com Dédalo, e ele me dirá como encontrar a saída. O arquiteto é um grande ateniense e vai querer ajudar o filho do seu rei.

Hípias não se conteve e perguntou, abismado:

— Como pôde um grande arquiteto fazer um palácio para uma perversidade como essa?

— É uma longa história que teve a intervenção dos deuses. Falaremos disso quando eu voltar.

O pastor arrepiou-se só de pensar na possibilidade de encontrar-se novamente com Teseu; mas, no momento, a melhor coisa a

fazer era continuar distraído o príncipe de Atenas.

— Bem, acho que, com a ajuda de Dédalo, sair do emaranhado não será um problema. Porém, não se iluda pensando que matar o Minotauro será tão fácil quanto matar Procusto.

— Nada é impossível para um herói! Sei exatamente o que me espera, pois o monstro tem a proteção do Senhor dos Mares. Ele é filho da mulher de Minos com um touro branco que Posêidon deu de presente ao rei. O Minotauro tem, pois, uma origem muito especial, o que lhe dá uma força fantástica. Dizem que o deus das águas lhe tem muito carinho.

Uma curiosidade macabra tomou conta de Hípias.

— O Minotauro engole as suas vítimas ainda vivas?

— Não! Primeiro, ele as trespassa várias vezes com os chifres, quebrando ossos e rasgando a carne. Ouvi contar que um cheiro pestilento de sangue e de vísceras paira sobre o Labirinto e que, dependendo do vento, se espalha por toda a ilha, entrando pelas janelas das casas e avivando o terror da população.

Teseu calou-se, alheado do mundo e mergulhado sabe-se lá em que profundos pensamentos. A introspecção do herói arrepiou o pastor, que ficou a imaginar o tipo de ideias que estaria brotando naquele cérebro. Lembrou-se de Héracles dos Olhos Vidrados e da matança da qual fora responsável. Não fosse o ateniense ter um

ataque igual e aniquilá-lo ali naquele lugar tão lindo. Para afastá-lo de pensamentos sombrios até chegarem à colina onde iam se separar, o pastor fez-lhe a primeira pergunta que lhe ocorreu:

— Onde fica Lerna, impulsivo herói?

— Nos pântanos da Argólia. É um lugar desolado onde só cresce uma vegetação raquítica. A Hidra era o seu único monstro, mas valia por mil; uma serpente gigantesca com nove cabeças que cuspiam veneno, sendo que uma delas era imortal. Gostaria de saber como Hércules conseguiu acabar com essa imortalidade. Deve ter sido um grande combate, pois, assim que uma cabeça era cortada, outra nascia e depois outra e outra, numa sucessão sem fim. Muitos guerreiros fizeram tudo para exterminar o pavor, mas seus esforços sempre foram em vão: a Hidra os devorou inteiros. Como será que ele fez? É uma pena ele ter chegado primeiro: eu já tinha um plano preparado. Será que nós dois tivemos a mesma ideia? Na Hélade, ninguém nos excede em bravura e não há limite para a nossa coragem. Quem sabe o colosso não se junta a mim para assistir ao extermínio do Minotauro?

— Duvido muito que Hércules possa acompanhá-lo. Ele estava bastante esquisito. Parecia tão desconsolado quanto as almas jovens que chegam ao Hades. Passou por mim sem me ver.

— Pudera! As tarefas que ele tem que cumprir são difíceis.

A Hidra deve ter sido o seu segundo compromisso. O primeiro foi matar o Leão da Nemeia, animal feroz como um dragão e peçonhento feito mil víboras. Era considerado invencível. Héracles o esfolou e passou a vestir-se com a sua pele. A Hidra e o Leão somam dois trabalhos — disse Teseu contando nos dedos —, assim, ainda faltam dez tarefas para que Zeus o perdoe. Acho que esse é um grande castigo para um delito tão pequeno.

Hípias o interrompeu, aliviado por ver chegado o momento de dizerem adeus.

— É aqui que nós nos separamos! Boa sorte com o Minotauro, Teseu!

A despedida foi rápida, e cada qual tomou o seu caminho. Hípias suspirou de satisfação: sobrevivera ao encontro com mais um herói. Tivera duas experiências dramáticas com dois grandes da Hélade e conseguira sair ileso. A bela Afrodite velava por ele.

O príncipe voltou até onde estava o pastor e garantiu:

— Eu escaparei, pastor!... Os heróis sempre escapam. Adeus! Talvez os nossos caminhos ainda se cruzem!

“Que os deuses não o permitam”, pensou Hípias, seguindo-o com o olhar. O matador de monstros estava muito confiante, realmente convencido de sua invencibilidade, despido de todos os medos e de todas as dúvidas. E, certamente, de muitas outras

coisas. Hípias se alegrou em ser apenas um insignificante mortal de volta para casa. Era um grão de pó, um ínfimo ser destituído de glórias, um nada, mas estava começando a achar que isso valia a pena.



## IV. Uma certa caverna

Orfeu estava resolvido a reaver sua mulher a qualquer preço, mesmo que isso significasse atrair a cólera de Hades, o Invisível. Sem o auxílio dos deuses — Afrodite não ouvira a súplica de Hípias, por estar entretida numa contenda com Eos —, o príncipe ficara entregue a si próprio e contava somente com sua determinação e coragem.

Sendo apenas um homem e, portanto, mortal, ele temia os mistérios do Inferno, mas seu grande amor por Eurídice incutia-lhe a certeza de que venceria todos os obstáculos existentes no mundo das almas e conseguiria resgatar seu amor das garras da morte. Em seu coração, ela continuava viva, presente em todos os seus pensamentos; era como se ouvisse suas súplicas para que a fosse buscar. Talvez as Moiras tivessem cometido um engano, e a fatídica serpente estivesse à espreita de outra pessoa. Talvez, nesse caso, o poderoso Senhor dos Mortos deixasse partir quem estava indevidamente em seu reino. Talvez o coração feminino da Rainha do Inferno se enternecesse com aquele amor tão grande e intercedesse em seu favor. Eram tantas as possibilidades!... Ele, o

príncipe que apaziguava os elementos da natureza em fúria, que enfeitiçava animais e plantas, que seduzia até mesmo os deuses com a beleza de sua música, ele descobriria um meio de livrar sua mulher do Mundo das Sombras. Ela talvez não estivesse perdida para sempre. Mas, assim mesmo, seu coração pesava de tristeza. Ele sofria tanto quanto o acorrentado Prometeu. Nenhum abutre lhe devorava o fígado, mas uma dor pungente o roía por dentro, e seu peito estalava de dor. O sofrimento o carcomia, esvaziando-o de tudo, menos da esperança. Era-lhe impossível viver longe dos braços de Eurídice, dos seus lábios macios, da sua entrega total. Se Eros, o filho de Afrodite, os atingira com suas flechas que carregavam as sementes da paixão e fizera desabrochar aquele sentimento abrasador era porque eles estavam destinados a arder de amor um pelo outro. Aquela morte não tinha sentido: fora prematura e extremamente cruel. Era inaceitável! Só o que ele precisava era encontrar um dos quatro caminhos que levavam ao Mundo Inferior e interceder junto a Hades.

A paixão não vê limites, percalços, dificuldades; justifica loucuras, procura barganhas; explica todos os extremos. Portanto, é compreensível que Orfeu tivesse a ousadia de querer se defrontar com

o poderoso Hades. Como qualquer mortal, ele sabia da existência de quatro misteriosas cavernas de onde partiam as estradas sem retorno que levavam ao Reino Inferior. Infelizmente, ainda não descobrira nenhuma delas, e foi por um simples acaso que ele encontrou o que tanto procurava. Aconteceu assim: num fim de tarde, esgotado e faminto, subiu por um aclave para examinar minuciosamente o vale que se estendia abaixo. Pisou numa pedra solta, escorregou e rolou pela encosta. A queda foi amortecida por uma espessa ramagem que, sem dúvida, o salvou de uma tragédia. Tonto com o impacto, estirado na relva, rasgado e esfolado, ele viu aquilo que não teria visto se não houvesse caído lá de cima: a boca do que parecia ser uma gruta. Ela estivera oculta justamente pelos arbustos quebrados com o seu tombo. Encheu-se de alegria: ali estava uma possibilidade a investigar. A motivação curou-o na mesma hora, e ele se levantou cheio de disposição.

A fenda que estava à vista era muito estreita, e Orfeu foi obrigado a alargá-la com as mãos para poder passar seu corpo. A terra, cheia de raízes e pedras, machucou-lhe os dedos, deixando-os em carne viva. O sangue escorria das feridas, mas ele não se importou. A intuição dizia-lhe que prosseguisse. Afinal, depois de muito esforço, conseguiu uma abertura grande o bastante para poder passar. Antes de entrar, fez fogo e acendeu um archote. Cuidando

para não apagá-lo, ele se esgueirou rumo ao desconhecido. Não sentia medo, apenas confiança. Jamais cogitou que aquele lugar, abafado e úmido, pudesse significar o seu fim. Só a lembrança de Eurídice lhe ocupava o pensamento. Não vislumbrava pesadelos, mergulhava em sonhos. Caminhou resolutos por, talvez, uns duzentos passos, até que o tortuoso túnel se bifurcasse em caminhos que seguiam em direções opostas. Orfeu escolheu o mais soturno, certo de que a senda para o Inferno havia de ser lúgubre. Rapidamente, o túnel se estreitou. Seus braços praticamente roçavam as paredes de rocha espinhenta, com reentrâncias escuras, onde tenebrosos seres poderiam estar a espreitá-lo. O calor se tornava insuportável, aumentando à medida que o túnel descia, sinalizando que ele não estava muito longe das forjas de Hefesto, o deus ferreiro, marido de Afrodite, que ficavam próximas do Inferno. Aquela quentura enraivecida só podia vir da lava incandescente com que ele moldava os raios e as armas dos deuses. O coração bateu-lhe forte ao compreender que estava mesmo nas entranhas da Mãe Terra. O mundo dos homens ficara para trás. Logo, uma estranha e tênue claridade brotou do chão, iluminando o caminho restante. Sem qualquer aviso, o túnel abriu-se, formando uma imensa abóbada de cujo teto pendiam pedaços de rocha moldadas como figuras macabras. Era um lugar que incutia terror. Ali exis-

tia uma força telúrica que atravessava as fibras do seu corpo e se entranhava em seus ossos. Não fosse pela saudade de Eurídice, ele tremeria.

Concentrando-se na lembrança de sua mulher, Orfeu olhou em volta. Tudo ao seu redor era sinistro e quieto. Nenhum sopro, nenhum som. A luminescência que subia do solo projetava, nas paredes, sombras informes que se adensavam escondendo segredos. Segredos que pareciam se materializar em mãos prontas para prendê-lo. Seriam as garras dos enviados de Hades para levá-lo à sua presença? Ou eram apenas dedos nascidos da sua própria imaginação? "Eurídice! Eurídice!", suplicou ele, baixinho. A invocação da mulher amada dissolveu as abominações, trazendo paz. Serenado, Orfeu percorreu a caverna. Não havia morcegos, lacraias ou escorpiões. Nenhuma vida, além da sua, pulsava naquele antro. O local era morto, tétrico, vazio... Aquele "nada" significava que ele havia chegado ao fim da tortuosa busca e estava a um passo do reino de Hades. Apalpou a esmo, certo de achar, a qualquer momento, a entrada do Inferno. De repente, viu-se envolvido por um miasma incomum, banhado por emanções ardidas e sufocado por fluidos pesados e insuportáveis. Comovido, percebeu que conseguira o seu intento. Sua perseverança fora recompensada: ele se achava no limiar do Mundo Subterrâneo. Finalmente, Eurídice

estava ao seu alcance. Agradeceu a Zeus, prometendo-lhe uma hecatombe quando retornasse ao mundo dos vivos.

Durante o que lhe pareceu uma eternidade, Orfeu caminhou por extensões cada vez mais tenebrosas, até chegar a um rio de águas negras que ferviam, abrindo-se em bolhas inflamadas. Um vapor pegajoso pairava pouco acima da superfície escura, num efeito espectral.

— Pare! — gritou uma voz raivosa. — Quem é você, alma desventurada?

O príncipe não respondeu. Queria, primeiro, saber quem o chamava.

— Responda, infeliz! Não contrarie Caronte, o barqueiro do Inferno. Precisarás dos meus serviços para atravessar este maldito rio.

— Eu sou Orfeu!

— Orfeu!... — resmungou o outro, mal-humorado. — Há quanto tempo você deixou o mundo dos vivos?

— Não sei bem!... — mentiu o poeta. — Estou muito confuso.

— Você se acostumará à sua nova condição! — O barqueiro riu, escarninho. — Trouxe o óbolo?

— O quê?

— O óbolo, mísera sombra! A moeda com a qual pagará a

viagem para o outro lado deste rio. Sem ela, você ficará sofrendo aí mesmo, respirando eternamente essa podridão. Meu barco é a única maneira de entrar na Terra dos Mortos. Você não tem escolha, alma! Pague-me ou não o transportarei!

Orfeu não conseguia ver o barqueiro, apesar de sua voz soar de muito perto. A criatura estava escondida pelo vapor que subia do rio.

— Aproxime-se, Caronte! Como posso pagar-lhe se não o vejo?

— Aqui estou, desgraçado!

A quina de um barco preto encostou silenciosamente na margem. Nele, estava o ser mais repugnante que Orfeu já vira: um homem de cheiro infecto, desgrehado e sórdido. Estaria vivo ou morto? Apesar de muito perturbado pelo aspecto do barqueiro de Hades, Orfeu pensava num meio de barganhar sua ida para o outro lado, porém suas maquinações foram interrompidas pelo grito que saiu da garganta de Caronte. Um brado de espanto e de cólera.

— Você está vivo!

Antes que o barqueiro chamasse o Cão do Inferno para expulsá-lo, Orfeu enfrentou a situação corajosamente:

— Sim, eu estou vivo!

Caronte tremia de fúria.

— Que ousadia! Por acaso você é um herói? Eles são os únicos

que têm permissão de visitar este lugar enquanto ainda estão vivos.

Orfeu achou que a melhor tática seria confundir Caronte.

— Sou e não sou! Meu pai é o rei da Trácia, e eu sou um protegido de Apolo. Leve-me para a outra margem, que preciso seguir adiante.

— Filhos de rei não têm qualquer privilégio por aqui — zombou o outro. — Não posso atravessá-lo. Meu barco só transporta almas.

— Faça uma pequena exceção! Um vivente apenas! Quem iria notar?

— Impossível! Tenho ordens expressas de Hades, o deus dos mortos. Somente aqueles que abandonaram a vida podem entrar em seus domínios.

Orfeu teve uma ideia.

— Eu lhe menti, barqueiro! Estou só metade vivo. O que havia de melhor em mim morreu: minha alegria, meu canto, minha inspiração. Eu falo, ando e respiro como um homem vivo, mas isso nada significa. Sou tão desgraçado quanto a mais miserável e desamparada das almas. O Mundo Superior não tem mais sentido diante do meu desconsolo. O que é viver, barqueiro? Eu já esqueci!

Caronte estava confuso.

— Você é o primeiro que me implora transporte. Todos os que

aqui vêm choram e se lamentam com medo de atravessar. Muitos tentam fugir.

— Pois, então? — insistiu o apaixonado.

— Está bem! Concordo! De qualquer maneira, a sua metade que ainda está viva não sobreviverá muito tempo neste lugar de sombras. Entre no barco!

A travessia foi demorada, não tanto pela largura do rio, mas porque o barqueiro remava sem pressa. Quando Orfeu reclamou, ele respondeu:

— Os homens precisam de tempo para perceber a importância desta viagem. Não há motivo para impaciência, já que a eternidade o está aguardando na outra margem.

— Eu sei, eu sei! Mesmo assim reme mais rápido — implorou Orfeu. — Não tenho um minuto a perder.

Caronte parou o barco e soltou uma gargalhada de gelar o sangue.

— Desça, Orfeu! Você chegou ao Inferno!



## V. Hípias vai a Delfos

Quem primeiro percebeu a volta de Hípias foi seu filho Agenor, que pastoreava o rebanho de cabras na colina detrás da casa. Deram-se um abraço apertado e saudoso. O homem ficou satisfeito: o sorriso do menino indicava que tudo estava tranquilo. naqueles tempos nunca se podia ter certeza. Ele colocou o filho nos ombros e foram juntos surpreender Cimene. À alegria da saudade pacificada pela reunião familiar misturou-se, no peito do pastor, uma pontada de tristeza pela lembrança da solidão e da angústia de Orfeu, mas, infelizmente, nada havia que alguém pudesse fazer, pois mortal nenhum era senhor do seu destino: a vida dos homens pertencia aos deuses, e a sina do poeta já fora decidida. As divindades davam ou tiravam quando bem entendiam, e ele, Hípias, tinha que agradecer a sorte benfazeja que elas lhe haviam destinado. Devia mostrar-lhes sua gratidão pelo regresso seguro e pela concórdia que reinava em sua casa, incensando o panteão olímpico e sacrificando à Afrodite.

Para homenageá-la, imolou uma pomba — ave que a deidade mais apreciava — e crestou-a junto ao altar dos sacrifícios, acom-

panhando com os olhos a fumaça que subia ao encontro da deusa. Depois, para venerar Zeus, queimou folhas de carvalho, a árvore favorita do Senhor dos Raios.

Terminados os rituais, Hípias, Cimene, Agenor e Laio — o menino pastor que guardava o rebanho — cearam pão e percas assadas em folhas de figo. Dentro de instantes, o Carro do Sol desapareceria junto à morada de Zéfiro, e Nix cobriria a Terra com seu manto escuro. Era hora de se aconchegar junto ao braseiro. Laio começou a soprar sua flauta de bambu.

