

A ODISSÉIA, OU: ULISSES, VIAJANTE E CONTADOR DE HISTÓRIAS

Regina ZILBERMAN
(PUCRS)

Será que a Odisséia não é o mito de todas as viagens? Talvez para Ulisses-Homero a distinção mentira/verdade não existisse, talvez ele narrasse a mesma experiência ora na linguagem do vivido ora na linguagem do mito, como ainda hoje para nós cada viagem, pequena ou grande, sempre é Odisséia.

ÍTALO CALVINO

Modelos narrativos – o viajante e o agricultor

Ao estudar o narrador, Walter Benjamin observa que a "fonte a que recorreram todos os narradores" foi a "experiência que passa de pessoa a pessoa", originária, conforme a crença generalizada, de alguém que veio de longe, o viajante, que, ao retornar, tem muito a dizer. A esse narrador originalmente viajante, Benjamin acrescenta outro tipo, o "homem que ganhou honestamente sua vida sem sair do seu país e que conhece suas histórias e tradições." Conclui que dois modelos de sujeitos presidem as formas narrativas, sendo um "exemplificado pelo camponês sedentário, e outro pelo marinheiro comerciante", cuja importância pode ser medida pelo peso que detêm na tradição literária: "A extensão real do reino narrativo, em todo o seu alcance histórico, só pode ser compreendido se levarmos em conta a interpenetração desses dois tipos arcaicos."

A tais modelos narrativos correspondem personagens e textos paradigmáticos: a experiência do agricultor sedentário aparece na *Bíblia* que, especialmente no *Pentateuco*, relata a fixação do homem à terra, tema principal de mitos como os de Caim, o lavrador de quem descende a humanidade, após a perda do Paraíso por Adão e Eva, e de Noé, o camponês que volta para sua terra para reconstruir a sociedade das gentes e dos animais, purificada pelo dilúvio. A história do povo judeu, matéria de livros como *Êxodo* ou *Deuteronômio*, corresponde igualmente à paulatina conquista e manutenção do espaço telúrico, onde as tribos, até então nômades ou exiladas, se fixam. Assim, embora apresente heróis que se deslocam no espaço, como Abrão e Moisés, são eles indivíduos que querem uma pátria para viver e trabalhar, homens do campo até aquele momento sem a terra de que carecem para se estabelecer definitivamente.

Exemplo arcaico da narrativa relatada pelo viajante, marinho ou, ao menos, ser que cruza diferentes lugares, é *Gilgamesh*, epopéia suméria do segundo milênio antes de Cristo. A história centra-se no herói que dá nome ao texto, no início da obra tirânico governante de Erech. Insatisfeito com o rei, o povo pede ajuda à deusa Aruru, que envia a criatura Enkidu para limitar os arbítrios do protagonista. Gilgamesh e Enkidu lutam, mas, ao final do combate, os dois tornam-se amigos e unem-se na busca de aventuras: vencem o monstro Humbaba e derrotam o touro celestial enviado por Ishtar, atitude que os criminaliza, pois desafiaram um deus. São castigados com o falecimento de Enkidu, o que impressiona Gilgamesh, que quer evitar a morte de algum modo.

Com esse fim, o herói sai em viagem para consultar um sábio que conhece o segredo da vida eterna. Este lhe sugere procurar uma estrela do mar com espinhos de rosa, obtida por Gilgamesh no fundo do oceano. Porém, enquanto o herói descansava de seu esforço, aparece uma serpente, que rouba a planta, come-a, desprende-se de sua antiga pele e recupera a juventude. Conforme escreve Jorge Luís Borges, na versão que

dá a essa história, "Gilgamesh concluiu que seu destino não diferia do destino do resto da humanidade e regressou a Erech."

Na trajetória de Gilgamesh, identificam-se os traços característicos do modelo narrativo do viajante: ele visita diferentes reinos, tanto o subterrâneo, como o aquático, conhece o mundo dos imortais e, enfim, retorna à pátria, esperando transmitir a seu povo o saber adquirido.

