

Capítulo 3

A HERANÇA FAMILIAR



A mitologia fala longa e eloqüentemente sobre o mistério da herança de uma geração para outra. Ao contrário do que acontece hoje, quando vemos a questão da herança familiar quase exclusivamente do ponto de vista financeiro, ou do ponto de vista genético, os mitos nos apresentam um quadro vívido da herança psicológica — da transmissão dos conflitos e dilemas não-resolvidos com que cada geração se confronta até que um membro da família, suficientemente franco e corajoso, lide com a questão de maneira consciente e com integridade. No mito, a herança familiar pode ser positiva ou negativa, ou uma mistura de ambas, mas está invariavelmente ligada às dádivas dos deuses, que são usadas de maneira construtiva ou, ao contrário, com arrogância e ignorância pelas sucessivas gerações.

OS FILHOS DO VENTO

Inteligência sem humildade

Essa lenda grega trata de um dos grandes mistérios da família: de onde vêm nossos dons e talentos? A história fala-nos de um dom que é transmitido de um deus para seus descendentes humanos. Isso implica que nossos talentos não são “nossos”, mas uma propriedade dos deuses, manifestada através de seres humanos que são guardiães e veículos do poder criativo divino. Sugere também que a má utilização dos dons herdados pode resultar em desgraça, e que cabe a nós usar nossos talentos para servir à vida, e não para controlá-la.

O senhor dos ventos chamava-se Êolo. Era inteligente e engenhoso e foi o inventor das velas dos navios. Era também respeitador e justo, e honrava os deuses; por isso, seu pai divino, Poseidon, deus do mar, tornou-o guardião de todos os ventos. Sísifo, filho de Êolo, herdou desse a inteligência, a adaptabilidade

e a habilidade, mas não, infelizmente, sua piedade. Sísifo era um vigarista astucioso, ladrão de gado, que conseguiu um reino através de traição e que, ao chegar ao poder, revelou-se um tirano cruel. Executava os inimigos — para não falar dos viajantes ricos que se atreviam a aceitar sua hospitalidade — prendendo-os ao chão com estacas e esmagando-os com pedras.

No fim, Sísifo foi longe demais e traiu Zeus, o rei do Olimpo. Quando Zeus roubou uma jovem do pai e a escondeu, Sísifo era a única pessoa no mundo que sabia onde ela estava, e prometeu a Zeus guardar segredo. Mas, em troca de uma propina, contou ao pai da moça onde encontrar os amantes. A punição que Zeus lhe deu foi a morte. Mas o astucioso Sísifo enganou Hades, o deus da morte, acorrentou-o e o trancafiou num calabouço. Com o senhor do mundo subterrâneo transformado em prisioneiro, nenhum mortal da terra podia morrer. Isso era particularmente irritante para Ares, o deus da guerra, pois no mundo inteiro os homens eram mortos em batalhas, voltavam à vida e recomeçavam a lutar. Ares acabou libertando Hades e os dois arrastaram Sísifo para o Tártaro.

Recusando-se a aceitar a derrota, Sísifo fez mais uma trapaça habilidosa para escapar de seu destino. Ao chegar ao mundo subterrâneo, dirigiu-se diretamente à rainha Perséfone e se queixou de ter sido arrastado vivo e insepulto para lá, dizendo necessitar de três dias na terra para providenciar seu funeral. Sem suspeitar de nada, Perséfone concordou, e Sísifo retornou ao mundo dos mortais e continuou a viver exatamente como antes. Desesperado, Zeus mandou Hermes, que era mais astuto até do que Sísifo, levá-lo à condenação que lhe fora reservada. Os juízes dos mortos deram a Sísifo um castigo adequado a sua vigarice e a seu método cruel de matar as pessoas: puseram acima dele uma pedra imensa, sobre uma escarpa íngreme. A única maneira de Sísifo impedir que a pedra rolasse e o esmagasse era empurrá-la morro acima. Hades prometeu-lhe que, se um dia ele conseguisse empurrar a pedra até o topo e fazê-la cair do outro lado, seu castigo terminaria. Com imenso esforço, Sísifo empurrava o pedregulho até a beira da escarpa, mas a enorme pedra sempre o tapeava, escapulindo-lhe das mãos e perseguindo-o até o ponto de partida, no sopé do morro. Essa foi sua pena até o fim dos tempos.