— Onde aprendeu essa música? — perguntou-lhe Hípias. — É a mais harmoniosa que já ouvi.

Os meninos trocaram olhares cúmplices. Hípias insistiu:

— Vamos, Laio, quem lhe ensinou essa música?

O pequeno pastor respondeu, resabiado:

— Não se aflija! Nada de mau aconteceu. Ontem, pouco antes de escurecer, Agenor e eu fomos até a orla do bosque. Ouvimos uma melodia maravilhosa, uma flauta que soava cristalina. Alguém tocava feito um deus. Paramos para escutar, encantados com a limpidez das notas e com a beleza da harmonia. De tão enlevados, não nos ocorreu voltar para casa. Depois de algum tempo, um silvo extraordinariamente agudo se misturou às notas primorosas. O som sibilante cresceu de intensidade e tornou-se incrí-

velmente agressivo. Ficamos curiosos e resolvemos investigar. Pé ante pé, nos dirigimos para o local de onde a música provinha. Era da clareira que fica atrás dos loureiros. Para nossa grande surpresa, o flautista que tocava a canção que você acabou de ouvir era uma criatura estranha, um homem peludo com pernas de bode. Ele tinha cabelos encaracolados e pequenos chifres dourados.

O coração de Hípias saltou-lhe no peito. Pela descrição, a criatura era Pã, o deus selvagem.

Agenor interrompeu o relato do amigo.

— O homem-bode tinha barbicha e ria para as mulheres que o acompanhavam.

— Que mulheres? — Hípias estava cada vez mais surpreso.

Laio explicou:

— Sete lindas moças que dançavam de mãos dadas, girando sem parar. Pareciam gostar muito da música que o homem-bode tocava.

— Ninfas! — murmurou Hípias, estarrecido. Realmente, as crianças haviam visto Pã e sua corte de ninfas. O que estaria o grupo fazendo ali na sua clareira? Um pressentimento funesto assaltou-o, e ele perguntou, aflito:

— Havia alguém mais?

Os meninos se entreolharam temerosos. Agenor cutucou o

companheiro.

— Conte logo, Laió!

— Bem, havia uma mulher de olhos faiscantes e sorriso sinistro. Bonita e terrível ao mesmo tempo. Era alta e magra, tal qual as deusas do Olimpo, e vestia uma túnica negra de mangas compridas. Sua roupa esvoaçava, apesar de nenhum vento soprar. Ela parecia muito inquieta e olhava ao redor como se estivesse procurando alguma coisa.

A curiosidade de Hípias deu lugar a um sentimento de angústia. A descrição da mulher de negro causou-lhe um estranho arrepio.

— Havia mais alguém na clareira? — perguntou ele, aflito.

— Uma outra mulher, grande e forte — respondeu Laió. — Não pudemos ver seu rosto, porque ela estava de costas, mas vimos que tinha pequenas asas douradas, mãos que não pareciam humanas e cabelos que se agitavam como os ramos das árvores quando sopra a ventania. Ela conversava com o homem-bode e com a mulher de negro.

Hípias sentiu suas entranhas estremecerem com a certeza assustadora: a mulher de asas era a górgona Medusa, o monstro de mãos de bronze que infundia o terror mais absoluto. Os cabelos esvoaçantes nada mais eram que víboras peçonhentas, e o silvo

que os meninos tinham ouvido era o assobio daquelas serpentes. Que motivos tinha a górgona para estar tão longe da gruta onde morava? Por que razão se juntara a Pã e à mulher de negro? E quem seria esta última? Ele se controlou para não assustar as crianças e perguntou numa voz baixa:

— Vocês conseguiram ouvir o que eles diziam?

— Sim! — gritaram os dois meninos.

— A mulher dos cabelos que se mexiam chamou a outra de *Medeia* e perguntou-lhe por um tal *Jasão*.

Cimene, que se mantivera calada até então, exclamou agoniada:

— Por Zeus! A mulher de negro é a feiticeira da Cólquida!

Agenor e Laio estremeceram ao ouvirem a palavra "feiticeira".

Um medo terrível inundou o coração de Hípias, e seu corpo cobriu-se de um suor pegajoso. Ele pigarreou tentando recuperar o controle e disse pausadamente:

— Prestem muita atenção! As três criaturas que estão na clareira são terríveis e não há notícias de que tenham se reunido antes. Esse encontro é sinal de que algo tenebroso está para acontecer. Elas devem estar tramando alguma coisa. O homem peludo é Pã, o filho do deus *Hermes*. Ele é a divindade da vida selvagem, das florestas e dos campos; às vezes é bom, como quando

vela pelos rebanhos, às vezes é mau e ataca todas as mulheres e ninfas que encontra. A mulher de asas é a Medusa, um monstro cujo olhar petrifica os humanos, transformando-os em rochas. É invencível. A feiticeira da Cólquida é Medeia, uma princesa cruel e vingativa que conhece, como ninguém, a arte da magia e dos encantamentos. As duas são a encarnação do Mal absoluto. As dançarinas devem ser as ninfas que se deixam atrair pela música de Pã. Elas não molestam os mortais, mas todo cuidado é pouco. É estranho que as ninfas estejam em companhia dessas perversidades. É muito estranho!

Agenor e Laio compreenderam os riscos que haviam corrido, mas a curiosidade infantil falou mais forte.

— Qual das duas mulheres é a mais perigosa? — perguntou o jovem empregado.

Hípias ficou indeciso.

— É difícil responder. Medeia, mesmo sendo tão linda, é uma mulher impiedosa que usa os seus grandes poderes de forma maléfica. Destroí quem se opõe aos seus planos. Matou o irmão para defender um herói por quem estava perdidamente apaixonada, mas seu pior crime foi contra os seus próprios filhos. É uma mulher maldita, e atravessar-lhe o caminho é atrair seu ódio feroz.

Cimene interrompeu:

— Ouvi contar que, após essas perversidades, ela desapareceu, escondendo-se em algum canto da Terra.

— É verdade, mulher! Medeia fugiu pelos ares em seu carro negro e não foi vista desde então. O que estará fazendo aqui?

Os meninos queriam saber mais sobre a terrível princesa, mas Hípias os convenceu de que aquele não era o momento.

— A história de Medeia é repleta de aventuras, paixão e crimes. É preciso tempo para contá-la, e isso é tudo o que não possuímos agora. Antes de qualquer outra coisa, temos que descobrir o que trouxe essas abominações aqui. Esse encontro é estranho! É muito estranho!

Laio arriscou um comentário.

— Pã é muito feio. Até conhecê-lo eu achava que Hefesto fosse o deus mais feio do Olimpo.

— E é! — concordou Hípias. — Pã não é um olímpico. Os belos deuses o rejeitaram por causa de sua aparência animalesca, e ele foi obrigado a viver na Terra. Anda pelas colinas e florestas perseguindo virgens e ninfas. Primeiro, ele as atrai com sua música sublime e, depois, as ataca. É uma divindade terrivelmente maliciosa, além de furtiva e egoísta. Não admira que esteja junto com a górgona e com a feiticeira da Cólquida.

— Hípias — gemeu Cimene —, e se essas criaturas ainda esti-

verem por aqui? Nós simplesmente não podemos ficar à mercê de monstros e de feiticeiras. Temos que pensar em Agenor. Como vamos nos proteger de seres tão poderosos? Nós, pobres mortais a quem ninguém dá importância!

— Nós temos os deuses, mulher!

— Afrodite?

— Quem mais? Nós a cultuamos e sempre sacrificamos em sua honra. Amanhã é sexta-feira, dia que lhe é consagrado, e, quando o Carro do Sol mostrar a hora que lhe é propícia, eu a invocarei como jamais um ser humano se dirigiu a um imortal. Ela nos atenderá.

Tranquilizados com a certeza da ajuda divina, eles se deitaram sobre as peles curtidas e adormeceram.

O esplendor de Afrodite chega ao auge quando Hélios está exatamente na metade do céu. Hípias sabia que esse era o momento mais indicado para homenageá-la e implorar ajuda. Ela não desdenharia um altar enfeitado em sua honra, nem o sacrifício sangrento de um animal de seu agrado, nem as emanações da essência que mais gostava. Que mulher desprezaria tanta atenção?

Quando as sombras no chão estavam quase indicando o momento da passagem do Carro do Sol pelo meio do céu, Hípias co-

meçou os preparativos para o cerimonial sagrado no altar de pedra ao lado do poço perto da casa.

— Cimene, traga nossas túnicas rituais e as coroas de murta! Agenor, apanhe o cântaro com a água purificada! Rápido, que a hora de Afrodite se aproxima! Eu mesmo trarei o varrão.

Hípias amarrou no pescoço da vítima uma fita na cor preferida da deusa. Como chefe daquela casa, cabia-lhe degolar o animal, ato que sempre fazia serenamente, sem piedade ou repulsa. Para aquela ocasião, escolhera o mais perfeito de seus varrões, macho, gordo e sadio; uma oferenda digna da grande divindade. Na hora determinada, ele purificou as mãos para não macular o animal e colocou a assustada vítima sobre a pedra sacrificial. Imolou-a com uma longa e afiada lâmina de obsidiana, dizendo: "Esta morte é para glória e honra da mais bela deusa do Olimpo". Depois, ordenou à mulher que enfeitasse o corpo degolado com as coroas de murta e, finalmente, cobriu os despojos com as brasas que ardiam ao lado do altar. Exausto de emoção, Hípias lavou as mãos ensanguentadas e ergueu os braços saudando Afrodite: "Divindade esplendorosa, este humilde mortal necessita, mais uma vez, da sua proteção. Seja benevolente e ensine-me o que fazer neste momento de incerteza. Sou e serei, para sempre, um fiel adorador dos seus encantos!",

O fogo devorava o varrão, e a fumaça que subia, impregnada do cheiro de carne tostada, certamente alcançaria o Olimpo, levando o odor daquele sacrifício até o olfato da deusa, que se deixaria inundar de prazer. Hípias atirou-se ao solo para que a energia da Terra o revigorasse e o deixasse pronto para seguir o conselho de sua protetora. Tinha plena certeza de que seria atendido. Não se enganou: a resposta chegou na forma de uma ideia.

— Vamos a Delfos consultar o oráculo de Apolo. Ele nos dirá o que fazer.

Cimene não estava segura do sucesso daquela viagem. Sabia que a Grande Sacerdotisa do templo dava preferência a questões importantes e duvidou que respondesse a uma pergunta feita por um pastor de cabras. Talvez seus auxiliares nem os deixassem entrar no templo.

— Quem nos garante que a Pítia falará no dia em que lá estivermos? Você sabe que ela só repete os conselhos que Apolo sussurra em seus ouvidos uma única vez por ano.

Apavorado com a descrença da mulher, Hípias a fez calar-se.

— Não blasfeme! Não duvide do conselho de Afrodite! Cuidado para que ela não se irrite com a sua falta de fé e se volte contra a nossa casa. Se nos ordenou ir a Delfos é porque a Pltonisa nos falará.

Cimene tremeu ante a possibilidade de atrair a cólera da deusa e se penitenciou por não ter confiado. Se ela duvidara da viagem a Delfos, muito se deveria aos perigos de uma tão longa caminhada por lugares desconhecidos, mas, com a proteção da divindade dourada, o chão por onde andariam estaria coberto de flores e nada de mau lhes aconteceria.

Partiriam no amanhecer seguinte, assim que os dedos róseos de Eos colorissem a trilha que Hélios ia seguir. O pensamento de que a górgona e a Medeia pudessem ter escolhido aqueles sítios tranquilos como refúgio obrigava-os a não perderem um minuto sequer. Tudo resolvido, os quatro esquartejaram o varrão e o comeram pela metade, guardando o resto para a viagem.

Na hora da partida, Laio recebeu recomendações precisas: não se aproximar do bosque; não falar com estranhos; manter o rebanho sempre próximo da casa; e, sobretudo, não se esquecer de invocar sua divindade protetora.

Delfos ficava longe, e teriam muito que caminhar, precisariam empreender árduas jornadas, e a carne que sobrara não duraria muito, por isso Cimene preparou provisões de bolos e de mel.

Hípias colocou algumas moedas em sua bolsa de couro.  
Agenor apanhou um amuleto do qual não se separava.  
A família estava pronta.

— Adeus, Laio! — gritou Agenor, acenando da estrada para o amigo que ficava.

Aqueles foram dias ansiosos. Os três peregrinos davam asas à imaginação tentando adivinhar o que as Moiras lhes reservavam. Estavam temerosos, sem saber o que aconteceria quando chegassem ao templo. Qual o melhor lugar para esperar pela cerimônia? Como agir caso fossem agraciados com a honra de se dirigir ao Senhor do Arco Dourado, o deus cujos lábios não mentiam? Que atitude tomar se as palavras tão esperadas indicassem uma tragédia? Era impossível achar respostas para tantas dúvidas. Eles não conheciam quem já tivesse consultado o oráculo de Apolo, mas sabiam de pessoas, que tendo buscado orientação com outros deuses em outros templos, haviam ficado para sempre amedrontadas com as trovejantes vozes das divindades. Apesar de tudo, eles estavam decididos a enfrentar fosse o que fosse: a segurança da família pairava acima de qualquer medo. Fariam tudo o que a Pítia ordenasse.

Andaram por quase uma semana, descansando muito pouco.

Finalmente divisaram o monte Parnaso e, ao pé dele, uma planície flanqueada por duas construções baixas. Haviam chegado: estavam no santuário de Apolo. O cansaço sumiu de suas pernas, e eles correram.

Uma multidão se acotovelava num grande espaço em forma de círculo, entre dois edifícios. Hípias, Cimene e Agenor se aproximaram, abrindo caminho com dificuldade. Avançaram um bom pedaço e pararam próximos às primeiras fileiras de adoradores. Dali, conseguiram uma visão bem razoável do altar de Apolo e da trípode da sacerdotisa. Ao lado dessa, havia uma abertura no chão, de onde subia uma fumaça de cheiro levemente acre. Por trás dos templos, erguia-se um paredão de rocha cinzenta. Na fachada da maior das construções havia uma fileira de pequenos traços retos e curvos. Hípias não sabia o que significavam, porém, se soubesse ler, entenderia a mensagem de Apolo: "Conhece-te a ti mesmo". Aquele era o conselho do deus para os seus milhares de adoradores. Agenor perguntou para que servia o alto banco de três pernas, e Hípias explicou que a trípode era para a Pítia: ela se sentaria e falaria pelo Senhor dos Vaticínios.

Estar ali era fascinante. Delfos era o centro do mundo, o lugar onde tinham se encontrado as duas águias que Zeus enviara de cada uma das extremidades da Terra. Depois de terem voado por

dias e dias, elas haviam se juntado exatamente sobre o monte Parnaso. Estar no umbigo do mundo, no dia preciso em que a Grande Sacerdotisa se pronunciava, era ainda mais fascinante. Não poderia haver maior prova de que Afrodite os olhava de perto.

Um súbito clamor brotou de todas as gargantas. Um grito uníssono de admiração e respeito.

— Vejam — exclamou Cimene, emocionada —, ali vem ela!

O cortejo deixara um dos templos e seguia para o coração do pátio, para o centro vazio onde estava o altar. Uma esplêndida figura de mulher, alta e magra, cabelos louros presos em coque, rosto lindíssimo, caminhava altiva e sem qualquer comoção aparente. Era escoltada por um séquito de velhos homens vestidos com longas túnicas brancas. O povo se inclinava à passagem do cortejo, saudando reverentemente aquela que falava por Apolo.

Apesar do dia claro e sem nuvens, havia no ar a mesma espécie de eletricidade que prenuncia as grandes tempestades. A atmosfera pesava, impregnada de misticismo. Respeito, temor e devoção eram os ingredientes daquele momento mágico em que os sussurros adensavam. Alguns na multidão gemiam e choravam, outros tremiam, todos eles subjugados por um fervor exacerbado. Corpos suavam na vibração da expectativa, e mãos se levantavam em saudação frenética. Os mais suscetíveis caíam por terra, toma-

dos de um furor angustiado.

A sacerdotisa se dirigiu para a tripode e sentou-se. A multidão conscientizou-se do momento. Choros, gemidos e murmúrios cessaram. O silêncio tornou o espetáculo ainda mais impressionante. A Pitia levou ambas as mãos à testa prenunciando o instante em que ela e o deus seriam um só. A fumaça sulfurosa que brotava da abertura a seus pés espessou-se e escondeu-a por completo. Os acólitos aguardavam ao fundo, inexpressivos e pacientes como sentinelas. Sua hora também chegaria. Aos poucos, o fumo esverdeado que escondera a sacerdotisa adelgaçou-se até se transformar num fio claro, e ela ressurgiu em total magnificência.

— Apolo Olímpico, nós o reverenciamos! Salve, Apolo Pítio! Honras e glórias ao que fere de longe e conhece os segredos das Moiras! Oh, Grande Filho de Zeus! — disse, enquanto erguia os braços, espalmando as mãos. — Favoreça-nos com os seus conselhos! Meus lábios são os seus, e minha voz é a sua!

Todos ouviram, paralisados, as palavras encantatórias da Pitonisa. A simbiose fora feita: dali em diante, ela seria Apolo, o deus das profecias.

Hípias sentiu uma enorme emoção. Era um privilégio estar ali.