A Odisséia

A *Odisséia* remonta provavelmente ao século VIII a. C., sendo a autoria da epopéia atribuída ao aedo cego Homero; constitui-se de 24 rapsódias, originalmente em verso. Na primeira frase do poema, o narrador afirma que seu assunto consiste o "varão industrioso [Ulisses] que (...) vagueou errante por inúmeras regiões, visitou cidades e conheceu o espírito de tantos homens". Contudo, a declaração não pode ser levada ao pé da letra, pois, como mostra Ítalo Calvino, a *Odisséia* é uma obra feita de muitas odisséias, as diferentes histórias inseridas ao eixo principal. Assim, cabe discriminar entre o que corresponde à trajetória de Ulisses, herói do poema épico, e as narrativas embutidas no macro-relato.

Quando a ação começa, os heróis que lutaram em Tróia já retornaram ou morreram. O único sem paradeiro conhecido é Ulisses, rei da Ítaca, pequena ilha que, desgovernada, experimenta calamitosa situação: a esposa do herói, Penélope, está sendo assediada por inúmeros pretendentes que, acreditando viúva a rainha e vacante o cargo de chefe de Estado, habilitam-se a ambos os lugares. Ela, contudo, ainda aguarda o marido, não se decidindo por nenhum dos príncipes que a cercam e habitam o palácio real da Ítaca, causando distúrbios e incomodando os moradores do local.

Cansada de esperar e revoltada com a desordem, Penélope pede a Telêmaco, seu filho, agora adulto, que traga notícias sobre o pai. Ele vai até Nestor, em Pilo, onde fica sabendo que

importantes heróis de Tróia, como Aquiles e Agamemnon, faleceram; Nestor, contudo, ignora o destino de Ulisses. Depois, o jovem dirige-se a Esparta, terra de Menelau, marido de Helena, esta que, raptada por Páris, príncipe troiano, fora a razão de ser da guerra em que se envolvera o pai de Telêmaco. O rei de Esparta conta-lhe que Ulisses, naquele momento, era prisioneiro da ninfa Calipso. Nesse ponto, interrompe-se a história de Telêmaco e volta-se para outro plano, o dos deuses, que resolvem, em assembléia, ser tempo de Ulisses voltar.

Calipso é informada de que ela deve aceitar a partida de Ulisses; embora não concorde com a intimação divina, acaba se conformando com a idéia, pois o próprio herói deseja partir. Ele constrói uma jangada, lança-se ao mar, mas naufraga, fruto da perseguição de Poseidon, o deus que sempre o hostiliza, ofendido com o protagonista desde que esse desrespeitou seus altares em Tróia, quando da tomada da fortaleza inimiga. Acaba dando na terra dos féaces, governados por Alcino, cuja filha, Nausica, ajuda-o a recuperar-se no palácio real.

Na mesma ocasião, é recebido pelo rei, que lhe oferece uma festa e, depois, ajuda-o a partir. Só então chega à ilha natal, alojando-se, disfarçado, na choupana do criador de porcos Eumeu. Enquanto isso, Telêmaco retorna à casa, encontra o pai, e ambos planejam a retomada do poder na cidade, dominada pelos pretendentes ao trono e a Penélope. Fingindo-se de mendigo, ele se dirige ao palácio, sendo reconhecido apenas pelo cão Argos e a escrava Euricléia que, ao lavar-lhe os pés, identifica a cicatriz portada pelo patrão desde a juventude.

Da sua parte, os pretendentes estão ansiosos por uma decisão de Penélope. Para solucionar o impasse relativo à escolha do futuro marido, ela promove um concurso: dará preferência àquele que, atirando uma flecha com o arco de Ulisses, conseguir ultrapassar uma série completa de machados. O herói é o único a conseguir protagonizar a tarefa, pois os concorrentes sequer alcançam vergar o arco. De posse da poderosa arma, ele mata os rivais e recupera o trono, sanando os males que acometiam Ítaca.

O reconhecimento de Penélope é o último ato da volta paulatina de Ulisses ao lar, dando-se apenas quando ele descreve o leito conjugal, fabricado por suas próprias mãos por ocasião do matrimônio. Após a reconciliação do casal, Ulisses conta-lhe o que passou até aquele momento, matéria da penúltima rapsódia. Na última rapsódia, narra-se a revolta provocada pela morte dos pretendentes: as famílias deles exigem reparação, armando-se o cenário para nova guerra. Palas Atena, deusa que sempre protegia o protagonista, acaba interferindo, e a paz se concretiza, encerrando o relato.