Sísifo deixara filhos e netos na terra, e todos haviam herdado a inteligência brilhante de Éolo, rei dos ventos. Mas não usaram esse dom com sabedoria. O filho de Sísifo chamava-se Glauco. Era um hábil cavaleiro, mas, desdenhando o poder da deusa Afrodite, recusava-se a permitir que suas éguas cruzassem. Com isso, esperava torná-las mais impetuosas que as concorrentes nas corridas, o assunto que mais lhe interessava. Mas Afrodite irritou-se com essa violação da natureza pela maquinação humana e, à noite, levou as éguas a pastarem uma erva especial. No dia seguinte, assim que Glauco as atrelou a seu carro, as éguas

empinaram, derrubaram o carro, arrastaram Glauco pelo chão, emaranhado nas rédeas, e depois o comeram vivo.

O filho de Glauco chamava-se Belerofonte. Esse belo rapaz herdara a inventividade e a rapidez de raciocínio de seu bisavô, Éolo, o temperamento feroz do avô, Sísifo, e a arrogância de Glauco, seu pai. Um dia, Belerofonte teve uma violenta discussão com o irmão e o matou. Horrorizado com seu crime, jurou nunca mais demonstrar emoção e fugiu de sua terra natal.

Vagou por muitos países e acabou chegando à fortaleza de Trezena, onde a rainha encantou-se com ele e lhe sugeriu que se tornasse seu amante. Sabiamente temeroso das conseqüências emocionais, Belerofonte recusou. Mas até então ninguém havia rejeitado a rainha de Trezena. Humilhada e enfurecida, ela procurou secretamente o marido e acusou Belerofonte de ter tentado violentá-la. O rei hesitou em punir Belerofonte e se arriscar à vingança das Fúrias por assassinar diretamente um suplicante de sua hospitalidade. Assim, enviou o rapaz à corte de seu sogro, o rei da Lícia, levando uma carta lacrada que dizia: "Peço-te que elimines deste mundo o portador; ele tentou violentar minha mulher, tua filha."

O rei da Lícia deu então ao jovem herói uma série de missões mortais. Como primeira tarefa, Belerofonte teria que matar a Quimera, um monstro que soltava fogo pela boca e vivia numa montanha próxima, aterrorizando a população e secando a terra. O herói era sagaz o bastante para saber que precisava de ajuda rápida. Consultou um vidente, que lhe deu um arco, uma aljava cheia de flechas e uma lança em cuja extremidade havia um grande bloco de chumbo, em vez de uma ponta. Em seguida, Belerofonte foi instruído a ir a uma fonte mágica onde encontraria Pégaso, o cavalo alado, bebendo água. Deveria domá-lo, pôr-lhe arreios e voar em seu lombo para combater a Quimera.

Belerofonte tudo isso fez, destruindo o monstro cuspidor de fogo ao atirar a lança de ponta de chumbo em sua garganta, de modo que o chumbo derreteu, escorreu-lhe para os pulmões e o sufocou. Voltando à Lícia, o herói derrotou os inimigos que o rei enviara contra ele, apedrejando-os do céu. No fim, o rei o reconheceu como herói e lhe entregou sua filha em casamento, além de metade de seu reino.

Até esse momento, Belerofonte havia usado a inteligência que herdara, re-freando sua arrogância e impulsividade. Mas, ao descobrir que fora a rainha de Trezena a responsável por todos os seus problemas, a ira apoderou-se dele. Belerofonte voou no cavalo alado até Trezena, pegou a rainha e, a milhares de metros de altura, lançou-a para a morte. Em seguida, impetuoso e empolgado por voar como o vento — afinal, Éolo, seu bisavô, era senhor dos ventos —, resolveu subir ainda mais alto e visitar os próprios deuses. Mas os mortais só podem entrar no Olimpo se convidados por um deus. Zeus mandou uma vespa picar Pégaso; o cavalo alado empinou e Belerofonte mergulhou para a morte.