A Grande Sacerdotisa se balançava para a frente e para trás. Seus braços, rígidos como os dos mortos, pendiam ao lado do

corpo. Seus olhos estavam fixos na presença invisível do deus e nada mais viam. Estavam cegos para o mundo ao redor. De repente, ela se aquietou. Um sacerdote de menor importância embrenhou-se na multidão e escolheu alguém. O agraciado dirigiu-se ao altar e nele depositou a sua oferenda. A seguir, caiu de joelhos diante da Pitonisa e fez sua pergunta. Uma voz tonitruante, com agudos e graves extremos, respondeu de forma incompreensível e desconexa. Os lábios da mulher se fecharam, e a cabeça tombou para a frente. O oráculo havia falado. Os acólitos se reuniram para decifrar o vaticínio e logo segredaram sua interpretação para o homem que perguntara. Depois, ele foi arrastado de volta para o meio da multidão. Estava visivelmente atordoado pelo impacto daquela comunicação sobrenatural. A sacerdotisa voltou a se alhear de tudo. Seu peito arfava, sugando o ar que o contato com Apolo lhe roubara. Vários minutos se passaram até que ela se recobrasse e sinalizasse que estava pronta para outro consulente. O mesmo sacerdote percorreu outra vez a multidão.

Cimene e Hípias esperavam, tensos. Seriam eles os próximos distinguidos ou teria Afrodite mudado de ideia, abandonando-os? O pastor sentiu um leve toque em seu ombro. Voltou-se e viu o acólito.

— Venha! — disse ele. — A Pítia lhe concede o favor de uma resposta.



## VI. Orfeu e Eurídice

Desça, Orfeu! Você chegou ao Inferno!

Estranhas e mágicas palavras!

Desembarcado na margem sombria do Aqueronte, envolto por uma misteriosa neblina, o príncipe da Trácia mal viu Caronte remar de volta para o outro lado, em busca do próximo passageiro. Ansioso, tomado de frenética urgência, procurou um caminho que o levasse para longe daquele lugar funesto. Ouviu latidos furiosos e pressentiu o perigo. Um tropel estrepitoso precedeu a aparição de um sinistro cão de três cabeças, com o manto negro eriçado, que parou a uns poucos passos de distância de onde ele se encontrava. O cão monstruoso rosnou de forma ameaçadora, exibindo suas presas afiadas.

— Cérbero, o guardião infernal — adivinhou Orfeu.

Os olhos rubros da fera brilhavam como sarças incandescentes, e uma baba espessa e fétida escorria de suas três bocas.

— Calma! Calma! — ordenou o príncipe, tentando aplacar-lhe a fúria. Desesperado, deu-se conta de que, na pressa de partir em busca de Eurídice, esquecerara-se completamente de levar os bolos

de cevada e mel que apaziguavam a sanha do monstro. Sem o saboroso engodo para oferecer ao cão, ele estava vulnerável, impossibilitado de conter aquela ira ambulante. A situação era grave. De repente, lembrou-se da lira que trazia consigo: o presente de Apolo cujo som subjugava todos os que o escutavam. Uma lembrança antiga voltou-lhe à memória: seu encontro com um terrível dragão que, estando a ponto de atacá-lo, caíra em sono profundo ao ouvir a melodia improvisada por ele. Se lhe fora possível derrotar um monstro tão temido, por que não Cérbero, o cão de Hades? Valia tentar. Muito suavemente, como se estivesse a tocar para fazer dançar a natureza, dedilhou uma canção que compusera para Eurídice. À medida que as notas se sucediam em arpejos inigualáveis, o guardião do Mundo Subterrâneo calou os seus latidos. A fúria que o acometia se esvaiu, e ele se deitou, apoiando suas três cabeças sobre as patas e cerrando os seis olhos. Sem parar de tocar, Orfeu passou pelo mastim pacificado e seguiu adiante. Seu coração se alegrou, pois o primeiro obstáculo fora vencido.

Uma planície nevoenta com esparsas árvores tortuosas estendia-se à frente. Estranhos lírios negros brotavam do solo rachado e árido. Um vento forte zunia sem parar e levantava o pó que cobria o chão, formando pavorosos rodamoinhos. Era uma poeira fina que dificultava a respiração e machucava os olhos. Não havia cores

naquela planície: tudo era cinza, uma desolação neutra pintada de melos-tons plúmbeos. Orfeu viu alguns vultos indistintos vagando em meio àquela solidão. Caminhavam tristonhos, sobraçando lúgubres buquês de lírios, penando sem rumo, sem nenhum sítio aonde ir. Alguns, em desespero, tapavam seus ouvidos na vã tentativa de fugir do zumbido inquietante. Aproximou-se de um deles.

— Quem é você? Que lugar é este? — perguntou.

A sombra estacou surpresa ao ouvir outro som que não o da ventania.

— Aqui ninguém mais é. Ademais, eu já bebi a água do rio do Esquecimento — respondeu ela, melancólica — e não sei mais quem fui. Agora sou apenas uma alma sem nome. — E apontando em volta, disse pesarosa: — Tudo o que tenho é isto: estes campos desolados, esta planície de narcisos.

— Narcisos?

— Sim! Os lírios negros que brotam das gretas, nosso único bem.

Orfeu compadeceu-se daquele abandono, mas não podia perder tempo com sentimentalismo. Precisava encontrar Eurídice.

— O que há para além desta planície?

A alma encarou detidamente o príncipe e constatou, pertur-

bada:

— Você não é um de nós!

— Não! Eu estou apenas de passagem, procurando por minha mulher.

— Ela é uma de nós?

— Por enquanto! Somente por enquanto! Vou levá-la de volta para o mundo dos vivos.

— Impossível! — gritou a alma, horrorizada. — Nenhum morto abandona o Inferno. Aqui é a nossa eternidade. Mortos são mortos! Nossos corpos já se desfizeram e não temos mais lugar na Terra. Pertencemos a Hades para todo o sempre.

— Veremos! — disse Orfeu, determinado. — Quem são as almas que vagam por esta imensidão?

— As dos adoradores que, como eu, desagradaram os deuses de alguma forma. Perdemos-nos por pequenas desatenções e maledizos.

— Então, ela não está aqui! — Orfeu estava aliviado. — Ela é pura e meiga como uma criança. E gentil também. É incapaz de qualquer indelicadeza. Diga-me, alma, há no Inferno outros lugares, além desta planície?

— Parece que há prados cortados por rios transparentes e bosques com árvores carregadas de frutos. Dizem que lá há muitos,

muitos pássaros voando e cantando. Eu nunca estive nessas paragens bem-aventuradas — lamentou-se a alma.

A ideia de que o Inferno podia também ser bonito encheu Orfeu de alegria, e ele gritou:

— Eurídice deve estar lá!

— Talvez!... Você pode até encontrá-la, mas jamais conseguirá levá-la para o mundo dos vivos. A morte é definitiva! Não há como voltar atrás!

— Isso é o que vamos ver! Nosso amor é maior do que a morte, e tenho certeza de que conseguirei tirá-la do Hades.

Vendo a ânsia de Orfeu, o vulto afirmou:

— Não se apresse! Nada no Inferno é feito com urgência. Os mortos podem esperar. Não seja precipitado! Procure um caminho seguro que leve ao maravilhoso lugar que mencionei. Parece que se chama Campos Eliseos. Se conseguir chegar lá, não entre afoitamente. Lembre-se de que você está vivo e que, apesar de toda a beleza, lá também é a casa dos mortos. Não incorra na ira de Hades desafiando as suas regras ou ele o prenderá no Tártaro para sempre.

— Tártaro? Onde fica isso?

A alma riu um riso tristonho.

— No fim do Inferno. É o local mais apavorante do reino de

Hades, o mais brutal e o mais aterrador. É a morada de todas as penas e de todos os sofrimentos. O local dos gemidos e das dores. Do fogo e do chicote; uma fornalha cercada por um espesso muro triplo cuja única entrada é um intransponível portão fabricado por Hefesto e só aberto para receber as malditas.

— E que almas habitam essa abominação? O que elas fizeram para merecer tal castigo?

— Elas são as almas infames dos homens que ousaram desafiar o Olimpo. Lá estão também as que deram morte ao próprio corpo ou ao de alguém de sua família. São as almas de todos os que perpetraram ações abjetas e se alegraram com elas. Dizem que, mesmo longe da muralha, se ouvem os gritos e lamentos das encarceradas. Cuidado! Não desafie o Senhor dos Mortos ou você acabará no Tártaro.

— Não tenho intenção de afrontá-lo; sempre fui temente aos deuses. Só o que desejo é resgatar a minha Eurídice e tê-la em meus braços pelo resto da vida.

Apesar de assustada com tanta ousadia, a alma enredou-se na beleza daquela paixão maior do que a morte.

— Que amor o seu!... Não me lembro se amei assim! Vou ajudá-lo do jeito que posso: com conselhos. Primeiro de tudo: não faça confidências, pois elas podem chegar aos ouvidos das Erínias Vin-

gadoras, divindades primitivas que se ocupam em punir os mortais. Elas gozam de muitos poderes aqui no Hades. Também não confie nas palavras demasiadamente ternas e doces que ouvir de um morto. Podem ser enganosas. Algumas almas, inconformadas com a sua triste sorte, se deliciam com a danação alheia e tudo farão para perdê-lo.

— Não se preocupe! Tomarei todo o cuidado — respondeu Orfeu, agradecido.

— Só mais uma coisa — disse a alma —, talvez você encontre uma aliada em Perséfone, a mulher de Hades. Apesar de reinar aqui, ela mantém estreitos laços com o mundo dos vivos: passa um tempo viva na Terra, e o resto, morta no Inferno. Sua história é muito triste, e acredito que ela não é feliz neste reino de sombras. Quem sabe, entenderá o seu pranto, já que sua própria mãe chora por ela no Olimpo.

Aquela informação era maravilhosa e redobrou a confiança do príncipe; ele encontraria Euridice e juntos iriam procurar Perséfone, que o ajudaria a resgatá-la.

— Obrigado! — agradeceu comovido. — Não me esquecerei de você!

A alma sorriu tristonha.

— Esquecerá, sim! Esquecerá!...

Por muitos dias, Orfeu vagou pelo Inferno à procura dos Campos Elíseos onde, com certeza, estava a sua amada. Ele enfrentou perigos, mas jamais desanimou. Quase caiu no rio das Chamas e, por muito pouco, deixou de beber a água do rio do Ódio por indicação de uma alma traiçoeira. De repente um pensamento terrível passou a atormentá-lo: a possibilidade de Eurídice ter sido enviada, por engano, ali para aqueles campos de narcisos negros. Juízes não são infalíveis e bem poderiam ter avaliado sua mulher de um modo totalmente errado. Ela poderia estar bem perto dele e ser uma das almas que perambulavam desamparadas. Frenético, Orfeu passou a buscá-la em cada vulto que entrevia. Tentou distinguir seu canto doce entre os lamentos, seu perfume suave entre o odor dos mortos. Iludiu-se mil vezes. Chorou mil lágrimas. Abatido, resolveu concentrar-se em achar Perséfone. Encontrou Hécate, a velha divindade da Lua, deusa da magia que habitava o Inferno por vontade própria. Era imponente e soturna. Abordou-a com cautela, pois lhe conhecia a história. Todos sabiam que comandava uma horda de espíritos maus e a enviava ao mundo dos vivos para atormentar os mortais, e também não era segredo que, na Lua cheia, visitava a Terra e percorria as encruzilhadas e

os sítios de enterramentos, recolhendo as oferendas de comidas e bebidas que os homens deixavam em sua honra. Orfeu implorou-lhe que o ajudasse a achar Perséfone. E a divindade sombria, não se sabe por quê, ensinou-lhe como chegar ao palácio de Hades, o deus do Inferno.

— A morada de Perséfone e Hades fica entre os Campos Eliseos e a muralha do Tártaro, em um local chamado Érebro de onde se avista o portão de Hefesto. Siga por esse caminho e atravesse os Campos Eliseos — disse Hécate, apontando para uma certa direção. — Mas muito cuidado quando se defrontar com Hades, pois ele é o Zeus subterrâneo, uma divindade implacável com todos que não respeitam as suas regras.

Orfeu agradeceu à Senhora das Encruzilhadas e partiu célere, sentindo-se quase feliz. À medida que caminhava na direção indicada pela divindade, a névoa que cobria a planície dos narcisos foi se adelgaçando, e o chão, tornando-se menos árido. As gretas ficaram cada vez menores, e os funestos lírios negros desapareceram. De repente, não havia mais vento, nem sombras à deriva. Só uma região iluminada por uma tênue claridade dourada. Orfeu compreendeu que estava no limiar dos Campos Eliseos, no lugar do repouso das almas venturosas, com flores em profusão, regatos que corriam marulhando e árvores frondosas carregadas de

apetitosos frutos. Era uma paisagem acolhedora, onde os risos se mesclavam aos cantos dos pássaros. Naquele paraíso, a morte não intimidava nem constrangia, e as almas que ali estavam não vagavam sem rumo como as outras, elas tinham um propósito: desfrutar as delícias que as rodeavam. E, entre sorrisos, elas o deixavam passar, tomando-o por um igual tal o brilho que ele irradiava, pois, a certeza de que Perséfone o ajudaria dera-lhe uma aura que os espíritos confundiam com os seus próprios fulgores de bem-aventurança.

À medida que Orfeu adentrava os Campos Elisios, a claridade irradiada pelo Carro do Sol ia ficando mais e mais forte, espantando qualquer sombra. Aquele era um mundo de luz. O príncipe andou por horas e horas e, quando finalmente o brilho de Hélios esmaeceu, ele percebeu que estava na fronteira do Érebo, local onde se erguia o palácio de Hades, local onde ele encontraria Perséfone. Seu coração ribombou e um frêmito tomou conta de seu corpo. Ele continuou caminhando, orientado por uma força invisível. Altas paredes surgiram do nada, envoltas numa espécie de névoa. Ele viu uma abertura e entrou. Percorreu salões e corredores até chegar em um amplo espaço que parecia não ter fim. Lá, acomodados em seus tronos de ouro, estavam as divindades do Inferno: o taciturno Hades e a bela e tristonha Perséfone. Orfeu

sentiu a estranheza do momento: um homem vivo frente a frente com os senhores dos mortos. O deus saudou-o à sua maneira, falando numa voz grave e austera:

— Estávamos à sua espera, Orfeu! Que temeridade invadir os meus domínios, você cuja hora ainda não chegou! Por acaso não me reverenciam na Trácia? — A voz da divindade adquiriu um tom que fez tremer o chão. — Sua petulância beira o absurdo. Se o meu reino o fascina a ponto de fazê-lo desafiar a mais importante de todas as regras, é melhor que fique aqui para sempre. No Tártaro!

Orfeu replicou:

— Foi tudo por Eurídice, poderoso deus! Jamais tentei desafiá-lo.

Hades levantou o cetro, pronto para fulminar o petulante, quando, inesperadamente, Perséfone interferiu, segurando-lhe o braço e impedindo que ele o abaixasse. A morte apenas roçou o corpo do príncipe.

A Rainha do Inferno voltou seus olhos tristes para o homem que tudo arriscara pelo amor de uma mulher e pediu-lhe docemente:

— Fale-me dela, Orfeu!

Ele não se fez de rogado e contou a sua dolorosa história.

Relembrou o seu primeiro encontro com a mulher amada, os dias felizes que viveram juntos, a pavorosa noite da tragédia, o seu desespero, a inutilidade de sua vida desde então, a sua ousada decisão de descer ao Inferno. O tom desalentado mostrava toda a desolação que o consumia.

— Sem Eurídice, o fogo do Tártaro nada significa para mim — concluiu. — Queimo de amargura em meu próprio palácio.

Perséfone comoveu-se, pois conhecia a dor terrível provocada pela separação. Tentou convencer Hades a deixar Eurídice partir, mas ele foi inflexível. Era preciso preservar a integridade do seu reino.

— Não posso ignorar uma decisão das Moiras — disse, irritado. — Zeus deu-lhes o poder de governar a vida dos homens. Elas decidem todos os detalhes da existência humana, do nascimento ao instante final. Tecem, para cada mortal, um fio com todos os acontecimentos da vida que ele vai viver e o vão desenrolando a cada dia, até o momento em que decidem cortá-lo e interromper aquela trajetória. Chamam, a isso, Destino, Sorte ou Fado. Nada pode ser feito para mudar o que o fio contém, nem para adiar o momento do corte. É o grande infortúnio com o qual a humanidade deve conviver. — Depois, virando-se para Orfeu, disse, categórico: — Um mortal tem de aceitar o fio que as Moiras lhe ofereceram,

quer tenha sido tecido com fatos bons ou não, com êxitos ou com fracassos, com alegrias ou com desesperos. Nada no mundo dos vivos é para sempre. Para os homens, a eternidade só existe aqui. Conforme-se com o seu destino! Você já teve Eurídice, e isso deveria bastar-lhe. Volte ao seu mundo!

Orfeu escutara as palavras de Hades com profunda amargura, aniquilado com a inflexibilidade do Senhor do Inferno. Perséfone tocou-lhe suavemente o braço e disse com doçura:

— Não desista, príncipe! Pegue a sua lira e toque para o deus dos mortos.

Assim ele fez. Dedilhou as cordas, arrancando sons de uma melancolia infinita. Nunca se ouviu melodia tão triste e tão bonita.

Naquele instante de dor absoluta, o músico criou como jamais conseguira, tirando de suas entranhas uma emoção da qual não se sabia capaz. Apolo, com certeza, aliara-se a Perséfone para derrotar Hades. Os dedos divinos guiavam os de Orfeu. Um deus apaziguou o outro. Hades transfigurou-se, enlevado, e abruptamente disse ao príncipe poeta:

— Você encontrará Eurídice às margens do riacho onde ficam as almas douradas. Tome-a e leve-a, mas com uma condição: ela deverá segui-lo à distância de dez passos e, em hipótese nenhuma, sob que pretexto for, você deverá voltar-se para olhá-la, até que te-

nham transposto o Aqueronte. É imprescindível que assim seja!

