

Práticas Crepusculares:

Mytho, Ciência & Educação no Instituto Butantan

- Um estudo de caso em Antropologia Filosófica -

Prof. Dr. Marcos Ferreira Santos¹

Fragmentos adaptados dos volumes I e II da Tese de Doutorado na área de Filosofia da Educação (FEUSP, 1998) para fins didáticos. A paginação correta, bem como as ilustrações, devem ser consultadas nos originais à disposição nas bibliotecas da Faculdade de Educação (FEUSP) e do Instituto Butantan (SP).

I.1.3. Estrutura mítica de sensibilidade Heróica

“Pois bem, treme, orgulhoso titã! - grita Mercúrio com impaciência. Não dás ouvido à razão e o teu riso desdenhoso prova-me o pouco caso que dás aos meus conselhos. Mas o medo tomará outra voz para chegar ao teu ouvido. Se resistires, se te calares, Júpiter quebrará este rochedo com seu raio e te sepultará sob os seus escombros. Os anos, os séculos passarão e não terás conhecimento da vida, não terás como companheira senão a águia de Júpiter, cujo bico insaciável te perfurará o flanco para nutrir-se do teu fígado.

- Que importa! Que importa! - grita Prometeu, emperdenido no seu orgulho. Que esperar de um inimigo senão o sofrimento? Nada me pode espantar nem vergar. Cai, raio, sacode a terra! Confunde as ondas do mar com os astros! Joga-me no fundo do negro Tártaro! Sou imortal!

Mercúrio fez às ninfas sinal imperioso e estas se afastam, embora a contragosto. Por um momento fica só com o titã cativo. Desejaria persuadí-lo a refletir ainda antes de declarar - ele, o vencido e sofrido - a guerra ao senhor do mundo. Mas o intrépido olhar de Prometeu detém as palavras nos seus lábios e, então, alça vôo.

Atrás dele, aos ribombos do trovão, a terra treme e urra, as rochas se esmigalham, a poeira se levanta em turbilhões aos ventos enraivecidos, o mar ergue as negras ondas até o céu. Mais alto, porém, que tudo, ressoa o lamento eterno de Prometeu, o lamento humano.” (Ésquilo, 1993, pp 45:46).

Este lamento humano me encaminhou ao existencialismo francês e à Antropologia Personalista de Emmanuel Mounier. O sentimento trágico² da tensão entre a facticidade do mundo e a possibilidade de transcendência do humano, marcando a construção da **“pessoa”** como **“prósopon”** (πρόσωπον) (aquele que afronta, que afirma sua presença) são marcas que trago como experiência do mundo e como reflexão sobre estas experiências. Minha própria trajetória cimentou esta percepção que mais tarde foi se delineando teoricamente no encontro destes pensadores com os quais dialogava e ainda dialoga, pois a sede do conhecimento que acompanha a busca do conhecimento de si mesmo nos impulsiona a saborear outros saberes.

No entanto, Prometeu é a figura própria do regime diurno de imagens, assim como Apolo, sendo ambos dirigidos por uma tendência ascensional. Vejamos como se dá a dominante postural que lhe possibilita a geração de suas imagens próprias.

Desde o nascimento, o ser humano se projeta fisicamente para o alto, tentando firmar-se sobre as pernas e erguendo a cabeça para cima. Qualquer pai ou mãe se lembrará da compulsividade do bebê em alçar-se acima, apoiando os pequenos pés em nosso colo. A este impulso de verticalidade se acopla o desejo de horizontalidade visual: explorar o ambiente com o olhar:

“ (...) o olho não é tão-somente o primeiro aparelho de controle da realidade, mas sim o primeiro aparelho de apreensão libidinal numa dimensão mediata com a mãe. Com efeito, o olho é herdeiro, a seu modo, do cordão umbilical (...) conector cuja materialidade não perceptível a olho nu [é] do raio óptico. Deste raio não perceptível, a única coisa registrável são seus efeitos: o olho do outro. (Cabas apud Peñuela Cañizal, 1986:102).

Esta dominante reflexa exemplificada acima que Durand chama de **dominante postural**, por sua vez, é a que possibilita as primeiras representações simbólicas de ascensão e purificação que exigem matérias luminosas e visuais, técnicas de separação e de purificação, cujos símbolos mais frequentes serão as armas: a flecha, o raio, a espada e o cetro (**Durand**, 1981:49). Portanto, todas as

¹ Livre-docente em Cultura & Educação, professor de mitologia, Lab_Arte – FEUSP – site: www.marculus.net

² Trágico, neste sentido, se refere ao confronto de ações: *tr(-)ágico*, como na dramaturgia grega clássica.

imagens daquilo que ascende, daquilo que corta e que domina de forma viril. Conseqüentemente, a ferramenta básica da ascensão será a asa (pomba e a águia romana ou norteamericana) e todas as imagens ornitológicas (p.123); a ferramenta da dominação (visão monarquista) será o cetro. No caso da dominante postural, a estrutura predominante daí derivada será, portanto, a **estrutura mítica de sensibilidade heróica** (ou diairética ou esquizomorfa).

