

JOGOS HOMÉRICOS

CARLINDA FRAGALE PATE NUÑEZ

Há correspondências incríveis entre as duas epopéias homéricas, a despeito das diferenças temáticas, da ênfase em modalidades discrepantes de heroísmo, da concepção do conjunto narrativo, do tipo de dramaticidade e de organização estrutural dos episódios e cantos, dos peculiares extratos simbólicos, bem como dos ingredientes semiológicos do discurso, entre inúmeros outros aspectos que fazem da *Ilíada* e da *Odisséia* duas obras correlatas e, ao mesmo tempo, autônomas.

No âmbito das similitudes, merece especial atenção o lugar que ambos os textos concedem aos jogos, seja como passagens fundamentais para a constituição heróica do poema, seja como episódios em que a habilidade (a *tékhne*) épica atinge altíssima funcionalidade – porque os jogos tematizados passam a sedimentar a própria arte, a poética, ou os jogos poéticos, também em jogo.

1. Iniciando a partida

Principiemos pela *Ilíada*, que não sonega a presença do ludismo e das práticas agonísticas no cotidiano do homem arcaico: já no Canto II, Aquiles se encontra ocupado com jogos e treinamentos militares. No Canto IX, o “baluarte dos aqueus” se distrai como aedo, cantando e tocando a lira. O tema de seu canto são *kléa andrôn*, as “glórias dos homens” (Il. IX, 189), expressão com que Homero, quase à mesma altura do curso narrativo, mas na *Odisséia* (VIII, 73), identifica a própria épica: Demódoco, referindo-se aos feitos exatamente de Aquiles, aproveita-lhe a expressão. Se Demódoco, alterego de Homero, “menestrel sublime”, canta na *Odisséia* o protagonista da *Ilíada*, nesta Aquiles canta um poema nos moldes da *Ilíada*. Em crise melancólica, o filho de Peleu, que deixara de ser personagem da guerra, no momento em que se enfureceu contra Agamemnon, compensa o afastamento do campo de batalha, ao se tornar personagem dos próprios versos. Neles, Aquiles canta o destino de Tróia, profeticamente ligado ao seu: participar da guerra e angariar morte precoce é garantia de vitória para os gregos e de imperecível renome como guerreiro, através dos cantos que lhe serão dedicados.

O jogo poético está, assim, plenamente constituído: o guerreiro aposta na brevidade da vida, que, em contrapartida, lhe assegurará

athánatos kléos, “glória imortal”. Na eternidade da poesia se encontra a do guerreiro. Ou ainda: poesia e herói gozam de uma mesma e única perenidade, prefigurada a Aquiles, na metalinguagem que especula sobre as regras através das quais a cultura o imortalizará.

Na mesma linha da correleção entre jogo e *mímesis*, encontra-se a segunda parte da *Odisséia*. Se, nos primeiros doze cantos da obra, Ulisses se faz herói, a partir do enfrentamento de aventuras e tribulações e pela vitória sobre toda sorte de adversidades e desafios, no mar mítico que se interpõe entre Ílion e Ítaca, os doze cantos que integram a segunda parte da epopéia dão continuidade à viagem do protagonista, no trabalho de reconhecimento de herói.

De nada teria valido a Ulisses vencer todas as modalidades de representação do maravilhoso, se não estivesse ao alcance do herói ser reintegrado ao mundo humano e ver-se consagrado por seus feitos. Por isso, os episódios se sucedem, no retorno à ilha de Ítaca, como uma bateria de jogos que compreendem as “etapas do reconhecimento”. Trata-se de provas que Ulisses impõe a seus concidadãos e a que é submetido, incluindo-se aí, gradativamente, do cão, aos servos (fiéis e infiéis), ao filho, à mulher, aos concidadãos e ao velho pai Laertes. Ao final, até o Olimpo se manifesta espontaneamente, premiando a vitória do casal sobre vinte anos de separação, tornando a noite do seu reencontro mais longa.

Não é preciso descer a detalhes para que se perceba como os jogos de entretenimento se tornam a chave de desenvolvimento da obra até o seu arremate apoteótico. A enunciação dos jogos auxilia a narrativa a se organizar artisticamente, à medida que (1) seleciona jogos (de aproximação, penetração e reconquista do palácio), (2) dispõe aos pares as provas e (3) enuncia aliados e adversários.