Orfeu beijou o chão aos pés de Hades, rindo e chorando de alegria incontida. Depois deu meia-volta e correu para fora do palácio, atravessou os campos floridos, deixando-se guiar pelo murmúrio aconchegante das águas onde se banhavam as almas douradas.

— Eurídice! — gritou ao vê-la.

A ninfa, esposa idolatrada, sombra rediviva, aninhou-se em seus braços, em êxtase total.

— Venha! Saiamos daqui! Você está livre para ir. Os apaixonados percorreram o caminho de volta tal como Hades ordenara. Orfeu resistia à tentação de contemplar Eurídice. Com o Aqueronte já à vista, a ninfa pronunciou amorosamente o nome do amado, e ele, instintivamente, esquecido do aviso de Hades, virou-se e sorriu-lhe. No mesmo instante, algo terrível aconteceu: o corpo de Eurídice se desmanchou, transformou-se em fumaça que se misturou ao ar, e ela desapareceu, perdida para sempre.

— Eurídice!...

O grito de Orfeu varou as cavernas e ecoou pela Terra angustiando os homens.

Hípias, Cimene e Agenor o ouviram quando deixavam Delfos.

— O que foi isto? — perguntou ela.

— Não sei! — respondeu o pastor. — Parece o barulho de um coração a se despedaçar.



## VII. Teseu e o Minotauro

De pé na proa do barco, rumando para o Minotauro, Teseu sonhava com as glórias que aquela aventura lhe traria. Ceifador de monstros, catador de perigos, andarilho, combatente, o filho do rei de Atenas tinha um medo corrosivo e inconfessável: ser varrido da memória dos homens e ter seu nome sepultado na poeira do tempo.

"Teseu?", "Quem é?", "Quem foi?"

"Ah, mil vezes a morte!", pensava ele.

Os deuses eram compassivos e haviam lhe concedido uma força extraordinária que deslocava rochas e catapultava gigantes para além das colinas. Sendo um adorador de Ares — a divindade das batalhas —, ele era perfeito nos combates e jamais recuara ante os perigos. Expunha-se nos confrontos, aparentando a cega confiança dos predestinados, mas levava escondido no sangue aquele medo perturbador. Seguia sempre pelejando, para que o seu nome não se apagasse da lembrança dos homens, e fazia dessas lutas curativos para a estranha doença que o consumia. Mas sentia que trucidar os gigantes que infestavam a Hélade não era

o bastante para merecer a glória eterna. Nem mesmo a morte de Procusto lhe proporcionaria tal ventura. Faltava a proeza máxima que o ombreasse ao filho de Zeus; faltava o feito imorredouro, a façanha inesquecível para imortalizá-lo na Terra. E, quando um oráculo mencionara o monstro do Labirinto, ele compreendera que matar o homem-touro seria a proeza que tanto buscava. Seria o ápice de sua vida. O que ele já fizera não era suficiente. O auge viria com o Minotauro. Enfrentá-lo e derrotá-lo terminaria com a terrível moléstia que lhe roía a alma. Seria também um bálsamo para o seu velho pai, sempre amargurado pelo tributo que se via obrigado a pagar ao soberano de Creta. Teseu sorriu, pensando no triunfo que o transformaria no grande herói de Atenas. Quando as Moiras cortassem o fio da sua vida, ele descansaria na bela ilha dos bem-aventurados, citado e reverenciado. Que viesse logo o arrepiante e maravilhoso confronto!

O herói sondou o mar Mediterrâneo procurando a ilha do rei Minos. Ela era grande e bela e custava imaginar que possuía um tal flagelo. Pior ainda era pensar que o soberano protegia o terrível homem-touro.

Numa manhã, bem cedo, Creta surgiu ao longe. O príncipe estre-

meceu de prazer, pensando que, dentro do Labirinto, o monstro de apetite brutal urrava como de hábito, sem adivinhar que o seu fim estava próximo. A abominação que Posêidon engendrara, a criatura que se deleitava com sangue — como as divindades com néctar — e que rasgava corpos com um prazer bestial, morreria por suas mãos. Antecipando o prazer da matança, o herói agradeceu a Zeus e a Atena. Depois, olhou para a fúnebre vela negra alçada no mastro de seu navio, indicando a trágica finalidade daquela viagem. Era como uma mortalha balançando ao vento, um sudário sem cadáver. Não podendo se opor às exigências de Minos, Egeu ordenara que o barco transportando os que iam morrer navegasse com a vela enlutada, em sinal de respeito pelos sacrificados. Mas, dessa vez, haveria um regresso diferente, uma volta triunfal sem mortos a lamentar, e o pano negro seria substituído por outro de cor branca, uma bandeira jubilosa, sinal do sucesso da expedição, sinal da morte do monstro. Prometera a Egeu e assim faria. O resultado do combate épico seria conhecido com a embarcação ainda ao largo, para alegria do povo de Atenas e alívio do velho rei. Quando finalmente ela atracasse, toda a cidade estaria em festa.

A trirreme varava as águas, impulsionada por um vento quente que inflava a lúgubre vela redonda. Ia escalando as pequenas ondas no ângulo certo para ganhar mais velocidade e chegar mais rá-

pido. Seu casco, de proa curva, abria caminho suavemente, sem castigar os navegantes. Seria uma linda viagem, não fosse pela finalidade trágica que amargurava o coração de todos a bordo. Os rudes marinheiros cumpriam suas tarefas de cenho franzido, sem cantarolar as costumeiras canções. Trabalhavam cabisbaixos, condoidos dos jovens passageiros que transportavam para o sacrifício e que seguiam calados e melancólicos, conformados com o fim cruel que os aguardava. Não lhes ocorria sequer pensar numa possibilidade de fuga, pois sabiam que os desígnios do Olimpo tinham que ser cumpridos. As Moiras teciam com a concordância dos deuses, e estes só interferiam em casos muito especiais. A vida de catorze atenienses não era importante, e quem tentasse mudar o destino seria prontamente castigado. Por isso, os condenados não opunham resistência, não choravam nem gritavam, e se deixavam levar, mergulhados numa espécie de tristeza indefinida.

Uma menina, linda na sua adolescência, aproximou-se de Teseu.

— Conte-me sobre o Minotauro! Quero morrer sabendo quem é o meu algoz. Preciso conhecer as razões do meu sacrifício.

Surpreso com o pedido, pois não tinha o hábito de procurar motivos, o herói contou tudo o que sabia:

— Há muito tempo, para impressionar o povo de Creta e se

fazer rei, um homem chamado Minos afirmou que os deuses lhe concederiam todas as graças e favores que ele exigisse. Pondo-o à prova, a população sugeriu que pedisse a Posêidon que das águas do mar fizesse nascer um touro. Acompanhado por todos os habitantes da ilha, os crédulos e os incrédulos, Minos marchou para a praia e lá invocou e adulou a grande divindade. O deus do mar se agradou do que ouviu e, para assombro de alguns e regozijo de outros, ordenou às ondas que se encrespassem, avançassem e recuassem enfurecidas. Depois fez com que o turbilhão de espuma se rasgasse, formando um profundo abismo do qual surgiu um magnífico touro branco. Imenso, feroso, belíssimo! A criatura criada por Posêidon imediatamente nadou para a terra e galopou por entre a multidão embevecida. Depois, parou diante de Minos, que a afagou emocionado, decidido a guardá-la para si próprio, em vez de sacrificá-la ao deus como havia anteriormente prometido. Maravilhado com aquele feito extraordinário, o povo de Creta o aclamou rei. Porém, com os deuses olímpicos não se brinca. Enfurecido com a deslealdade de Minos, o rancoroso Senhor dos Mares convocou seus gigantesos e violentos filhos para o ajudarem a arquitetar uma vingança contra o traiçoeiro mortal. Precisava ser qualquer coisa soberba que desencorajasse os homens de tentarem, outra vez, enganá-lo. Acorreram Polifermo, Crisaor, Pégaso e

Tritão. Foi este último quem sugeriu o castigo sublime que gerou o Minotauro: fazer a rainha de Minos se apaixonar perdidamente pelo touro branco e conceber, dele, um filho que se converteria na vergonha e na desgraça do rei desleal. Fazer nascer uma criatura que não seria nem homem, nem animal, mas uma insólita combinação dos dois: um ser com corpo humano e cabeça de touro, uma anomalia repulsiva e aterradora, que espalharia o terror no reino de Creta.

A menina ouvia calada o relato daquela terrível história, e Teseu, que não precisava de incentivos para continuar falando, desenrolou o resto que sabia:

— Cumpru-se a desforra divina. O filho da rainha logo mostrou sua perversidade, alimentando-se unicamente de carne humana. Em questão de dias, já era um adulto com imensos chifres pontiagudos. Os apavorados cretenses, numa terrível ironia, chamaram-no de Minotauro, o touro de Minos. O rei morre de medo do homem-touro e não ousa contrariá-lo. Além disso, teme atrair novamente a ira de Posêidon se não ceder aos desejos bestiais do monstro, que suspeita ser protegido pelo Deus das Águas. Por isso, nem pensa em exterminá-lo. Entretanto, para resguardar seu reino e manter o homem-touro distante de seus súditos, ele mandou construir um local conhecido como Labirinto, lugar cheio de

câmaras e de corredores, e lá colocou a aberração. O Labirinto é — a bem dizer — uma prisão, pois quem nele entra é incapaz de encontrar a saída. Só Dédalo, o homem que o construiu, sabe o segredo do emaranhado. Aprisionado naquela rede de galerias, o Minotauro não devora a população de Creta, mas a atormenta com os seus urros apavorantes. Os cretenses vivem em constante sobressalto, e Mínos, para livrá-los dos brados arrepiantes do homem-touro, aplaca a sua fúria dando-lhe o que ele mais gosta: carne humana. As vítimas da fome do Minotauro são trazidas de outros reinos, e Atenas é um deles. É por isso que você vai morrer.

A menina gritou, inconformada:

— Mas por que de Atenas? Por que o rei, seu pai, concorda com um pedido tão cruel?

— Não é um pedido: é uma ordem! Mínos é um rei muito poderoso, e vários Estados lhe devem favores. Atenas é apenas um entre muitos. O cretense se vale dessas dívidas para exigir que os reis estrangeiros saldem seus compromissos enviando carne para o monstro. Os sacrificados são sempre os mais graciosos adolescentes do reino, sempre catorze: sete mulheres e sete homens. Meu pai tem a obrigação de pagar esse tributo a cada nove anos.

A menina ouviu Teseu com muita atenção; a princípio desalentada e abatida, depois, com crescente indignação. A bárbara

história desencadeou, na criança pacífica e amável, uma sensação de revolta até então desconhecida. Se o seu sacrifício era devido à vilania de seu rei, ela não aceitava morrer. Não mais.

— Por covardia!... Vou morrer por covardia do meu rei!... — gemeu, angustiada.

Teseu ficou perplexo: jamais fizera tal juízo de seu pai. A ideia de sacrificar pessoas inocentes não o perturbava. Ele não ia enfrentar o Minotauro por vingança. Matar o touro de Minos era apenas o caminho para a glória que ele tanto ansiava.

— Ilha de Creta à vista! — gritou o vigia.

A trirreme atracou no cais apinhado de curiosos. Lançou âncora e prendeu as amarras. Houve um desembarque silencioso, e a tétrica procissão rumou para o palácio do rei. Teseu caminhava no pelotão dos condenados sem se dar a conhecer aos cretenses. O povo murmurava à passagem do cortejo fatídico. Todos sentiam pena dos que iam morrer, mas se alegravam de não serem eles a saciar o sangrento apetite do morador do Labirinto.

Minos recebeu o tributo de Atenas com uma saudação desalmada:

— Congratulações aos escolhidos para morrer! Serão enviados ao Minotauro, um a um, em dias consecutivos; mas, até que chegue sua vez, cada sacrificado será considerado como um hóspede

bem-vindo e terá todas as regalias que o meu palácio oferece. Quero que todos morram satisfeitos!

As palavras de Minos foram saudadas com aplausos pelos cretenses que assistiam à apresentação das vítimas. Entre estas, contudo, reinava o mais completo silêncio.

Ariadne, a bela filha do rei, olhou atentamente para os adolescentes de rosto triste e percebeu que, no meio deles, havia alguém que não se enquadrava no grupo: um condenado mais velho, de belo rosto e corpo atlético. Por artes de Afrodite, ela imediatamente se apaixonou por ele. Um amor avassalador como nem sempre a deusa dá aos mortais. Não demorou muito para que o forte sentimento da princesa de Creta contagiasse o príncipe de Atenas, e ele se deixou seduzir a ponto de lhe revelar sua identidade e seus propósitos. Ela, então, o amou ainda mais, motivada por tanta temeridade e ousadia. Minos surpreendeu-se quando Ariadne lhe contou a verdadeira identidade de seu apaixonado e não compreendeu como um filho de rei desejava se transformar em pasto de monstro. Mas afastou o assunto raciocinando que, se Egeu queria sacrificar o filho, o problema era de Atenas e não dele. Logo a surpresa de Minos se transformou em pavor, imaginando que Posêidon ficaria irado se estivesse prestando atenção ao que acontecia em Creta e, como castigo, assolasse a ilha com sua cólera

divina. Apesar dessa terrível possibilidade, ele, Minos, não se sentia com disposição de enfrentar quem estava determinado a combater o Minotauro. Os campeões da Hélade eram famosos por sua fúria, e o rei achou mais prudente aguardar os acontecimentos sem tomar partido. Era muito provável que o ateniense morresse na empreitada e que a divindade das águas se contentasse com a morte do desafiante e poupasse o reino.

Ariadne, entretanto, não estava preocupada com o enfrentamento: sua confiança no amado era total. Seu único receio era de que ele não conseguisse escapar do Labirinto e lá ficasse para sempre. Resolveu ajudá-lo, consultando Dédalo. Ele poderia revelar-lhe o enigma do emaranhado. Mas o arquiteto recusou-se a fazê-lo, com medo do rei.

— Meu pai jamais saberá! — afirmou ela.

Convencido pelas grossas lágrimas da princesa e animado com a garantia de não ser responsabilizado, Dédalo finalmente concordou:

— Sair do Labirinto é simples: basta que, ao entrar, Teseu coloque, no chão, uma bola feita de um fio de seda especial que você lhe entregará. É um novelo mágico cuja ponta ele deverá amarrar na porta de entrada. Quando ele começar a andar, a bola correrá à sua frente, e o fio se desenrolará e ficará esticado pelos corredores

por onde ele passar. O novelo conhece o segredo do Labirinto e correrá em direção ao centro, ultrapassando todas as armadilhas, levando Teseu até o bosque onde mora o Minotauro. Para sair do emaranhado, tudo o que ele tem a fazer é seguir pelos corredores onde está o fio.

Ariadne abraçou Dédalo efusivamente, e ele disse mais:

— O homem-touro só será vencido se trespassado, no cérebro, por seu próprio chifre. Nenhuma arma pode matá-lo.

Os dois conspiradores combinaram que o precioso novelo seria dado ao príncipe à noite, quando todos no palácio estivessem dormindo.

Minos, sem nada desconfiar, sonhou com o esperado sacrifício do dia seguinte e acordou satisfeito, sabendo que os atenienses aplacariam a fome do protegido de Posêidon até o próximo ano, e ele não mais ouviria os urros raivosos da esfaimada aberração.

Talvez, no íntimo, ele até quisesse se livrar do monstro, mas não faria coisa alguma para mudar o acordo estabelecido; afinal, todas as vítimas eram estrangeiras. Seus súditos nunca estiveram ameaçados.

Ao se encontrarem na madrugada, Ariadne passou a Teseu as preciosas informações recebidas de Dédalo e, depois, ambos esqueceram o Minotauro e só pensaram neles mesmos.

A pedido do príncipe, ficara resolvido que ele seria a primeira vítima daquela leva.

Intuindo que chegara o dia do repasto, o homem-touro urrou mais alto do que nunca, babando de antecipado prazer. O monstro corria excitado de um lado para outro, chifrando as árvores que lhe surgiam à frente. O povo, estimulado pela barbárie, aguardava a chegada do condenado. Divertia-se ouvindo os barulhos que vinham do bosque do Labirinto. O cortejo macabro que escoltava Teseu surgiu quando Hélios estava despontando com o seu carro de ouro no lado direito do céu. A princesa de Creta caminhava junto ao herói, para grande espanto da multidão, que gritava e cantava num paroxismo macabro. À entrada do funesto palácio, os amantes se beijaram com ardor. Todos aplaudiram. Depois, o príncipe de Atenas acenou um adeus e abriu a porta fatídica. O ranger dos gonzos desencadeou um frenético clamor de expectativa, logo substituído por um silêncio que reverenciava a morte iminente do estrangeiro. Ainda estimulado pelo horror que se anunciava, o povo se dispersou, pois não era seguro permanecer tão perto do Labirinto.

Uma vez na praça inimiga, Teseu seguiu fielmente as instruções de sua amada. Tal como a doce Ariadne afirmara, a bola de seda correu pelos corredores passando por caminhos que pare-

ciam sem saída, atravessando encruzilhadas, entrando e saindo de salas, subindo e descendo sem jamais hesitar sobre que direção escolher. À medida que o novelo diminuía, o ar se tornava mais e mais pestilento, contaminado pelo cheiro nauseante do sangue infiltrado no solo. De repente o fio acabou. Teseu compreendeu que havia encontrado o centro do Labirinto, o covil do monstro. Levantando os olhos, viu o bosque do Minotauro. Resoluto, esquadrinhou o lugar, procurando o protegido de Posêidon. Seria um erro fatal se deixar surpreender pelo homem-touro. Infelizmente, o arvoredo era compacto, dificultando-lhe a visão. E, então, ele sentiu um bafo fétido, um resfolegar pesado que, de tão intenso, fazia balançar as folhas de uma árvore próxima. Era o Minotauro. O herói preparou-se para a investida que viria. Dito e feito: o monstro irrompeu à sua frente num tropel alucinado. O príncipe de Atenas mal acreditou que o ser apavorante saído do bosque fosse real. Seu corpo de homem era escuro e peludo, feito apenas de músculos extraordinariamente desenvolvidos, e sua cabeça taurina era imensa, com chifres desmesurados e aguçados como lâminas. Era, de longe, o mais desafiador dos perigos que já vira, a mais repulsiva criação do Senhor dos Mares e, sem dúvida, a mais destrutiva. Ali estava um dos maiores flagelos de seu tempo, um flagelo que se tornaria sua glória e sua lenda.