A flecha une os símbolos de pureza e de luz ao raio. Guilherme Tell vem substituir o Ícaro (p.126). Lembrando que o sentido figurado é o que primeiro importa na semântica do fantástico, percebemos que a espada guerreira é também espada da justiça e que todo soberano poder é triplo poder: sacerdotal e mágico, jurídico e, por último, militar (p.131). Neste sentido, todo anjo é também militar.

*"A ascensão é imaginada **contra** a queda e a luz **contra** as trevas (...) O dinamismo de tais imagens prova facilmente um belicoso dogmatismo da representação. A luz tem tendência a fazer-se raio ou espada, e a ascensão a pisotear a um adversário vencido."* (Durand, 1981, pp 149:150, grifos do autor)

A preocupação com a reconquista do tempo perdido pode se revelar como ascensão ou ereção (fálica) para além do tempo, em imagens *fulgurantes* (a asa e a flecha), ou ainda mais *viris* como a realeza celeste ou terrestre do rei jurista, sacerdote ou guerreiro (p.136). No entanto, estes são símbolos *ascensionais*. Outros símbolos pertencentes à estrutura heróica são os *espetaculares*: a luz e o sol assimilados à pureza e à luminosidade; o olho e o verbo no isomorfismo luz/visão e à assimilação da palavra com a luz (o verbo que ilumina, o *mantra*). Já os símbolos puramente diairéticos serão as armas do herói: a espada cortante que ilumina e separa as impurezas pelo seu fio, as armas contundentes que matam ao monstro. A lógica cortante aristotélica: justamente o oposto do laço e da atadura.

Outras armas serão aquelas ritualísticas: o fogo do batismo e da purificação, a água batismal translúcida e o ar puro (*prana*). Mas, sempre mantendo a antítese polêmica: a lógica da exclusão, de identidade e de contradição. Aqui também os ritos de corte para distinguir o humano da animalidade selvagem em uma quase negação (quando não negação total) do corpo: circuncisão, depilação, corte de canelos, mutilação do clitóris, dos dentes, etc...

Tal estrutura heróica é o que constituirá o **Regime Diurno** das imagens, que por sua vez, prolongam o *sermo-mythicus*³ para o campo filosófico nas suas expressões mais ocidentais: o aristotelismo, o cartesianismo, o racionalismo, o pragmatismo, e no seu apogeu, o positivismo. **Prometeu** se fez entre nós. Hoje, burocrático, agoniza⁴. Toda a prática e o discurso científico clássico incorporam os esquemas verbais do Regime Diurno: o *separar* contra a mistura, o *subir* contra a queda; bem como os seus arquétipos mais visíveis: o *puro* contra o sujo, o *claro* contra o escuro, o *alto* e elevado contra o que é baixo.

A necessidade heróica das armas e da luz se dá em virtude de seu combate e vigilância constantes contra a finitude e o tempo que se esvai. Como são elementos vitais dos quais lhe escapa o controle, o heróico sente profunda angústia diante de seus grandes monstros: a morte e o tempo.

Tal angústia gera os **símbolos teriomorfos**: todo o bestiário animalesco (monstros), tudo que se move fora do âmbito humano, o cavalo ctônico e infernal e o arquétipo do ogro (o mordicante, lobos, leões, tigres e o satanismo canibal). Gera também os **símbolos nictomorfos**: o arquétipo das trevas, a cegueira e os espelhos enganadores, a água terrificante e seus dragões maléficos. Da densidade das águas negras que deslinda fios negros e ondulados à cabeleira da própria mulher⁵, surge a mulher fatal (bruxas, vampiras, sugadoras da vida, a menstruação mortificante), os fios da aranha enredadora, os laços da morte, as hidras e o sangue menstrual. Bem como gera os **símbolos catamorfos**: a caída (o medo abismal) e o arquétipo da carne (ventre digestivo como labirinto infernal), o corpo pecador. Para estes *Rostos do Tempo*, o humano tentará respostas e ações. Pois, se o imaginário organiza o real, em última instância, é ele que orienta a ação. *"O mito representa as tendências mais intensas de um povo, de um partido ou de uma classe. É como que uma imagem-ação que se apodera da afetividade de um grupo impelindo-o à ação."* (Sironneau, 1985:258). Tanto porque as: *"As entidades mitológicas são 'poderes', forças e não somente formas."* (Durand, 1985:246)

Continuando nossas inter-relações destas estruturas com os mitos pessoais em Jung e Mounier, com os quais tentamos ilustrar, é justamente esta dominante postural que vêm à lembrança de Jung no início de sua autobiografia:

"Surge aqui uma lembrança, talvez a mais remota da minha vida e que, por isso mesmo, não é senão uma vaga impressão: estou deitado num carrinho de criança à sombra de uma árvore. É um belo dia de verão, quente, céu azul. A luz dourada do sol brinca através da folhagem verde. A capota do carrinho está erguida. Acabo de acordar nesta

³ "o discurso relativo ao ser que é o mito" (Durand, 1982:54).