Compõem o 1º. Jogo narrativo (de aproximação do palácio), a prova de amizade, a que são submetidos Argos e Eumeu; a esta se seguem as provas de fidelidade, das quais saem positivamente reconhecidos (de novo) Eumeu e Euricléia, e reprovados, Melanto e Melantio – o cabreiro e a serva infiéis. O 2º. Jogo (concernente à penetração no palácio) é integrado pelas provas de força física (atravessar com uma flecha um orifício no enfileiramento de seis pares de machados cruzados) e de astúcia (conhecimento de segredo sobre o leito conjugal). O 3º. Jogo (concernente à reintegração e posse de bens) inclui a revelação das roupas e broche que Penélope adotara como senha de identificação do marido, a revelação da

identidade (no combate mortífero com os Pretendentes) e a identificação de todas as árvores semeadas no pomar de Laertes – fecha-se, assim, com o retorno à primeira das três gerações, o ciclo iniciado, na obra, pelo *tour* de Telêmaco. Três jogos, três gerações, reintegração da família (constituída por pai, mãe e filho): a triplicação apenas sublinha o caráter regular do jogo poético que serve de base à discursividade épica.

Não há espaço aqui para muitas considerações mais sobre a *Odisséia*, mas é necessário assinalar que, na primeira parte da obra, o esquematismo também preside a estruturação dos cantos e episódios. Como o jogo é outro – o da feitura do herói, seu simbolismo também o será. Mas não diferirão as duas partes da narrativa, pela perspectiva de apontarem para uma *mimesis* que aposta na camuflagem do sentido funcional de seus signos (em outras palavras, lida com o jogo, encarando-o em sua finalidade precípua de falar do mundo, de suas regras, de seus agentes, como se não se tratasse diretamente deles).

2. A grande cartada (poética)

Na *Ilíada*, encontram-se outros jogos, muito mais significativos, do ponto de vista antropológico. Os jogos fúnebres, em honra a Pátroclo ocuparão 640 versos do canto XXIII, ou seja, dois terços do canto, cuja primeira terça parte já fora dedicada à descrição dos funerais propriamente ditos.

Antropologicamente falando, os testemunhos mais remotos de atividade lúdica remontam exatamente a práticas rituais, liturgias arcaicas ligadas ao culto dos mortos. Trata-se dos rituais de separação, indispensáveis à aceitação humana desta grande violência e do inexplicável e sempre devastador acontecimento que é a morte.

A anterioridade destes rituais é a matéria principal da arqueologia, da antropologia religiosa, da etnologia. Essas ciências ensinam que o mundo social se funda em atos formais cuja lógica precede de muito os grupos que as praticam, como celebrações que tramitam no tempo e transitam de um repertório específico a outros que com ele guardam conexões. Desta forma, gestos e significações dramatizados regularmente adquirem grande prestígio, no conjunto da vida social.

O soleníssimo canto XXIII pode ser tomado como um compêndio sobre as práticas funerárias dos tempos homéricos e pré-homéricos, e só não adquire um tom fúnebre, porque o canto é tecnicamente construído a

partir de um plano sofisticado, que o divide em duas partes nitidamente distintas, sendo a primeira uma reportagem das exéquias e a segunda, muito elaborada, através da imbricação episódica das provas constitutivas dos jogos, um catálogo ágil e interessante de competidores, desempenho e incidentes nas provas.

Mas uma reflexão ainda sobre os jogos fúnebres, que se realizam após as exéquias de Pátroclo: preparação e embelezamento do cadáver, o sacrifício de doze jovens troianos aprisionados para a cerimônia macabra, a montagem da pira funerária, a impressionante cena de cortejo, após o corte de cabelos de todos os guerreiros de todos os exércitos confederados, a construção do túmulo suntuoso e o banquete final. É importante frisar que, para a mentalidade arcaica, são inconcebíveis funerais de um herói, de um rei ou de algum notável, sem a realização de tais jogos. É na oportunidade em que a comunidade se encontra reunida na *agorá* que se dimensiona plenamente o sentido do(s) *agón(es)*, derivado de *ágein*, “conduzir”, “coobrar”. Pois não se joga sozinho... Principalmente quando se trata de prestar solidariedade a alguém que se encontra disfuncionalizado, apartado das suas funções vitais, na aterradora condição de *de-functus*. Para se aquilatar a dramaticidade deste ritual na consciência do homem arcaico, basta lembrar que, na escatologia grega, a *psykhé* (alma) constituía um prolongamento frágil, sem qualquer tonicidade, do corpo. Por metáforas, a alma é representada como um saco vazio, filete de voz; o *eídolon* humano, um corpo insubstancial, fadado à imperfeição e à comunicação apenas parcial com os vivos. O morto se encontrava, pois, em franco estado de decadência e debilidade, tendo a memória, a inteligência e a fala danificadas. A única possibilidade de auxiliar os mortos, neste estado de desolação e profunda infelicidade que a morte lhes impunha, era promover orações, libações, oferendas, sacrifícios, lamentações que auxiliavam o morto a recobrar forças. Gravar o nome do morto em estelas prevenia que “nem o morto, nem seus parentes perdessem a *memória do nome*, a fim de não se perder a *memória do morto*”.