Os oponentes se encararam com pupilas desvairadas. A mandíbula do monstro se abria e fechava num mastigar antecipado. O homem-touro espumava. Os braços de Teseu, esticados à frente, ficaram em posição de ataque. O príncipe grunhia.

O Minotauro investiu galopando. Ia de cabeça baixa para estripar mais aquela vítima com seus chifres descomunais. O príncipe esquivou-se do golpe e, lembrando-se da recomendação de Dédalo, pendurou-se no pescoço do flagelo de Creta. O monstro usou de toda a sua força para desalojar o importuno, mas Teseu permaneceu firme. O Minotauro tentou puxá-lo com suas mãos enormes. Em vão! O herói parecia um molusco agarrado às pedras. Tirando uma das mãos do pescoço do homem-touro, Teseu cerrou-a em torno de um dos chifres, torcendo-o para um lado e para o outro. Um estalo, igual ao de um galho que se parte, indicou que o corno do monstro havia saltado do osso. O Minotauro estremeceu, compreendendo o que acontecera. Usando de toda a sua força, Teseu arrancou o chifre e o brandiu no ar como um troféu.

Um jato de sangue escuro, grosso e malcheiroso esguichou da ferida aberta. O Minotauro rugiu de dor e de raiva. Num derradeiro ímpeto, o homem-touro tentou esganar quem o matava, mas sua energia já não era a mesma. Aproveitando-se da incredulidade da criatura ante a morte inesperada, Teseu empunhou o

enorme chifre como se fosse uma espada letal e o enfiou no alto da cabeça do monstro ensandecido, até encostar sua mão no pelo áspero. As pernas do Minotauro fraquejaram, e ele tombou morto.

O vitorioso herói chutou o corpo sem vida e o furou no peito. Depois, abandonou a arena e percorreu a toda velocidade os corredores do Labirinto, seguindo o fio que Ariadne lhe dera. Só parou quando cruzou a porta que levava à praça. Viu desgostoso que a esplanada estava deserta. Não havia platela para saudá-lo. Só a princesa se lançou em seus braços. De mãos dadas, o casal correu até o palácio real, recolheu os jovens atenienses e fugiu despercebido na escuridão trazida por Nix.

A trirreme ateniense singrou triunfante de volta à pátria, mas, por vontade das Moiras, Teseu aportou na ilha de Naxos e lá, inexplicavelmente, tralou sua doce amada, abandonando-a e levantando âncora enquanto ela dormia. Talvez o remorso de tal vilania o tenha atormentado, fazendo-o esquecer-se de trocar, pela vela branca, a vela preta erguida no mastro, e o rei, seu pai, ao ver aproximar-se do cais o pano negro adejando ao vento, gritou agonizado pela dor da morte do filho e, desesperado, atirou-se ao mar.

Teseu foi feito rei e batizou as águas onde seu pai se afogara de Egeu, mar Egeu.

A primeira coisa que ordenou ao se sentar no trono foi:

— Mensageiros, procurem, na Tessália, por um pastor chamado Hípias e tragam-no à minha presença.



## VIII. Os deuses

O encontro com a Pitia deixara Hípias bastante perturbado. A magnificência do templo, a pompa da cerimônia, a visão impressionante da sacerdotisa de Apolo com sua presença quase divina, o frêmito da multidão extasiada e, acima de tudo, as palavras do poderoso deus repetidas pelos lábios da Pitonisa trouxeram-lhe uma grande exaltação. A essa nunca antes experimentada sensação juntara-se o desassossego provocado pelo estranho ruído que ecoara pelo monte Parnaso — algo como se a própria angústia gritasse a sua dor, ou como o estrondo de esperanças que se esfacelam sem aviso. Um ruído que Hípias dissera parecer o de um coração despedaçando. Naquele barulho como que retumbaram todas as aflições do mundo. E essa inquietação avassaladora o tomara de assalto, impedindo que ele sequer ouvisse a pergunta que a mulher lhe dirigira.

— Responda, Hípias — repetiu Cimene ansiosa —, o que lhe disse a Pitia?

— Apolo falou com palavras estranhas: "Seixos devem ficar no fundo dos rios e não cogitar de habitar as altas montanhas, pois

que elas são inacessíveis e importantes demais para eles”.

— Que seixos? Que montanhas? Oh, Hípias, deve haver algum engano! Será que você fez a pergunta certa?

— Claro que sim, mulher! Eu me inclinei diante da sacerdotisa e falei: “Deus dos vaticínios, ensine-me como proteger minha família dos perigos que rondam minha casa!”. O acólito, que interpreta as palavras que saem dos lábios da Pitia, ouviu a minha pergunta e a resposta do deus, e interpretou as palavras de Apolo Pítio exatamente como acabei de repetir. Não há engano algum!

— Mas a resposta é tão sem sentido!... Ela não nos ajuda em nada!

— Nós somos mortais e, portanto, criaturas imperfeitas. O que sabemos dos pronunciamentos do Mundo Superior? No momento certo, compreenderemos tudo. Tenha paciência! Confie em Afrodite! Ela não nos abandonará.

Os deuses do Olimpo — com forma humana e essência divina — falavam aos seus oráculos de modo ambíguo e reticente, o que só fazia aumentar a reverência dos seus adoradores. Dentre as divindades que se valiam de lábios humanos para dar suas mensagens e conselhos, Apolo era o preferido. Homens vindos de todos os

cantos da Hélade acorriam ao templo de Delfos para o privilégio de receberem uma resposta da Grande Sacerdotisa, que se manifestava por entre nuvens de vapor tóxico. Nem o oráculo de Zeus, em Dodona, era tão visitado. Qual o motivo de tamanha afluência? Certamente por um atributo específico de Apolo: ele era o deus da luz, no qual nenhuma sombra se projetava, e, por isso, o deus da verdade, a divindade incapaz de dizer sequer uma mentira, sendo, portanto, o infalível Senhor das Profecias, o Senhor dos Vaticínios. Nessa atribuição, a divindade era chamada de Apolo Pítio e lhe eram consagrados o corvo, o galo, o gavião e a serpente. Ele era também o deus curador que ensinava aos mortais a arte da medicina e, surpreendentemente, também o deus das epidemias e das pestes. Era, ainda, a divindade da música, das artes plásticas, da juventude, da ciência e da filosofia. Cabia-lhe, igualmente, proteger os rebanhos e patrocinar a fundação de cidades. Apesar de tantos atributos positivos, ele podia ser colérico, cruel e vingativo como todos os olímpicos.

Esse filho de Zeus e da titânida Leto nascera numa ilha do mar Egeu, denominada Delos, quando sua mãe lá se encontrava para fugir da fúria de Hera, a legítima mulher do Senhor do Olimpo. Além de expulsar a rival da montanha sagrada, a Deusa dos Braços Brancos a condenara a ser eternamente perseguida por uma ter-

rível serpente. Nove meses antes do nascimento de Apolo, Leto, então refugiada na Sicília, dera à luz Artemisa, a gêmea do deus arqueiro. Zeus encantou-se por seus lindos filhos e levou-os para o Olimpo, presenteando-os com inúmeros atributos. Nove anos se passaram até que o deus dos deuses presenteasse Apolo com um resplandecente carro de ouro puxado por quatro impetuosos cavalos brancos. Dentro do carro havia um arco e uma aljava com setas, todos do mesmo precioso metal. Depois, Zeus disse a Artemisa:

— Hefesto fez estes presentes para Apolo usando o mais puro ouro que existe. Peça-me as joias que desejar, e ordenarei ao deus ferreiro que as faça igualmente lindas e preciosas.

Artemisa imediatamente respondeu:

— Não! Dê-me exatamente o que deu a Apolo. Mas ordene ao Senhor do Fogo e das Forjas que faça os meus presentes da mais linda prata. Meu irmão adora a luz, e o brilho faiscante do ouro ilumina toda a sua figura; já eu me deleito com uma luminosidade menos intensa, tal como aquela da prata. Ah!... Quero também uma túnica feita de prata, pois não me agradam as sedas e os linhos, e também uma matilha de cães ferozes que me acompanhem nas caçadas, e um grupo de lindas ninfas que me façam companhia.

Zeus riu-se das preferências daquela filha tão diferente das

diçoadas. Tudo por causa de seu filho Asclépio, um jovem bom e estudioso que herdara os seus dons curativos e que usava desses conhecimentos para salvar muitos homens da morte. Hades queixou-se a Zeus, dizendo-se roubado de almas cujos corpos muito doentes praticamente já lhe pertenciam. Para agradar ao irmão, o Senhor do Olimpo fulminou Asclépio com um raio. Apolo revoltou-se e, para vingar essa morte imerecida, foi às forjas de Hefesto e matou os ciclopes que fabricavam as armas de seu pai, ironicamente, usando das flechas feitas por aqueles mesmos gigantes. Enfurecido, Zeus exilou-o para o Mundo Inferior, a fim de que expiasse a sua culpa, mas Leto interferiu, e o deus acabou por perdôá-lo ao final de um ano. A vida em meio às aflições daquele lugar de dores infinitas amadureceu o irrequieto Apolo, aumentando-lhe o saber e a tolerância, tornando-o, dali em diante, uma divindade bem mais pacífica.

Artemisa jamais passou por uma experiência semelhante e continuou eternamente irrequieta, amando as turbulências das caçadas e liderando, inflamada, os cantos e as danças nos bosques da Terra, sempre em companhia de suas ninfas. Ao contrário de Apolo, a ferosa virgem não tinha oráculo, pois não gostava de dar ou de receber conselhos. Cumpria rigorosamente o voto de castidade que fizera e exigia que as companheiras fossem tão castas

quanto ela. As belas mulheres de seu séquito a obedeciam e a adoravam a ponto de — para não deixá-la sozinha um minuto sequer — correr ao lado de seu carro, rápidas feito gazelas.

A deusa era uma divindade extremamente orgulhosa e altiva, muito rígida em seus princípios, cruel e vingativa sempre que se sentia ultrajada. Nesses momentos, ela engendrava os mais terríveis castigos para punir quem a ofendera. Certa vez, a ninfa de quem mais gostava envolveu-se amorosamente com Zeus e dele esperava um filho. Furiosa com a deslealdade da preferida, a deusa da caça transformou-a num imenso urso e ordenou aos seus ferozes cães que o fizessem em pedaços. Zeus, atento ao que se passava, imediatamente impediu aquela morte, transformando o pobre animal na constelação Ursa Maior. Artemisa, encolerizada, devastou rebanhos, destruiu colheitas e semeou epidemias. Os homens passaram a temê-la, certos de que ela podia incorporar Hécate, a divindade da magia e das assombrações, a Senhora da Lua, a dona dos mistérios que povoam a escuridão de Nix, a feiticeira que auxiliara Orfeu.

Os deuses helênicos governavam a existência dos homens. Eles eram a raiz da vida e a essência do existir, personificavam as ma-

ravilhas do mundo e detinham os segredos incompreensíveis do universo. Tinham qualidades e imperfeições. Possuíam poderes ilimitados que usavam ora a favor, ora contra a humanidade, a quem puniam com castigos inimagináveis. Com deidades de tal natureza, era lógico que os mortais vivessem lisonjeando e temendo Zeus e os olímpicos Hades, Posêidon, Deméter, Héstia, Hera, Afrodite, Atena, Artemisa, Apolo, Ares e Hefesto. Os humanos veneravam a beleza ímpar dos deuses, sua magnificência, seus conhecimentos infinitos, seus maravilhosos atributos e, sobretudo, sua imortalidade. Temiam seus arrebatamentos, pois, apesar de grandiosas, as divindades eram também mesquinhas, volúveis, irascíveis, enganadoras e mentirosas.

A prole divina do Senhor do Olimpo é poderosa. Além de Artemisa e Apolo, há seus dois filhos, Hefesto e Ares, gerados com Hera, e ainda Atena, a deusa saída de suas meninges. Hefesto, marido de Afrodite — feio, coxo e corcunda —, é quem fabrica os belos objetos pertencentes aos deuses. Ares é o belicoso e sanguinário deus da guerra, de voz trovejante, desprezado e temido por seus pares. Atena é a deusa da sabedoria, divindade amiga dos mortais a quem ajudava; grave e sábia, é o árbitro das disputas no Olimpo. Ela teve um nascimento inusitado: Zeus sentiu uma insuportável dor de cabeça e pediu a Hefesto que lhe abrisse o

crânio com um machado para minorar o seu sofrimento. O deus ferreiro obedeceu e da cabeça aberta saiu uma belíssima jovem com capacete, couraça, lança e escudo de ouro, que logo se tornou a filha preferida de Zeus. O oráculo de Delfos vaticinou-lhe um futuro de glórias, e os homens honraram a deusa virgem com uma infinidade de templos. Além do dom da sabedoria, ela presidia os combates justos, o artesanato, a vida das cidades, a agricultura, a justiça e a razão. Ensinou os mortais a fiar, a tecer e a arar a terra. Deu-lhes ferramentas, a roda, a rédea dos cavalos, o machado e as velas dos barcos. Era uma deusa perfeita, salvo por uma fraqueza: ter ciúme dos seus dotes e habilidades; e foi por despeito que castigou, de forma abominável, uma jovem tecelã de nome Aracne, que ousou ser mais habilidosa do que ela no manejo do tear. O terrível episódio foi causado por uma frase dita por Aracne ao terminar de bordar uma bela tapeçaria retratando Artemisa e Afrodite. Os pontos eram tão perfeitos e as cores tão belas que as duas divindades pareciam estar vivas na tela. Aracne disse: "Nem mesmo Atena faria um trabalho igual!". A deusa ouviu a ofensa, desceu à Terra e procurou a imprudente mortal. "Mostre-me a sua tapeçaria!", ordenou. Como o bordado era realmente deslumbrante, Atena ficou irritada e rasgou-o em mil pedaços. Sentindo-se infeliz e sem saber que outra coisa fazer, a jovem enforcou-se

numa oliveira, a árvore preferida da deusa. Chocada com aquela reação inesperada e possivelmente atormentada por ter perdido o seu senso de justiça, a filha de Zeus encostou a mão no corpo sem vida e murmurou: "Continuarás a tecer e farás trabalhos bem mais delicados do que o que causou esta desgraça!". Ao contato daqueles dedos excelsos, o corpo morto reviveu, metamorfoseado num animalzinho que logo começou a tecer. A aranha — pois que não era outra coisa — foi diligentemente tecendo uma fina trama de beleza extraordinária que se transformou na primeira teia criada na Terra. Consolada pela maravilhosa criação, Atena voltou ao Olimpo, guardando sempre no olhar uma certa melancolia por aquele ato injusto.

Hípias não sabia dessas inquietações divinas. Pensava que só os homens conhecessem o remorso, a aflição e a angústia. Se imaginasse a verdade, talvez não se sentisse tão insignificante e inseguro. Talvez redimensionasse o Olimpo. Não era segredo que os seus moradores queimavam em ódios e paixões, mas nenhum mortal supunha que se permitissem sensações de desconforto. Esperava-se que, além de pairarem acima do Bem e do Mal, desconhecêssem as agonias que ferem os humanos na Terra. Para estes,

aqueles eram a essência de todas as coisas, e sem a sua existência só haveria o vazio do Caos. Por que iria Hípias discordar? Todos os mortais precisavam da proteção sagrada e, por isso, ele reverenciava a bela Afrodite, a divindade do amor e do riso, a mais tentadora e fascinante deusa do Olimpo, que surgira da espuma branca do mar numa concha de madrepérola. A deusa desnuda de talhe perfeito, com uma aura mágica de irresistível poder sedutor, fazia de seu corpo a recompensa suprema e de seus braços um alívio para todas as amarguras. A deidade por quem todos se apaixonavam e que velava amorosamente por seus adoradores, presenteando-os com a capacidade de atrair e de ser atraído, de dar e de receber a afeição maior. Hípias sabia que era ela quem iluminava a sua existência e guiava os seus passos, protegendo-o da ira humana e divina. Ele desconhecia que a amorosa Afrodite seria o sanguinário combustível que faria explodir uma terrível guerra nascida do desejo de vingança. Guerra que envolveria toda a Hélade, ceifando a vida de muitos heróis e reis, e que abarcaria o Olimpo, acirrando a rivalidade entre os deuses. Mas isso fazia parte do futuro.

Naquele momento, a linda divindade estava totalmente entretida com uma certa família que voltava de Delfos e nem pensava numa cidade chamada Troia.

— Hípias — implorou Cimene —, faça alguma coisa! Já estamos quase chegando em casa e ainda não deciframos o que disse Apolo. A Medeia e a Medusa podem estar à nossa espera!... Que faremos, então? Peça ajuda a Afrodite.

O pastor olhou em volta, desanimado.

— De que jeito, mulher? Em assunto tão sério, ela exige sacrifícios sangrentos: uma lebre, um bode ou um varrão. Não há qualquer um deles por aqui! Não posso implorar a sua ajuda sem lhe dar o que ela mais gosta.

Cimene começou a chorar, por amor aos seus.