Ao longo do eixo principal, outras narrativas são introduzidas, aparecendo na seguinte ordem:

- 1 - Nestor narra a partida de Tróia, quando uma tempestade dispersa a tropa dos gregos;
- 2 - Menelau informa como voltou do Egito para a Lacedemônia;
- 3 - Ulisses relata aos féaces como viveu sete anos com Calipso, que prometeu torná-lo imortal;
- 4 - O aedo Demódoco relembra episódios míticos, como os amores entre Ares e Afrodite, e históricos, como a tomada de Tróia, graças ao estratagema do cavalo de madeira, responsável pela invasão da cidade até então inexpugnável;
- 5 - Ulisses conta aos féaces suas aventuras após a partida de Tróia, a saber: a invasão do país dos cícones e vingança dos locais; a chegada e fuga do país dos lotófogos, cujo alimento, o loto, faz a pessoa esquecer o regresso à pátria; a chegada à terra dos cíclopes, onde provoca a destruição de Polifemo, ao enganá-lo, identificando-se como Ninguém; a maldição de Polifemo, que faz votos de que Ulisses nunca regressasse à casa; a chegada à ilha de Circe, que transforma os marinheiros em porcos, salvos depois por Ulisses, ao seduzir a deusa; a descida aos Infernos, por imposição de Circe, que condiciona à realização dessa tarefa a partida do herói; a consulta à alma do adivinho Tirésias, que prevê o confronto entre Ulisses e os pretendentes; o conhecimento, por Ulisses, do destino de várias esposas (Jocasta e Fedra, en-

tre outras) de heróis gregos, bem como da fortuna dos companheiros na guerra contra Tróia, como Agamemnon e Aquiles, entre outros; a travessia da região das sereias e quebra da maldição relativa à atração exercida por elas; o castigo, por Zeus, dos marinheiros com a morte, por eles matarem vacas sagradas de Hélios para se alimentar; a chegada de Ulisses à ilha de Calipso;

6 - Ulisses conta a Eumeu seus sete últimos anos, quando teria enriquecido com o comércio. Informa também que "Ulisses", no exterior, teria acumulado riquezas, estando agora a caminho de casa;

7 - Ulisses narra a Penélope suas aventuras, desde a derrota dos cícones até a partida da terra dos féaces.

O resumo da narrativa principal permite verificar em que aspectos *Gilgamesh* e a *Odisséia* compartilham elementos comuns:

- ambos os heróis não se intimidam perante os deuses e entidades míticas, chegando a atraí-las sexualmente (Ishtar, no caso do herói sumério; Circe e, depois, Calipso, no caso de Ulisses);
- a trajetória do herói desenvolve-se fora de casa, onde prova seu valor; o percurso corresponde a um rito de passagem, em que o sujeito passa por uma aventura ou suplanta perigos como maneira de provar seu amadurecimento e capacidade para enfrentar a vida adulta;
- há a busca e o questionamento da imortalidade, desejada e, depois, rejeitada por Gilgamesh e recusada por Ulisses, quando Calipso lhe oferece a vida eterna em troca da permanência na ilha, em sua companhia.

Duas diferenças apresentam-se, contudo: no relato sumério, os episódios ocorrem durante a viagem de ida, enquanto que Ulisses vivencia aventuras variadas ao desejar retornar para casa. Nesse sentido, constituem, as duas obras, alternativas diversas de histórias de viagem, assim como de

criação de heróis-buscadores. Mais importante é que Gilgamesh corresponde a um aventureiro, que persegue o perigo e vai atrás do novo; Ulisses não se apresenta como tal, pois, como bom governante, marido e pai, quer retornar à família e à terra de onde proveio; além disso, é atraído por uma paixão particular: a de contar histórias.

A viagem

A viagem de Ulisses não é exploratória; ele só ambiciona voltar para casa, mas, no trajeto, passa por terras e povos estranhos, aprendendo um pouco com cada um e, principalmente, empregando a astúcia que lhe é peculiar na resolução de problemas. Curiosamente, o tema da viagem não ocupa a obra integral de Homero, e sim as doze primeiras rapsódias, vale dizer, cinquenta por cento do conjunto. A partir da décima-terceira rapsódia, Ulisses está na Ítaca, empenhado na recuperação do poder, de sua casa e da esposa. Por sua vez, a primeira metade resume as ações mais difundidas do poema épico, como os episódios em que engana Polifemo, enfrenta as sereias e desce aos Infernos.