Como ensina Junito Brandão, morto sem culto acaba por ter morta a sua alma:

“sem funerais não existe nome, sem nome não existe vida. O morto, eu é, em essência, um desvalido, precisa da assistência dos vivos... (mormente) nos *agónes*, nos jogos fúnebres em memória e honra dos mortos – exatamente

para que nem os vivos perdessem a memória deles e nem eles perdessem a memória de si mesmos.”

O falecido, através dos jogos, como que se revitalizava. Recebia um tributo à antiga bravura e às vitórias capaz de reavivar-lhe a memória, na desolação do Hades em que ele se encontrava.

Muito interessantemente, tais procedimentos não integram os ritos de separação anteriormente mencionados. Estes são pouco numerosos e muito simples. Tampouco constituem os ritos de margem (com alguma duração e certa autonomia, como o luto). Pelo grau de elaboração e complexidade de procedimentos aqui implicados, os *agónes* por honra de Pátroclo se inscrevem no conjunto dos ritos de agregação do morto ao mundo dos mortos e à vida pós-tumular. Esses são ritos muito especializados, demandando comprometimento ético, o que associa o homenageado à galeria dos heróis e atribui ao prestador da homenagem (Aquiles) o estatuto de superioridade (*timé*, valor, e *areté*, virtude).

De fato, vivos e mortos se beneficiam, ao render e receber honras fúnebres. Ulisses, no canto XI, cumpre o desejo de Elpenor de ser sepultado, como prova de amizade ao integrante mais jovem de sua tripulação. Já Clitemnestra, por não ter cumprido com as obrigações funerárias em honra ao marido, é atormentada pelo *eídolon* do rei, que não surge *in persona*, pois está muito débil, após dez anos jazendo numa sepultura sem qualquer homenagem póstuma; mas envia seus emissários – sonhos aterradores.

No contexto da *Iliada*, os jogos fúnebres completam o trabalho de evolução psicológica de Aquiles, preparando-o para a reconciliação com Agamemnon e para a atmosfera de pacificação do último canto.

O episódio contém, na verdade, o *gran finale* antecipado, cujos efeitos repercutem, no canto XXIV. A grandiosidade do evento funerário justifica a grande quantidade de personagens secundárias que participam dos jogos (Eumelo, Epeio, Eurialo, Leonteu, Polipotes, entre outros) e o registro de modalidades esportivas antiqüíssimas, anteriores mesmo à fundação dos jogos olímpicos.

3. E até Homero blefa...

O encaixe do grave incidente envolvendo Menelau e Antíloco, durante a corrida de carros, não está aí por acaso, nem por coincidência. A longa seqüência que predomina sobre todas as demais disputas constitui

narrativa autônoma, que dá bem a dimensão do prestígio desta prova, numa primeira apreciação. Mas efetivamente o que lhe atribui uma especificidade que não escapou a Foucault é a presença de duas situações análogas pela anterioridade a que remetem, uma pré-atlética, a outra pré-jurídica, em correlação no conjunto dos *agónes*.

No episódio, Menelau contesta a concessão de prêmio a Antíloco, acusado de trapacear na corrida de carros. Os fiscais que poderiam testemunhar a favor ou contra os envolvidos na questão são dispensados, em favor de um procedimento pré-jurídico, que é mantido como legítimo e válido: Menelau desafia Antíloco a colocar a mão direita sobre seu cavalo, empunhar o chicote com a esquerda e jurar, diante de Zeus, que não praticara qualquer irregularidade. Diante deste desafio, que é um ordálio (um primeiro tipo de prova judicial, para os ancestrais da era do Direito), Antíloco renuncia ao prêmio. A excepcionalidade do incidente vem realçada por um gesto verbal que, no discurso épico, está reservado para os raros momentos de quebra da estatutária inalterabilidade de ânimo do narrador: “Assim teu espírito rejubilou-se dentro de teu coração, Menelau...”, permite-se comentar entusiasticamente o narrador, dirigindo-se diretamente à personagem, como que a celebrar com ela a reparação de uma iminente injustiça.