Talvez condoída daquelas lágrimas copiosas ou envaldecida por tamanha reverência, a deusa resolveu agir e fez surgir, logo adiante, uma romanzeira, árvore que Zeus lhe dedicara. O pastor veria a árvore, comeria um fruto e desvendaria o enigma do vaticínio de Apolo.

— Vejam que belas romãs! — exclamou Hípias. — Quem quer experimentar uma delas?

O pastor mastigava, deliciado, a polpa madura, a mais saborosa que já provara. Acabada a fruta, ele se dirigiu a um riacho próximo para matar a estranha sede que dele se apossara. Abaixou-se para

beber e viu as pequenas pedras redondas no fundo do rio. Levantou os olhos e viu as montanhas ao longe. Então, ele soube!

— Já sei! — gritou. — Já sei! Nós somos os seixos porque pequenos e insignificantes como eles. As altas montanhas são os poderosos. De repente, tudo ficou claro! "Seixos não devem cogitar das altas montanhas, pois que são inacessíveis e importantes demais para eles." O lugar dos seixos é no fundo dos rios e não nas montanhas. Apolo nos aconselhou a não nos preocuparmos com os poderosos, isto é, com os monstros. Eles não são nosso problema. Nós somos muito pequenos para que eles se importem. Não é a nós que eles querem: as abominações estão atrás de presas maiores do que a família de um simples pastor. Estamos salvos, Cimene! Monstros são da competência dos heróis. Eles que se preocupem!

Feliz, Cimene abraçou-se a Hípias, seu amor, seu amante.

No Olimpo, Afrodite sorriu.



## IX. Os monstros

Tranquilizados pela resposta de Apolo, Hípias, Cimene e Agenor correram para o vale onde moravam. Faltava pouco para o alcançarem, e foi reconfortante chegar. Estavam pacificados, certos de que os monstros seriam deixados aos cuidados dos heróis, de quem, por sua vez, se encarregariam os deuses. Eles, os mortais, deveriam apenas se ocupar da vida.

Encontraram Laio muito ansioso e inquieto.

— Acho que há novas criaturas malignas no bosque — sussurrou ele, assustado, olhando na direção das árvores. — A cada dia ouço mais ruídos estranhos, tais como o galopar de cavalos, pios estridentes e latidos que não parecem deste mundo.

Para sossegá-lo, Hípias repetiu o que dissera Apolo.

— Não é da nossa conta, Laio! — concluiu. — A reunião dos monstros nada tem a ver conosco.

O menino riu satisfeito e, livre dos temores que o angustiam, lembrou-se de um recado que se comprometera a dar.

— Hípias, passou por aqui um homem trazendo uma mensagem de um tal Teseu, rei de Atenas... O rei quer vê-lo imediata-

mente.

— Então, ele conseguiu e agora é rei! — exclamou o pastor. Depois disse, risonho: — Alguém não aparecerá na reunião da clareira. O grupo do bosque vai ficar desfalcado.

— De quem, pai? Do rei?

— Dele não, filho, mas ele quase que poderia fazer parte do bando. Eu estava me referindo a um abominável monstro que vivia em Creta.

— Você vai procurar o rei de Atenas? — perguntou Cimene.

— Não sei, mulher!... Ele me assusta, me assusta muito.

Um ensurdecedor bater de asas interrompeu a conversa. Três imensas aves surgiram da direção da morada do vento Austro e sobrevoaram o bosque, como que procurando um local para pousar. Voavam cada vez mais baixo e já quase tocavam as copas das árvores.

— Que abutres esquisitos — comentou Agenor.

— Não são abutres — explicou Hípias, fixando o olhar nos voadores. — São harpias que vieram se juntar às perversidades agrupadas na clareira.

Cimene reprimiu um grito de horror.

— Isso é terrível! — exclamou, abraçando o filho. — Ouvi contar que elas têm uma fome sem fim e que devoram todos os alimentos

que encontram.

— É verdade, mulher! E o que as Arrebatadoras não comem, inutilizam com seus excrementos. Povoados inteiros já morreram de fome por causa delas.

Guinchos de gelar o sangue cortaram o ar.

— Vamos para dentro de casa esconder os grãos e o leite! — implorou Cimene.

Os meninos concordaram de má vontade. Estavam excitadíssimos, sem compreender o mal que germinava próximo dali.

Depois de tudo guardado, Hípias, Cimene, Agenor e Laio se reuniram junto ao braseiro e esperaram. O tempo foi passando, mas nada de diferente aconteceu. A vigilância dos adultos começou a claudicar. Os meninos especulavam, em voz baixa, sobre as aberrações que haviam chegado nos últimos dias. Não sabiam quais eram e, por isso, davam-lhes formas e rostos tirados da imaginação. De seus devaneios, pularam monstros horripilantes, criaturas que explodiam em labaredas e em pestilências. Criaram até onde a fantasia os levou e, depois, arquitetaram confrontar o imaginado com o real. Aproveitando-se de um instante em que ficaram sozinhos, escapuliram em direção ao bosque e se esconderam atrás de uns espinheiros, perto do claro entre as árvores.

A realidade que surgiu diante de seus olhos ultrapassava em

muito a imaginação mais delirante, e eles viram o que poucos mortais têm a infelicidade de ver. Se os malditos não arrebentavam em fogo como eles haviam pensado, destilavam algo invisível que angustiava os seus corações. Uma nuvem escura e espessa pairava acima da cabeça dos monstros da Hélade como um manto protetor. A cena era apavorante: Medeia e Medusa gesticulando com um peludo homem-cabra que parecia estar embriagado. Os três gargalhavam, e seus olhos tinham um brilho cruel. Duas outras mulheres parecidas com a Medusa estraçalhavam um pequeno animal, usando suas garras de bronze. As tais harpias, com suas caras de velhas desgrenhadas e sujas, corpos imundos com seios pendurados e grandes asas fétidas, grunhiam saltitando pela clareira. Um bando de éguas selvagens escoiceava o vento e resfolegava furiosamente. Uns seres extraordinários, metade leão, metade águia de asas imensas, bicavam o que restava de um javali.

— Estamos todos aqui? — perguntou a Medusa, de modo brusco.

Medeia olhou em volta e respondeu:

— Faltam o Minotauro, a Esfinge de Tebas, as Fúrias e o javali do monte Erimanto. Ah, e a Quimera!

— Eles virão! — garantiu uma harpia. — Todos responderão ao chamamento, pois sabem da gravidade da situação. Precisamos

discutir o que fazer.

Nisso, um jato de fogo varou a nuvem escura e incinerou uma árvore. Era a Quimera com o seu sopro de chamas. Aquela descendente de Urano tinha um corpo incoerente: cabeça de leão, torso de cabra e cauda de serpente. Uma figura impossível e aterradora.

Laio gemeu, esmagado por um grande medo. A aparição — de tão irreal — parecia absurda.

De repente, o chão tremeu e rachou, abrindo uma fenda de onde surgiram a cabeça e o tronco de uma graciosa e jovem mulher de olhos cintilantes. Os meninos ficaram embevecidos com a sua beleza, até perceberem que, da cintura para baixo, ela era uma horripilante serpente malhada.

— Equidna! — exclamou a Medusa com satisfação.

Os outros monstros cercaram a recém-chegada, que foi acarinhada e abraçada.

A górgona Medusa deu-lhe a palavra, afirmando que ninguém melhor do que ela para abrir a reunião, porque era a mais atingida de todos eles. A atrocidade não se fez de rogada, e de sua graciosa boca saiu uma voz que parecia vir do Inferno.

— É preciso parar Héracles! — gritou ela. — O sanguinário bastardo de Zeus já trucidou dois dos meus filhos: o Leão da Nemeia e a Hidra de Lerna, e sei que ele pretende aniquilar mais um:

Cérbero.

O cão da Terra dos Mortos uivou ao ouvir seu nome. Sua mãe continuou:

— Logo, outros heróis desejarão cobrir-se de glórias, exterminando-nos um a um.

Os cabelos serpentinos da Medusa agitaram-se, ameaçadores. As víboras abriram suas bocas, deixando ver centenas de línguas bifurcadas.

— Equidna está certa! — disse a abominação. — Héracles dá um mau exemplo. Já, já, Teseu, Belerofonte, Perseu e todos os outros heróis da Hélade não descansarão até nos liquidarem.

Um grifo ajuntou:

— Não se esqueçam de que o ensandecido filho de Alcmene só completou dois dos doze trabalhos que Zeus lhe impôs. Faltam dez. Qualquer um de nós pode ser o próximo! Quem? Quando? Onde? Pensem!

Um cheiro de medo, de expectativa e de raiva saiu dos corpos disformes. As monstruosidades estavam intranquilas. Héracles era uma ameaça para ser enfrentada o quanto antes.

A máscara da Medusa ficou mais terrível do que nunca, e seus olhos letais relampejaram alucinados.

— Vou transformá-lo em pedra como fiz com tantos outros

mortais — garantiu ela.

— Diga-nos o que eu e minhas irmãs podemos fazer — acrescentou uma das éguas comedoras de carne humana.

— Devorá-lo! — sugeriu o Sátiro. — Com o seu tamanho descomunal, ele será um verdadeiro banquete.

— Dizem que o colosso matou a mulher e os filhos porque estava louco — afirmou a maior de todas as harpias.

— É verdade! — confirmou o homem-cabra. — A divina Hera enlouqueceu-o para que cometesse um desatino que o Olimpo não pudesse perdoar. Ela o odeia por ser filho de Zeus com outra mulher e sempre procurou exterminá-lo. Tentou envenená-lo quando ele ainda estava no berço, mas Héracles simplesmente esganou as víboras que ela enviara. Vendo que todas as suas artimanhas falhavam, a Senhora dos Braços Brancos engendrou uma simples e maravilhosa maneira de perdê-lo: fazê-lo ser castigado pelo próprio pai. Sua manobra foi soberba e digna de uma grande deusa: ela o enlouqueceu, e ele estrangulou a família sem dó nem piedade; um crime que as Moiras não perdoam.

— Que vingança! — exclamou Medeia. — Nada é tão perturbador quanto matar os próprios filhos.

— Passada a insanidade — continuou o Sátiro —, ele sucumbiu a um despropositado arrependimento e implorou o perdão de

Zeus. Ainda enraivecido, o grande deus exigiu que, antes, o assassino executasse doze tarefas difíceis.

— O resto nós já sabemos — interrompeu Equidna, espumando de ódio. — As duas primeiras foram matar meus queridos filhos.

Circe, a linda feiticeira de voz roufenha, que se mantivera calada até aquele momento, disse numa voz assustadoramente grave:

— Eu nunca vi esse celerado, pois ele nunca foi à minha ilha. Se por lá ele aparecer, eu o transformarei em mais um porco.

— Não podemos esperar até que isso aconteça — disse uma das éguas. — O Leão da Nemeia e a Hidra de Lerna precisam ser imediatamente vingados. Não devemos permitir outros massacres! — E olhando nos olhos de cada um dos companheiros, afirmou: — Todos nós estamos correndo um risco enorme.

A feiticeira de voz rouca acrescentou:

— Eu já encantei alguns heróis e sei que eles não são indestrutíveis. Hércules, apesar de seus laços com Zeus, pode ser vencido, pois não é um imortal. Unidos, poderemos derrotá-lo.

— Certamente! — exclamou a górgona Medusa. — Circe e Medeia praticam, como ninguém, as artes da magia, e podem atraí-lo para uma emboscada. Quando o colosso estiver encurralado, cada um de nós dará a sua contribuição, pois que conhecemos todas

as sendas do Mal. Minhas irmãs e eu somos a própria perversão. Equidna é o monstro gerador de monstros, não há outro igual a ela. Cérbero foi escolhido para ser o guardião da Terra dos Mortos por causa de sua fúria desmesurada. As harpias são as criadoras da fome e poderão deixá-lo à míngua, e as éguas da Trácia se deliciarão com os grossos e succulentos músculos do heroico Héracles. Quando tivermos acabado com ele, os grifos carregarão os seus restos e os lançarão nas bocas de fogo dos montes furiosos.

O plano era diabolicamente lindo, e todos gargalharam e gargalharam. Nunca a maldade lhes parecera tão boa.

— Morte a Héracles!

O grito uníssono que saiu daquelas gargantas monstruosas ecoou por todos os vales da Tessália, e o cheiro de ódio que se desprende daqueles corpos empestou a clareira com o odor de mil carcaças putrefatas. Satisfeitos com o planejado, os monstros se prepararam para partir.

Agenor e Laio estavam lívidos de medo. Nunca tinham visto tanto rancor. Permaneceram escondidos até que todas as abominações debandassem e, depois, correram de volta para casa, convencidos de que o Inferno tinha subido à Terra.

— Filho — disse Hípias —, os monstros que nós devemos temer são outros! Não se preocupe com as aberrações que aqui estive-

ram! Vá cuidar de suas obrigações, que são muitas! Somos simples seres humanos, e viver requer muita dedicação.

Longe dali, o alvo de tanta indignação rumava no seu passo cadenciado, de som cavo atordoante. Ia ao encontro de outra tarefa para conseguir mais um pedaço de perdão. Sua aljava estava cheia de setas envenenadas com o sangue da Hidra, mas Héracles sabia que não as poderia usar nessa terceira caçada. Sua incumbência era capturar um animal sagrado, uma corça de chifres dourados que pertencia a Artemisa. Não podia matá-la, nem mesmo feri-la: sua tarefa era capturá-la viva.

“Que os monstros descansassem por uns tempos”, pensou o filho de Zeus.



## X. A caixa de Pandora

Héracles escapou de todas as armadilhas engendradas pelas monstruosas criaturas da Hélade e, como se isso não bastasse, ainda abateu Cérbero e as éguas selvagens. Das outras abominações que tinham confabulado contra ele, encarregaram-se outros heróis. As que não tombaram trucidadas fugiram para um lugar desconhecido onde, sem dúvida, continuaram a espalhar o terror.

A Medusa teve a sua horripilante cabeça decepada pelo bravo Perseu, o trágico herói amaldiçoado e abandonado por sua família terrena, porém amado e protegido pelos deuses, de quem recebeu um elmo que o tornava invisível, um par de asas que o fazia voar mais rápido do que voam os pensamentos e, ventura das venturas, um escudo que, como um espelho, refletia fielmente tudo o que estivesse à sua frente. E foi usando essas dádivas olímpicas que ele achou e abateu a hedionda górgona. Encontrou-a numa caverna no limite extremo da Terra e a matou após violento combate. Depois, decepou sua cabeça e percorreu toda a Hélade, exibindo-a como um lúgubre troféu. O povo se deliciou ao ver o antes temido rosto, exangue e retorcido num último e furioso esgar. Terminada

a jubilosa peregrinação, Perseu presenteou Atena com o horripilante despojo, e a deusa mandou-o prensar em seu escudo.

Medeia, a feiticeira da Cólquida que havia orquestrado um crime hediondo para ferir Jasão, o infiel pai de seus filhos, foi implacavelmente caçada por esse herói perjuro. Não vendo de que outra maneira escapar da fúria incontida do herói, ela desapareceu entre grossas nuvens de tempestade, guiando sua quadriga puxada por mastins negros. A feiticeira esperava poder apagar suas pegadas da face da Terra e ficar esquecida na noite dos tempos. Não conseguiu o anonimato desejado, e seu nome, até hoje, inspira horror.

A temida e cruel Esfinge, devoradora de mortais, que tantas vítimas fizera na estrada de Tebas, esfumou-se no ar, fugindo sem deixar rastro, quando Édipo, o filho de Jocasta e Laio, reis daquelas terras, adivinhou a resposta da até então indecifrável pergunta que a filha de Equidna fazia aos viajantes que se aproximavam daquele reino: "Quem, de manhã, anda com quatro pés; ao meio-dia, com dois; à noite, com três?". Antes da vitória de Edipo, todos os que por ali passavam, pagavam com a vida sua ignorância. Resolvido o enigma, respondida a adivinha, a Esfinge, roubada da pergunta que a tornara tristemente célebre, viu-se despojada de seu poder opressor e preferiu abandonar o rochedo que habitava e

sumir para nunca mais ser vista.

Da outra filha de Equidna, a apavorante Quimera — com suas três cabeças cujas bocas cuspiam veneno e com narinas que lançavam labaredas —, uma das maiores perversidades de sua época e que, de tão assustadora, parecia irreal, sabe-se que foi aniquilada por um príncipe chamado Belerofonte, que a perseguiu pelos céus, montado em um lindo corcel alado. Ela se consumiu, cozinhada em seu próprio fogo.

As harpias foram sopradas para longe do mar Egeu pelos ventos Zetes e Calais, os filhos de Bóreas, e obrigadas a se refugiarem numa profunda caverna na ilha de Creta. Nunca mais retornaram aos lugares de antes.

Um a um, os monstros desapareceram da Hélade e, soterrados pela poeira do tempo, desfizeram-se em lendas.

Assim também foi com os heróis: de realidade palpitante a uma existência apenas poética. Entretanto, diferentemente dos monstros, eles tombaram vítimas de si mesmos: da sua indiferença com relação à humanidade, da sua louca agressividade, da sua soberba e da sua arrogância.

Orfeu muito penou e errou, e só na morte encontrou a paz que o desaparecimento de Eurídice lhe roubara. Juntou-se à amada nos jardins floridos dos Campos Elíseos, onde a eternidade os

esperava.

Teseu, o rei de Atenas, lutou muitos combates sem jamais conhecer glória maior do que o extermínio do Minotauro. Primeiro, governou Atenas com bondade, depois, como um tirano. Teve um filho com a rainha das amazonas e, mais tarde, casou-se com Fedra, filha de Minos e irmã de Ariadne. Essas bodas só lhe trouxeram desespero, dor e morte. Terminou seus dias numa longínqua ilha de localização incerta e, tal como a Medeia e a Esfinge, desapareceu sem deixar rastro. Dizem que morreu assassinado, mas não há provas irrefutáveis.