A primeira parte não se restringe à viagem de Ulisses, sendo duplicada pelas peripécias de Telêmaco em busca do pai. O rapaz inverte e reproduz a trajetória de Ulisses, na medida em que seu percurso é de ida, e não de volta, mas tem finalidade similar: a restauração da ordem na Ítaca. Decorre do princípio do retardamento, pois atrasa o aparecimento do herói, que só entra em cena depois de seguidamente mencionado por seus pares (Nestor e Menelau), familiares (Laertes, Telêmaco e Penélope) e rivais (os pretendentes à posição de marido de Penélope e governante da Ítaca). A chamada Telemaquia ocupa as quatro primeiras rapsódias, de modo que as aventuras do protagonista fora da Ítaca ficam, efetivamente, reduzidas a oito rapsódias, mostrando o poder de concentração do relato inteiro.

Também é na primeira parte que se multiplicam os nar-

radores, já que a função de contar a história passa por vários sujeitos: o próprio Homero, depois Nestor e Menelau, Demódoco, por ocasião da festa oferecida por Alcino, na corte dos féaces, e o próprio Ulisses, na mesma oportunidade. Também são utilizados diferentes técnicas narrativas: a perspectiva onisciente, no caso em que atua o narrador principal, o próprio Homero; o modo homodiegético, quando Nestor e Menelau contam o que sabem a respeito do destino dos guerreiros gregos que estiveram em Tróia; a metadiegeese, quando se introduzem os episódios referidos por Demódoco; o relato autodiegético, já que Ulisses, *himsself*, expõe à audiência féace tudo que de estranho lhe aconteceu no percurso entre a partida de Tróia e a chegada àquele reino.

O tratamento do tempo, no decorrer das doze primeiras rapsódias, exhibe igualmente algumas peculiaridades. Seu avanço não é linear, já que a ação, depois de se dedicar aos acontecimentos presentes no palácio do governo da Ítaca, recua até a ilha de Calipso, onde Ulisses vive há alguns anos, gozando dos favores da ninfa, mas simultaneamente nostálgico de casa. As alternativas entre o passado e o presente ficam depois reforçadas pela introdução das narrativas retrospectivas, obrigando o ouvinte e/ou o leitor a reconstituir a evolução dos eventos.

O mesmo não se passa, depois de Ulisses chegar à ilha de Ítaca; desse momento em diante, a seqüência é, quase toda, contínua, sem grandes alterações, conforme um percurso uniforme, na direção da solução do problema central: a recondução do herói ao poder, com a legitimidade assegurada pela disputa com os pretendentes, e o estabelecimento da paz e da ordem na sua terra. Colocado o pé em terra, a viagem cessa, e o interesse muda de foco; mas uma hipótese se apresenta: a de que a *Odisséia* marítima é mais rica e atraente que a terrestre, mostrando-se o Ulisses marinheiro mais empolgante que o guerreiro.

A narração de histórias

A *Odisséia* não é apenas uma história de aventuras,

centrada, sobretudo na primeira metade, nas viagens do protagonista. Trata-se igualmente de uma narrativa sobre a narrativa, porque o herói, ou alguém em seu lugar, aprecia relatar o que lhe aconteceu. Em certo sentido, poder-se-ia dizer que ele "comprova" a formulação de Walter Benjamin, a de que todo viajante quer contar o que experimentou; examinada a questão por outro lado, é válido pensar que Benjamin formulou sua tese desde a leitura da epopéia de Homero, que lhe sugeriu a idéia de que o viajante precisa comunicar a uma audiência próxima os episódios de que participou, sendo esse último movimento parte do projeto inteiro da viagem.

As experiências transmitidas por Ulisses podem ser sintetizadas em três grupos:

- o primeiro concentra as proezas do narrador, caracterizadas pela vitória sobre seres extraordinários, superiores a ele por alguma razão, seja a força física ou a posse de alguma propriedade mágica, mas derrotados por sua astúcia;
- o segundo trata da sedução de mulheres, sejam as de natureza divina, como Circe e Calipso, sejam as humanas e mortais, como a princesa féace, Nausica;
- o terceiro dá conta da apresentação de culturas exógenas, como a dos lotófagos e a dos cíclopes, seres descritos desde a diferença que se estabelece entre, de um lado, o que Ulisses e a audiência conhecem, de outro, as características desses povos.