Como justificar este encaixamento, no catálogo dos jogos? Pelas injunções imagéticas que conectam jogos fúnebres, jogos (pré-)judiciais e jogos poéticos, no arcabouço de um mesmo projeto antropológico.

A partir daí, sucedem-se pares de competidores que alternam vitórias e derrotas, em provas de jogos subseqüentes: Menion vence Teucros no arco e flecha, porque fora vencido pelo primeiro, na corrida de carros; Epeio, grotesco no lançamento de disco, vence no pugilato ao adversário por quem fora anteriormente derrotado, e assim sucessivamente. A última cena é a mais inesperada: Aquiles dá o prêmio, sem disputa, a Agamemnon, num gesto de reconciliação.

A qualidade literária do canto provocou comentários entusiásticos de Schiller e de Goethe, a respeito da variedade de motivos e da autenticidade do conjunto. De fato, este é um canto essencialmente humano, sem qualquer intervenção divina, qualitativamente diferente, mais denso, mais intenso que muitos outros da obra. Temática e operatoricamente, o canto lida com materiais de natureza antropológica.

Para um canto como este, não caberia como desdobramento a morte de Aquiles, mas a morte da cólera do herói. Aquela cólera, (*orgué*)

dimensionada pela convulsão agônica do herói, no canto I, expandida quase como furor sexual, na voracidade bélica (orgástica) com que Aquiles chega a dizer que “comeria cruas as carnes de Heitor”, no canto XXII, se domestica, apazigua, após os jogos fúnebres. No último canto, Aquiles encena, com Príamo uma das mais belas cenas da literatura universal: a do pai velho que, de joelhos perante o assassino do melhor de seus filhos, beija-lhe as mãos. Os dois choram juntos, e Aquiles devolve o cadáver de Heitor belissimamente adornado e perfumado, para que o seu maior adversário receba, em Ílion, as mesmas honras prestadas a Pátroclo. Os dois mortos representam, ao final do poema, iguados na morte que os acolhe e nas homenagens prestadas por gregos e troianos, a imagem consumada de *kléos andrôn* (glória dos homens). Entre eles, Aquiles: duplo de um, revés do outro, acima de ambos.

Assim se regata a dimensão antropológica do poema épico: como os jogos fúnebres ou os jogos pré-jurídicos, os jogos poéticos se constituem como ritos de imortalização. Nos três campos – funerário, jurídico ou poético – trata-se sempre de uma questão de vida ou de morte. O herói permanece vivo na memória social, através do canto épico que celebra sua glória imortal.

Para finalizar, bastam as palavras de Jean-Pierre Vernant:

Há, entre o ritual grego dos funerais e o canto épico, paralelismo ou continuidade. A epopéia dá somente, na mesma linha, um passo adiante. Os ritos funerários dão acesso a uma nova condição de existência social, transformam a ausência do desaparecido em um estado positivo mais ou menos estável: o estatuto de morto. A epopéia vai mais longe: a uma pequena minoria de eleitos – que se opõem assim à massa ordinária dos defuntos, definidos como turba dos *sem-nome* – ela assegura pelo louvor glorificante, indefinidamente repetido, a permanência do nome, do renome, das façanhas realizadas. (...) Ela alcança e coroa o processo que os funerais tinham já iniciado: transformar o indivíduo que cessou de ser na figura de uma personagem cuja presença, ainda que morta, está para sempre inscrita na existência do grupo.

BIBLIOGRAFIA

BRANDÃO, Junito de S. *Dicionário mítico-etimológico da mitologia grega*. Petrópolis: Vozes, 1991.

- FOUCAULT, Michel. *A Verdade e as formas jurídicas*. Cadernos da PUC, 16. Rio de Janeiro: PUC, 1974.
- HOMERO. *L'Iliade*. Texte établi et traduit par Paul Mazon. Paris: Belles Lettres, 1938.
- _____. *Odyssé*. Texte grec, introducción, notes et index par Méderic Dufour et Jeanne Raison. Paris: Garnier, 1954.
- CAMPOS, Haroldo. *A Ilíada de Homero: volume I*. São Paulo: Mandarim, 2001.
- KIRK, Eugen. *Le Jeu comme symbole du monde*. Paris: Éditions du Minuit, 1984.
- MAZON, Paul. *Introduction a l' Iliade*. Paris: Belles Lettres, 1967.
- VAN GENNEP, Arnold. *Os tiros de passagem*. Petrópolis: Vozes, 1977.
- VERNANT, Jean-Pierre. *L' individu, la mort, l' amour. Soi-même et l' autre en Grèce ancienne*. Paris: Gallimard, 1989.