Que destino coube a Héracles, o herói dos heróis? Cumpriu seus doze trabalhos e recebeu o perdão de Zeus. Ganhou imorredoura glória que, entretanto, não lhe trouxe paz. O remorso continuou a roê-lo sem trégua. Casou-se uma segunda vez, mas, esgotado por tantos monstros e combates, não tinha muito para repartir com quem quer que fosse. Sua mulher ressentiu-se de sua indiferença, e mortificada, carcomida por um atroz ciúme, impregnou-lhe as vestes com o poderosíssimo veneno da Hidra, e o filho de Zeus — como a Químera — ardeu até morrer. Compadecido daquela sina aziaga, o grande deus o ressuscitou e, transformando-o em um semideus, levou-o para o Olimpo e o sentou ao pé de seu trono.

E o que foi feito das poderosas divindades da Hélade? Ainda reinaram por um tempo no alto da montanha sagrada, incensadas e glorificadas. Conquistaram outras terras, ganhando novos nomes e mais adoradores, até serem substituídas por um deus de uma outra fé. Suas façanhas e vinganças, seus amores, suas maquinações, suas guerras foram transformados em palpitantes e fantásticas histórias. Os templos e as esculturas que os representavam na Terra ruíram. A colossal estátua de Apolo, erguida no porto de Rodes para eternizá-lo, desprendeceu-se de seu pedestal durante uma tempestade e desapareceu no mar. Seu oráculo calou-se. O templo de Artemisa, em Éfeso, foi arrasado por conquistadores indiferentes à gloriosa história da deusa. Em Olímpia, um terremoto destruiu o santuário de Zeus, despedaçando a sua belíssima estátua de ouro e marfim. A magnífica Atena teve o seu templo, na cidade a ela consagrada, saqueado e arruinado. Hoje, a filha favorita a quem Zeus concedeu tantos atributos perdeu seu nome helênico e é lembrada apenas como Minerva, a divindade da justiça. Ares é tristemente recordado quando os canhões rugem e as bombas caem matando e mutilando. Das divindades olímpicas, Afrodite foi a mais afortunada: metamorfoseou-se em milhões de amores pelo tempo afora, e seu nome está impregnado de magia; sua beleza jamais foi esquecida e seu fascínio ainda se faz sentir.

E quanto a Hípias, o mísero mortal, o pastor de cabras sem templos ou estátuas? Ele, o menos importante dos habitantes daquele mundo fantástico, sobreviveu! Sobreviveu aos magníficos e poderosos que eram os alvos de sua veneração; sobreviveu aos seres que eram a razão dos seus medos; sobreviveu apesar de sua insignificância. Para compreender tal paradoxo, é preciso conhecer a história da misteriosa caixa de Pandora: "Zeus decidiu criar homens para povoar o mundo e ordenou ao titã Prometeu que os modelasse em barro. Uma vez prontos, o deus soprou sobre eles o ar da vida, mas deixou-os entregues à própria sorte. Assim, mortais e sem transcendência, os recém-criados vagaram primitivos e indefesos. Sabiam pouco e possuíam menos ainda. Zeus os queria bem rudes para que jamais tentassem usurpar-lhe o poder através da sabedoria e da excelência. Prometeu, entretanto, desejava-os melhores e ansiava por lhes revelar o segredo do fogo, certo de que a posse da chama seria o primeiro passo para civilizá-los e engrandecê-los. Então, se esgueirou até o Olimpo, furtou um carvão aceso da fogueira de Zeus e o trouxe para a Terra. Dessa pequena brasa, os homens fizeram nascer o seu primeiro lume e depois outro e mais outro e outro. Acenderam archotes, espantaram o medo primordial e ergueram tendas. A cólera de Zeus foi incomensurável e, para castigar o titã, acorrentou-o a um rochedo em alto-mar.

Todas as manhãs, uma imensa águia esfomeada surgia do nada e devorava o fígado de Prometeu, porém Zeus imediatamente o reconstituía para que, na madrugada seguinte, ela pudesse reiniciar o seu banquete interminável. Mas o deus queria punir também os mortais e, para isso, concebeu um plano ardiloso: ordenou a Hefesto que fizesse uma mulher de argila e à Atena que lhe desse o dom da vida. A criatura ficou maravilhosa e foi levada ao Olimpo onde Zeus lhe entregou uma caixa. 'É sua!', disse ele. 'Guarde-a fechada e jamais tente abri-la. Não procure saber o porquê; em vez disso, alegre-se por ser a mulher perfeita que é.' Pandora — esse era o nome da mulher — perdeu-se em tão grande curiosidade, que resistir foi se tornando cada vez mais difícil. Uma noite, ela apanhou a caixa e abriu-a sem qualquer escrúpulo, deixando escapar o seu conteúdo sinistro: a fome, os sofrimentos, as doenças, a peste, os crimes, as guerras, os vícios e muitas outras torpezas. Compreendendo o mal que havia feito, a mulher rapidamente fechou a caixa maldita, mas as perversidades já tinham se espalhado por toda a Terra, e a humanidade já começara a sofrer. Zeus conseguira o seu intento. Mas aconteceu um imprevisto: restou, na caixa, um grão de esperança que estivera misturado ao conteúdo sinistro e que, mesmo ficando aprisionado, conseguiu germinar e crescer. No devido tempo, ele escapou pelas frestas e deu à humanidade a

confiança, a fé e a coragem necessárias para enfrentar a tragédia que se abatera sobre ela". E foi dessa esperança que se valeu Hípias para sobreviver, agarrando-se a ela com extraordinária vontade, mesmo quando ela lhe parecia frágil e fugaz, mesmo nos momentos em que ele mais padecia com os tormentos saídos da caixa de Pandora. A esperança o salvou.

Ao contrário dos heróis, das deidades e dos monstros da Héliade, Hípias vive até hoje. Vive desdobrado nas muitas gerações de filhos dos filhos de seus filhos.

Aqueles tempos transformaram-se em fantasia, mas os descendentes de Hípias são uma realidade. Entretanto, que eles se acautelem, pois, de seus atos depende a possibilidade de haver um amanhã que lhes confira eternidade. Sem cuidados, eles serão como os deuses olímpicos: simplesmente efêmeros.

# Glossário

Entre parênteses estão os correspondentes latinos dos nomes gregos.

## A

Afrodite (Vênus) — nasceu perto da ilha de Chipre quando, à espuma do mar, se misturaram gotas do sangue de Urano, no momento em que foi castrado por seu filho Crono. Relacionou-se com deuses e com mortais. Foi mãe de Eneias, um herói troiano; de Eros, o menino alado que corporificava o amor; e de duas divindades: Priapo, personificação da fertilidade; e Fobos, personificação do medo. Foi causadora indireta da guerra de Troia.

Apolo (Febo) — deus gerado por Zeus e Leto, filha do titã Ceos. Tinha entre suas atribuições iluminar o firmamento e a Terra; quando conduzia o Carro do Sol era chamado de Febo ou Hélios. Possuía vários dons, entre os quais o da eterna juventude, da música, da poesia e da oratória. Protegia os campos, os navegantes, os artistas e os médicos. Podia ser fonte de vida ou de destruição, pois sua índole era tanto benigna quanto ameaçadora. Nesta última disposição, Apolo trazia as epidemias de peste. Teve um filho chamado Asclépio, patrono da medicina.

Ares (Marte) — o belo filho de Zeus e de Hera, amante da destruição e sedento de sangue, era o poderoso e temido Deus da Guerra, única divindade que não possuía templos na Terra. Atena o odiava e o enfrentava quando surgia uma oportunidade, derrotando-o sempre. Desprezado pelos olímpicos — que detestavam suas histórias sobre combates e batalhas cruentas —, ele era admirado por Afrodite, com quem teve dois filhos: Fobos e Eros. Foi também pai de Cicno, criatura violenta e muito forte, a quem Hércules matou. Ares gostava da companhia

de uma divindade chamada Nike (Vitória). Os mortais diziam que os seus carros de guerra eram puxados por cavalos selvagens, devoradores de homens.

Artemisa (Diana) — deusa virgem, irmã de Apolo, personificava a Lua. Além da caça, ela presidia o parto e a magia. Nesta última atribuição, tomava o nome de Hécate, uma divindade de três faces relacionada à noite. Quando relacionada ao parto, Artemisa era representada como uma mulher de muitos seios. Era uma deusa de grande prestígio entre os mortais, tinha templos em toda a Hélade, sendo que o da cidade de Éfeso, na atual Turquia, foi considerado uma das sete maravilhas do mundo.

Asclépio (Esculápio) — divindade menor, filho de Apolo e de uma princesa da Tessália. Tinha o dom da medicina e aprendeu cirurgia com o sábio centauro Quirão. Atena o presenteou com o sangue das górgonas, restaurador da saúde dos moribundos.

Atena (Minerva) — filha preferida de Zeus que tinha como atributos a armadura, o escudo e a lança feitos de ouro. Nascida das meninges do Senhor do Olimpo, ela era a Deusa dos Olhos Glaucos por causa de seus olhos cinza-esverdeados. Tinha uma presença grandiosa e era a deusa guerreira por excelência, não lhe interessando as batalhas cruentas, mas a arte bélica e a coragem. Era a divindade que presidia a sabedoria, as guerras justas e as ciências. Suas decisões eram irrevogáveis, podendo interferir nas atribuições das Moiras para prolongar a vida dos mortais. Protegia a humanidade e presenteou os homens com utensílios e ensinamentos indispensáveis ao seu desenvolvimento e sobrevivência. Mostrou-lhes o uso do machado, da roda, do tear, do arado e da vela dos navios. Inventou a quadriga e vários instrumentos agrícolas.

Atenas — poderosa cidade-Estado, na região da Ática, rival de Esparta.

Atlas — um dos sete titãs que apoiou Crono na luta contra Zeus e seus irmãos. Com a destruição de Crono, foi castigado e condenado a carregar o mundo. No século XVI, um cartógrafo, de nome Mercador, desenhou, na capa de uma coleção de

mapas, a figura de Atlas com o mundo em seus ombros. Desse momento em diante, chamou-se Atlas a qualquer livro de mapas.

## C

Caronte — velho e desganhado barqueiro da Terra dos Mortos que remava através do rio Aqueronte, conduzindo as almas dos falecidos rumo ao Inferno.

Carro do Sol — carruagem de ouro que atravessava o céu, de Leste para Oeste, logo que Eos abria a cortina do firmamento, iniciando o dia. Conduzido por Hélios, a divindade solar identificada também como Apolo, o carro espalhava luz e calor sobre o mundo. Era puxado por quatro cavalos chamejantes com crinas de ouro. Os mortais não conseguiam distinguir os detalhes dessa magnífica visão por causa do brilho que ela emitia, e se viam obrigados a tapar os olhos para que a luz da carruagem não os cegasse. Quando o passeio terminava, Hélios e seu carro — que mais parecia uma bola de fogo — mergulhavam no rio Oceano, no extremo do Ocidente. Lá, o deus descansava, aguardando que Eos abrisse novamente a cortina do firmamento para que ele cruzasse o céu numa outra maravilhosa jornada.

Cérbero — guardião da Terra dos Mortos, filho de Equidna e de Tifão, o terrível monstro que tinha cem cabeças de dragão em lugar de dedos, ombros de onde brotavam serpentes e olhos que lançavam chamas. Assim, não é de admirar que o cão do Inferno tivesse cauda de dragão, três pescoços de serpente e três cabeças com olhos chamejantes. Sua função era impedir que as almas deixassem a Terra dos Mortos.

Ciclopes — gigantes com um só olho na testa; seres monstruosos que desconheciam qualquer tipo de lei. Eram filhos de Gela e Urano e viviam no Tártaro por imposição deste último. Foram libertados por Zeus para ajudá-lo em sua guerra contra Crono e os Titãs. Com a ajuda de Hefesto, os ciclopes fabricaram os raios de Zeus, o capacete mágico que tornava Hades invisível, e o poderoso tridente de

**Posêidon.** O mais famoso dos ciclopes foi Polifemo, que aprisionou Odisseu e sua tripulação quando eles regressavam da guerra de Troia. O herói cegou-o, arrancando seu olho.

**Circe** — feiticeira irmã de Eetes, rei da Cólquida e, portanto, tia de Medeia. Envenenou o marido e se refugiou numa ilha do mar Egeu, infestada de leões e lobos, para onde atraía navegantes e os transformava em animais. Odisseu e seus homens caíram em seu poder e só escaparam com a ajuda de Hermes.

**Cnossos** — cidade da ilha de Creta onde se erguia o palácio do rei Minos.

**Corça cerínea** — velocíssimo animal com patas de bronze e chifres de ouro que vivia nos vales próximos ao monte Cerínea, na região da Arcádia. Foi o terceiro trabalho de Héracles, que, para capturá-la viva, perseguiu-a por seis meses, do início da primavera até o final do verão. Chegado o outono, a corça, exausta, adormeceu, e o herói apanhou-a com uma rede.

**Creta** — ilha do mar Mediterrâneo onde floresceu uma adiantada civilização chamada Minoica. Entre 1580 e 1450 a.C., tornou-se a mais adiantada sociedade ocidental. Dominou o comércio marítimo, levando os produtos e as artes cretenses para a Ásia Menor, a Síria, o Egito e a Hélade.

**Crisaor** — gigante, filho de Posêidon.

**Crono (Saturno)** — o mais jovem e astucioso titã, filho de Urano e Geia.

## D

**Dédalo** — arquiteto, primo de Teseu, que foi expulso de Atenas por suspeita de ter assassinado seu sobrinho Perdix, um aprendiz que estava se tornando habilidoso demais. Refugiado em Creta, ele construiu o Labirinto. Minos o culpou pela morte do Minotauro, e Dédalo, para fugir da cólera real, fabricou dois pares de asas para que ele e o filho Ícaro voassem por sobre o mar e alcançassem o continente. Infeliz-

mente, o voo terminou em tragédia quando as asas do moço se descolaram, e ele despencou das alturas, morrendo afogado.

Delfos — local onde ficava o oráculo de Apolo, que os gregos consideravam como umbigo do mundo.

Deméter (Ceres) — deusa da colheita, da fertilidade do solo, dos cereais e das plantas e, por isso, divindade de grande importância, sempre representada como uma imponente matrona de fartos seios, usando uma coroa de espigas de trigo. Dividia seu tempo entre o Olimpo e uma ilha montanhosa perto da Sicília. Presidia os rituais de um grande templo na cidade de Elêusis. Filha de Crono e Reia, ela era irmã de Zeus, de Hades, de Posêidon, de Hera e de Héstia. Foi mãe de Perséfone, a rainha do Mundo Subterrâneo.

Deuses do Olimpo — Zeus, Hera, Posêidon, Hades, Héstia, Deméter, Atenas, Ares, Afrodite, Artemisa, Apolo e Hefesto.

Deuses menores — divindades de menor importância, mas que influíam bastante na vida dos humanos. Tinham atribuições bem diversas. Algumas eram ligadas à natureza; outras personificavam atributos e virtudes. Eram:

Asclépio e suas filhas Iaso, Panacea e Higiea, deusas da saúde.

Eos (Aurora), titânida que presidia o amanhecer, irmã do Sol e da Lua; era mãe dos ventos e das estrelas.

Eros (Cupido), jovem e travessa divindade do amor, que portava um arco e uma aljava com setas de ouro. Qualquer um atingido por elas apaixonava-se pela primeira pessoa que encontrasse.

Glauco, um deus marinho nascido humano, mas que se tornou imortal ao comer uma erva mágica.

Hermes, divindade da juventude, encarregada de servir ambrosia e néctar aos deuses.

**HÉLIOS**, filho de titãs e personificação do sol; era muito cultuado na ilha de Rodos onde havia uma colossal estátua em sua honra.

**IRIS**, filha de divindades marinhas, deusa do arco-íris e mensageira do Olimpo.

**NEREU**, um dos Velhos do Mar, pai das nereidas.

**NINFAS**, formosos espíritos da natureza que habitavam rios, lagos e bosques; sendo divindades secundárias, não habitavam o Olimpo. Não eram imortais, mas podiam viver cerca de dez mil anos e jamais envelheciam. Subdividiam-se em onze grupos e recebiam denominações diferentes, como Oecânidas, ninfas do alto-mar; Naiades, ninfas dos riachos; Nereidas, ninfas dos mares internos; Napeias, ninfas dos vales; e Driades, ninfas das árvores. Suaves e delicadas, todas adoravam a música e a dança.

**PÁ** (Fauno), divindade selvagem protetora dos pastores, dos rebanhos, dos campos e dos bosques. Tinha torso, cabeça e braços de homem e pernas e chifres de bode. Gozava de viver entre os mortais, e seu lugar predileto era a Arcádia. Extremamente habilidoso com a flauta, era muito engenhoso e criativo. Seu grito assustador inspirava grande medo, e a palavra "pânico" provém de seu nome. Zeus o transformou na constelação de Capricórnio.

**PAÍFOS**, o filho de Afrodite que Hera, invejosa da beleza da deusa, fez nascer com um falo descomunal.

**PROTEU**, um dos Velhos do Mar, guardião das focas de Posêidon.

**SELENE**, deusa dos tempos pré-helênicos quando, então, personificava a Lua; era uma titânida, irmã de Eos; os mortais a imaginavam como uma linda mulher que percorria os céus numa carruagem puxada por dois cavalos brancos depois que Hélio se retirava para o seu refúgio no Ocidente.