Esses três núcleos tornam-se marca registrada da literatura de viagem, que pode enfatizar todos ou alguns desses tópicos. Por seu turno, como o contar parece ser tão importante quanto o viver, a narrativa apresenta-se, de certo modo, como uma outra aventura, comportando sempre o narrar tudo de novo. Eis por que Ulisses faz questão de relatar a Penélope o que lhe aconteceu durante os dez últimos anos fora da Ítaca, processo apenas sumariado pelo narrador.

A peculiaridade narrativa da *Odisséia* leva Ítalo Calvino a concluir que, talvez, Ulisses não tenha passado por qualquer peripécia, e sim inventado os acontecimentos relatados para

uma audiência sedenta de aventuras, como a corte dos féaces, para quem ele apresenta os episódios mais fantásticos e inverossímeis. A hipótese de Calvino prossegue: o verdadeiro Ulisses é o comerciante que, depois de alguns anos, retorna à Ítaca e apresenta-se a Eumeu, sujeito enriquecido pela atividade mercantil e em vias de assumir suas propriedades locais.

Aceita essa perspectiva, esvazia-se o caráter épico da *Odisséia*, que se converte em relato realista. De um modo ou de outro, não se perde de vista a temática da obra: a volta ao lar, encerrado o exílio imposto pelos deuses, antes Poseidon, aliado de Tróia e protetor de Polifemo, depois Zeus, que castiga a tripulação do barco de Ulisses, por ter se alimentado com a carne das vacas sagradas de Hélios. A *Odisséia* é, pois, nas palavras de Calvino, uma história que narra o "retorno" do sujeito, que precisa vencer o perigo representado pelo esquecimento:

Em todas as situações Ulisses deve estar atento, se não quiser esquecer de repente... Esquecer o quê? A Guerra de Tróia? O assédio? O cavalo? Não: a casa, a rota da navegação, o objetivo da viagem. A expressão que Homero usa nesses casos é 'esquecer o retorno'.

Que o esquecimento é o mal a ser evitado, sugerem-no dois episódios: ao visitar a terra dos lotófagos, Ulisses verifica que esse povo domina o uso do loto, que induz à perda da memória; quando enfrenta as sereias, destrói o poder mágico dessas moças, que faziam os marinheiros afastarem-se definitivamente do caminho de casa. Como escreve Calvino, "Ulisses não deve esquecer o caminho que tem de percorrer, a forma de seu destino; em resumo, não pode esquecer a *Odisséia*." Em outras palavras, ele não pode "olvidar os poemas".

De certo modo, como todos narram, ninguém deixa de participar da *Odisséia*, livro formado de outros livros ou, conforme Calvino ainda, de outras *Odisséias*. É o mesmo escritor

que destaca o fato de todos os veteranos (Nestor, Menelau) terem histórias para contar. O próprio Ulisses, na corte dos féaces, ouve sua história, narrada por Demódoco, num moderníssimo processo metalingüístico de duplicação do narrador principal na figura de uma personagem de ficção, o aedo da corte de Alcino. Ulisses ainda ouve outras histórias, quando desce aos Infernos, aprendendo da boca de Agamemnon e Aquiles o destino de que foram objeto, matéria futura de várias tragédias do século V a. C.

Todos dispõem da sua *Odisséia* e desejam relatá-la, de modo que a epopéia de Homero, doravante, não será apenas o modelo da narrativa de viagem, biográfica ou ficcional, verdadeira ou inventada; é igualmente o paradigma de toda narrativa, fruto da experiência vivida, mas, e principalmente, do desejo de transmissão dessas vivências e de comunicação com a audiência, pública, como a dos féaces, privada, como a Penélope reconciliada com o peripatético marido.

A *Odisséia*, repetindo Ítalo Calvino, concentra o mito de todas as viagens, de modo que, para o leitor, "ainda hoje para nós cada viagem, pequena ou grande, sempre é *Odisséia*". Portanto, cada leitura constitui igualmente uma viagem, logo, uma *Odisséia* inesquecível.

BIBLIOGRAFIA

- BENJAMIN, Walter. O narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In:—. *Obras escolhidas*. Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BORGES, Jorge Luís. Historia de Gilgamesh. In:—. *Libro de sueños*. Buenos Ayres: Torres Agüero, 1975.
- CALVINO, Ítalo. As *Odisséias* na *Odisséia*. In:—. *Por que ler os clássicos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.
- HOMERO. *Odisséia*. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1960.