**TÊTES**, titânida filha de Urano e Geia que, na era helênica, se transformou na deusa da hospitalidade, da lei, da ordem, da justiça divina e da profecia. Foi a

segunda esposa de Zeus e, com ele, gerou as Horas.

Ventos: Bóreas, o vento norte, frio e violento; Zéfiro, o vento oeste, suave e agradável; Ireu, o vento leste, criador de tempestades; Austro ou Noto, o vento sul, úmido, quente e formador de nuvens de chuva. O mais querido dos ventos era Bóreas, por haver soprado uma esquadra inimiga para longe da Hélade.

## E

Édipo — filho de Laio e Jocasta, reis de Tebas que, para escaparem de uma hedionda profecia, o abandonaram ainda criança no alto de uma montanha. Encontrado por pastores, foi levado para Corinto e adotado pelo rei. Já adulto, consultou o oráculo de Apolo, soube que mataria o pai e casaria com a mãe; horrorizado, saiu de Corinto e foi para Tebas. No caminho, desafiou e venceu a terrível Esfinge e, em seguida a uma briga, matou um desconhecido sem saber que o homem era Laio. Em Tebas, casou-se com a bela rainha viúva. Ao descobrirem a horrenda verdade, Jocasta enforcou-se e Édipo vazou os olhos, passando a vagar cego pelas colinas, ajudado apenas por Antígona, a filha de seu casamento incestuoso.

Egeu — rei da cidade-estado de Atenas, pai de Teseu.

Éguas selvagens — quatro terríveis animais com cascos de bronze que pertenciam a um rei da Trácia chamado Diomedes, que as habituara a comer carne humana.

Equidna — criatura apavorante com corpo de mulher e cauda de serpente. Gerou os monstros mais aterrorizantes da mitologia grega. Com o gigante Tifão, foi mãe da Quimera, da Hidra e de Cérbero; com Ortro, o cão de duas cabeças que pertencia ao rei Gerião, gerou a Esfinge de Tebas e o Leão da Nemela.

Erínias — divindades infernais que viviam no Tártaro para fazer com que as almas cumprissem as sentenças impostas pelos juizes dos mortos. Eram as deusas primitivas da expiação e do remorso. Tinham também outras atribuições

específicas: Tisífone açoitava os condenados; Aletó os perseguia com tochas acesas; e Megera gritava-lhes, dia e noite, as faltas que haviam cometido. Às vezes iam ao mundo dos vivos para executar terríveis tarefas. Tisífone era incumbida de espalhar a peste e as doenças contagiosas; Aletó perseguia os criminosos; e Megera semeava a discórdia e as disputas ferrenhas.

Esfinge de Tebas — filha de Equidna e do cão Ortros, era um monstro alado que dominava a estrada para Tebas. Tinha cabeça e seios de mulher e corpo de leão. Vivia no alto de uma colina e, ao avistar um viajante, bloqueava o caminho com sua figura pavorosa e o confrontava com um enigma cuja resposta ninguém acertava. Como castigo, a Esfinge estrangulava o perdedor com as suas poderosas garras.

Esteno e Euriale — ver Górgonas.

Estige — o maior dos cinco cursos de água do Inferno. Dava nove voltas em torno da Terra dos Mortos.

Eurídice — ninfa por quem o príncipe Orfeu se apaixonou.

## F

Fébo — ver Apolo.

Fobos — ver Afrodite.

## G

Geia — a personificação da Terra.

Górgonas — Esteno, Euriale e Medusa, três apavorantes irmãs cujos cabelos eram serpentes. Tinham dentes pontudos como os dos javalis, garras de bronze e asas

de ouro. Transformavam em pedra todos os humanos que as fitavam nos olhos. Eram extremamente malignas e habitavam para além do país das Hespérides, situado no extremo do Ocidente. Das três, só a Medusa era mortal.

Grande Sacerdotisa de Apolo — mulher que presidia o santuário de Apolo em Delfos e por cujos lábios o deus falava, respondendo às perguntas feitas pelos consulentes. Também conhecida como Pítia ou Pitonisa, nome derivado de Píton, a serpente gigante que havia assombrado aquela região e que Apolo matara com a sua primeira flecha. A sacerdotisa era cuidadosamente escolhida, exigindo-se que tivesse nascido de um casamento legítimo e tivesse sido educada sem qualquer luxo.

Grifos — monstros híbridos de águia e leão: cabeça, asas e patas dianteiras da primeira; corpo e cauda do último. Eram enormes e tinham força descomunal. Habitavam um lugar chamado Hiperbórea, onde vigiavam o fabuloso tesouro de Apolo. Algumas vezes, eles puxavam a carruagem de Zeus.

## H

Hades — Mundo Subterrâneo conhecido também como Inferno, Terras dos Mortos ou Mundo Inferior, local para onde iam as almas de todos os mortos, não importa se bons ou maus.

Hades (Plutão) — temido deus do Mundo Subterrâneo de onde raras vezes saía. Sua carruagem era puxada por sinistros cavalos negros.

Harpías — grandes e fétidas aves de rapina com garras afiadas, rosto de velha e seios pendurados. Viviam nas ilhas do mar Egeu e eram utilizadas pelos deuses para atormentar os mortais. Criaturas extremamente agressivas que gritavam de modo assustador.

Hécate — divindade pré-olímpica que presidia a magia e os sortilégios; muitas vezes fundia-se com Artemisa. Era mãe dos terrores da escuridão e estava inti-

mamente ligada ao Mundo dos Mortos e às encruzilhadas, lugar dedicado aos encantamentos. Segundo muitas vertentes, era mãe de Medeia.

Hefesto (Vulcão) — Deus das forjas, marido de Afrodite; disforme e aleijado, ele era filho de Zeus e Hera e vivia nas profundezas da Terra, rodeado de lava e fogo. Seu casamento com Afrodite aconteceu por maquinação de Hera, que desejava afastar a deusa dos olhares cobiçosos de Zeus.

Hélade — nome antigo da atual Grécia.

Helenos — habitantes da Hélade.

Hera (Juno) — deusa olímpica, filha de Crono e Reia. Era irmã de Posêidon, de Hades, de Deméter, de Héstiá e de Zeus, de quem era também esposa e, por isso, considerada a rainha do Olimpo. Com Zeus, ela gerou Hefesto, Hebe e Ares. Era a protetora das esposas e das mães. Tinha um temperamento rancoroso e ciumento, e foi sempre representada como uma bela e imponente mulher, severa e casta, trajando uma longa túnica de mangas compridas e um véu diáfano. Usava um diadema e carregava um cetro em cuja ponta havia um cuco e uma pedra chamada granada, símbolo do amor conjugal.

Héracles (Hércules) — grande herói da mitologia grega, dotado de força descomunal. Filho de Zeus e de Alcmena, esposa de um rei da cidade de Tebas. Hera o odiava e fez de tudo para destruí-lo.

Hermes (Mercúrio) — gerado por Zeus e uma filha de Atlas chamada Cibele. Divindade ligada à eloquência, ao comércio e aos negócios, sendo ainda protetor dos viajantes e dos ladrões. Atuava ainda como mensageiro de Zeus, que, para torná-lo mais rápido, presenteou-o com um par de sandálias aladas e um chapéu também com asas. Era, ao mesmo tempo, o leva e traz das intrigas olímpicas e dos amores divinos, e quem conduzia os mortos até a entrada do Mundo Subterrâneo. Muito inventivo, fez a primeira lira e imaginou a escala musical; criou o alfabeto, a astronomia, os pesos e as medidas para gregos.

Héstia (Vesta) — primeira filha de Crono e Reia, portanto a mais velha deusa do Olimpo. Irmã de Zeus, de Posêidon, de Hades, de Deméter e de Hera. A mais pacífica das divindades. Era ela quem protegia os lares e as famílias de todos os mortais e também quem dirigia a cerimônia de escolha dos nomes das crianças. Personificava o fogo sagrado e, assim, presidia a abertura e o encerramento dos acontecimentos públicos. Única deusa cultuada nos templos das outras divindades. Com permissão de Zeus, manteve-se eternamente virgem.

Hidra de Lerna — monstro que vivia no pântano de Lerna, na região da Argólia. Tinha nove cabeças: uma imortal e oito que expeliam um veneno capaz de matar em questão de segundos.

Hiperbóreas — palavra que significa “para além do vento norte”. Ilha que ficava para além do rio Oceano e da morada de Bóreas. Só podia ser encontrada nos meses de verão, pois, no resto do ano, permanecia envolvida por total escuridão. Lugar onde ficava guardado o imenso tesouro de Apolo, sendo também morada da Medusa.

## I

Inferno — Terra dos Mortos.

## J

Jasão — príncipe de Iolco, um reino da Tessália. Foi educado pelo sábio centauro Quirão. Seu maior feito foi mandar construir um barco, batizado com o nome de Argos, e, nele, reunir um grupo de quarenta heróis, os argonautas, com os quais velejou até o distante e misterioso reino da Cólquida para recuperar o Tosão de Ouro, cobijada pelagem de ouro de um carneiro consagrado a Zeus.

Javali do Erimanto — traçoso animal que vivia na região da Arcádia, no alto do monte Erimanto, e que descia para o vale, aterrorizando a população e destruindo tudo o que lhe aparecia pela frente. Foi o quarto trabalho de Héracles.

Jocasta — ver Édipo.

## L

Leão da Nemeia — o primeiro dos doze trabalhos de Héracles. A fera, que vivia na região da Argólia, tinha fama de ser indestrutível porque a sua pele era impenetrável. O herói a estrangulou e esfaçalhou.

## M

Medeia — poderosa feiticeira, filha do rei da Cólquida, em cujas terras estava escondido o Tosão de Ouro. Apesar de cruel e vingativa, ela se apaixonou e casou com o príncipe Jasão, ajudando-o a recuperar a valiosa pelagem dourada. Por paixão, ódio e vingança, ela matou os filhos que tivera com ele. Posteriormente casou-se com Egeu, rei da cidade de Atenas.

Medusa — ver Górgonas.

Minos — poderoso rei de Creta que mandou construir um labirinto para encadear o Minotauro.

Minotauro — monstro com corpo de homem e cabeça de touro que só se alimentava de carne humana.

Moiras (Parcas) — três divindades, filhas de Zeus e da titânida Têmis, que determinavam a sorte de cada mortal e decidiam quando devia morrer. Tinham atribuições diferentes: Cloto, no momento dos partos, tecia o fio da vida daquele

que acabara de nascer e o desenrolava aos poucos através dos anos; Láquesis colocava, nesse fio, a sorte — boa ou má — que a criança teria; ela também tinha a incumbência de sortear aqueles que deviam morrer; Átropos, cujo nome significa “a inflexível”, tinha a função de cortar o fio da vida dos fadados a morrer.

Monte Olimpo — a mais alta montanha da Grécia com 2.917 metros de altura, onde habitavam Zeus e os onze deuses olímpicos.

Monte Parnaso — montanha que era consagrada ao deus Apolo. Com 2.457 metros de altura, fica perto da cidade de Delfos.

Mundo Inferior ou Mundo subterrâneo — Terra dos Mortos.

Murta — pequeno arbusto cujas folhas, quando queimadas, desprendem uma fumaça perfumada.

## N

Ninfas — ver Deuses menores.

## O

Óbolo — moeda que a família colocava na boca do morto para que ele pagasse a travessia do rio que circundava o Inferno. Sem o pagamento, o barqueiro Caronte se recusava a transportá-lo para o outro lado.

Obsidiana — um tipo de lava que, quando endurecida, fica com as extremidades cortantes; tem cor escura e aspecto vítreo. Usada para a fabricação de setas, pontas de lança e facas.

Olimpo — morada invisível de Zeus e sua corte, situada no topo do monte de mesmo nome.

Orfeu — príncipe da Trácia, poeta e músico que, com o som de sua lira mágica — presente do deus Apolo —, encantava os deuses, fazia dançar as plantas e adormecer os monstros mais terríveis.

## P

Pã — ver Deuses menores.

Pandora — mulher feita de barro pelo deus Hefesto, por ordem de Zeus. O grande deus deu-lhe vida, presenteou-a com uma caixa lacrada e a enviou à Terra com a recomendação de que não abrisse o presente recebido. Tudo fazia parte de um plano para punir a humanidade pelo uso indevido do fogo.

Pégaso — lindo cavalo alado, filho de Posêidon.

Persefone (Proserpina) — divindade filha de Zeus e de Deméter. Quando colhia flores numa colina, foi raptada por Hades, o deus do Inferno, e levada para a Terra dos Mortos. Apesar das súplicas de Deméter, Zeus obrigou Persefone a se casar com Hades e permanecer em seu reino para sempre.

Perseu — herói, filho de um rei da Argólia, foi abandonado pelo pai logo após o nascimento e criado por um outro rei, que lhe pediu a cabeça da Medusa como presente. Perseu atendeu ao pedido, ajudado por Hades, Hermes e Atena.

Pítia — ver Grande sacerdotisa de Apolo.

Píton — monstruosa serpente, que perseguiu a mãe de Apolo e de Artemisa por ordem de Hera.

Polifemo — gigante antropófago, filho de Posêidon e de uma ninf.

Pólux — herói que participou da expedição dos Argonautas (ver Jasão). Era gêmeo de Castor, nascido da mesma mãe, porém de pai diferente. Enquanto ele era filho

de Zeus e, por isso, imortal. Castor, gerado por um rei de Esparta, era humano. Os dois eram ótimos atletas e tiveram muitas vitórias nos jogos Olímpicos, ficando conhecidos como os Dîoscuros. Castor morreu numa disputa por um rebanho, e Zeus, vendo a imensa tristeza de Pólux, transformou os dois irmãos na constelação de Gêmeos para que pudessem ficar eternamente juntos.

Posêidon (Netuno) — poderoso deus dos oceanos e dos mares. Filho de Crono e Reia, irmão de Zeus, de Deméter, de Hades, de Hera e de Héstia. Quando irado, Posêidon provocava tempestades e terremotos com um simples balançar de seu tridente.

Procusto — famoso bandido de tamanho descomunal, o mais cruel dos salteadores de estrada que vivia numa região infestada de monstros.

Prometeu — bondoso titã que ensinou aos homens o segredo do fogo e, por isso, foi castigado por Zeus.

## Q

Quimera — Monstro cuja parte da frente do corpo era de leão, a de trás, de cabra, e que tinha, como cauda, uma serpente. Devastava os campos da Lícia, aterrorizando e dizimando a população com o fogo que saía de sua boca. Foi morta pelo herói Belerofonte, que, montado em Pégaso, o cavalo alado, encontrou-a escondida numa nuvem de tempestade. Usando de uma artimanha, Belerofonte fez com que a Quimera engolisse chumbo derretido.

## R

Rios do Inferno — eram cinco:

ACQUERONTE ou Rio das Dores. Principal curso d'água da Terra dos Mortos. Nele,

toda a água era podre e estagnada.

COCITO ou Rio dos Gemidos e das Lamentações. Assombrado pelas vozes lamuriantes dos que haviam morrido sem sepultura e, por isso, obrigados a ali permanecerem durante cem anos.

ESTIGE ou Rio do Ódio. O maior dos cinco cursos de água do Flegeton (Piriflegetonte) ou Rio das Chamas. Suas águas eram feitas de fogo líquido.

INFERNO. Dava nove voltas em redor da Terra dos Mortos.

LETE ou Rio do Esquecimento. Os mortos eram obrigados a beber um gole de sua água para esquecerem suas vidas passadas.

## S

Sátiro — criatura peluda que habitava as colinas e as florestas da Hélade. Selvagem e indomável, ele era metade humano, metade animal. A cabeça, o tronco e os braços eram de homem; o resto do corpo era de cabra. Tinha um caráter cruel e utilizava-se das ninfas para perpetuar a sua espécie. Sua única qualidade era o gosto pela música.

Senhor dos mortos — ver *Hades*.

## T

Teseu — filho de Egeu, rei de Atena. O herói que exterminou o Minotauro.

Titãs — doze gigantes, filhos de Urano e Gêa. O mais importante foi Crono, o mais jovem de todos que, com a irmã Reia, gerou seis grandes deuses olímpicos: Héstia, Hera, Deméter, Hades, Posêidon e Zeus.

Tosão de Ouro — ver *Jasão*.

Trácia — região situada no norte da Hélade.

Trípode — banco alto de três pernas onde se sentava a Pitia durante as seções do Oráculo de Delfos. Era recoberto pela pele da serpente Piton, morta por Apolo.

Tritão — divindade do mar, filho de Posêidon. A parte superior de seu corpo era humana, e a inferior era igual à de um peixe de enorme cauda. Era o arauto de Posêidon, de quem anunciava a chegada, soprando numa concha recurva de som trovejante. Ele corria na superfície do mar num lindo carro puxado por cavalos azuis.

Troia — cidade-Estado situada na Frígia, Ásia Menor (atual Turquia). Lutou contra uma coligação de estados helênicos, numa guerra de dez anos da qual saiu derrotada.

## U

Urano — o Céu, casado com Geia, a Terra, com a qual gerou os Titãs, os Ciclopes e o Hecatônquiros. Foi morto por seu filho Crono.

## V

Varrão — porco não castrado. Um dos quatro animais consagrados a Afrodite.

## Z

Zeus (Júpiter) — A mais importante das divindades do Olimpo, o deus dos deuses. Os mortais lhe ergueram muitos templos, o maior deles, na cidade de Olímpia, onde estava representado por uma estátua de ouro e marfim, com treze metros de altura. O escultor Fídias o reproduziu sentado e com leões de ouro aos seus pés. Numa das mãos, Zeus empunhava um cetro e, na outra, segurava a deusa Nike, a quem, mais tarde, os romanos batizaram de Vitória. Essa estátua foi considerada, pelos antigos, uma das sete maravilhas do mundo.