⁴ Durand nos lembra que, na atualidade, também Dioniso se torna burocrático (1983:17).

⁵ Seguindo uma análise dinâmogênica e material tipicamente de Bachelard.

radiante beleza e sinto um bem-estar indescritível. Vejo o sol cintilante através das folhas e flores das árvores. Tudo é colorido, esplêndido, magnífico.” (Jung, 1995:21).

Lembremos que neste trabalho hermenêutico, não nos interessa a veracidade ou não da narrativa, mas sim a estrutura e os elementos arranjados na narrativa. A presença dos símbolos luminosos (verão quente de sol com luz dourada) e a predominância visual (céu azul, sol cintilante, folhagem verde, colorido, esplêndido) das impressões sensoriais atestam também a presença heróica em sua estrutura mítica de sensibilidade, no que seriam as primeiras lembranças de infância: o início das cisões (*Spaltung*) para a reflexão. Contrapondo com Mounier, vejamos as impressões sobre suas origens:

“Sou um homem das montanhas... de índole indecisa, o mais selvagem de gosto, acima de tudo espontâneo e talhado para a contemplação distraída do céu e da terra, mas que para os empreendimentos e os dogmatismos (...) Um caleidoscópio, eu te digo: agite-lhe em todos os sentidos e fará figuras geométricas (...) é a luz que eu amo, não a ordem, tu sabes: a luz, é o olhar...” (Mounier, 1950, pp 928:929).

É claro o aspecto ascensional também presente na sua estrutura mítica de sensibilidade ao demarcar a montanha como referencial e a *contemplação*, o olhar: símbolos ascensionais e luminosos do heróico. No entanto, como exemplos paradoxais que utilizamos, já nos sugerem também a tendência hermesiana na contemplação *distraída* do céu e da terra e na indisposição aos *empreendimentos* e *dogmatismos*, tão ao gosto dos heróicos. É ele mesmo que afirma sua aversão à *ordem geométrica* e seu amor à luz. Ou seja, são *determinados* elementos heróicos que ele conserva. Na prisão, de janeiro a outubro de 1942, Mounier é retratado por Henri Colin da seguinte forma: *“Posso bem dizer que Emmanuel Mounier era o raio de sol naquela cela, tinha sempre a palavra amável para acalmar um enervamento momentâneo, transmitindo aos que o cercavam a paz de espírito.”*⁶

Poderíamos elencar vários outros exemplos heróicos em pensadores e personalidades diferentes, já que há uma predominância muito maior deste tipo de estrutura mítica de sensibilidade, no entanto, para as finalidades desta investigação, acreditamos ser mais frutífero colher os exemplos nestas nossas bases referenciais para evidenciar a complexidade e riqueza de suas estruturas que, justamente por serem dramáticas, conservam e harmonizam elementos dos outros regimes, nos auxiliando a vê-los no mesmo exemplo.

O mito primordial da estrutura mítica de sensibilidade heróica é **Prometeu**, aquele que vai roubar a centelha de fogo dos deuses (paradoxalmente das forjas de Hefesto) e a fornece aos mortais. Símbolo da ciência e do espírito iluminista, Prometeu é condenado por Zeus a permanecer acorrentado no rochedo (com grilhões forjados pelo mesmo Hefesto), enquanto sua águia, a *águia de Zeus*, devora-lhe o fígado todos os dias. O heróico tem assim, como consequência direta de sua atividade iluminista (contra as trevas e contra a ignorância), a dor de não conseguir lidar com sua subjetividade, com suas *entranhas*, devoradas pelo *numinoso*, enquanto os grilhões da cultura o amarram no empirismo (rochedo) das visões estreitas. O heróico não participa da densidade, substância e profundidade do elemento mineral, por isso, é *preso* à sua superfície. Zeus envia Hermes, o mensageiro, para tentar redimi-lo, no entanto, a arrogância do herói não lhe permite retroceder.

O outro mito primordial da estrutura heróica é **Apolo**. Imortal da segunda geração dos *Olimpícos*⁷, é filho de Zeus e de *Leto* (ou *Letona* latina). De origem oriental, recebe também o qualificativo de *Phoebos*, o brilhante. *Hera* (esposa de Zeus e matrona dos casamentos e relações de fidelidade), enciumada com o caso de Zeus e Leto, proíbe que a terra ceda lugar para o parto do rebento. Assim, Apolo nasce em *Ortígia*, o “não-lugar”, junto com sua irmã gêmea, *Ártemis* (*Diana* latina), a de *arco de prata como a lua*, a deusa caçadora. São os gêmeos do sol (Apolo) e da luz lunar da noite (*Ártemis*, a *sagitária*), que guardam o conteúdo guerreiro e heróico do nascimento e das batalhas.

Quando *Ortígia*, o não-lugar, recebe Leto para o parto, Hera apela para *Ilítia*, a deusa dos partos. Sabia-se que, quando Ilítia cruzava a perna esquerda sobre a direita, dificultava o trabalho das parturientes.

Então, Leto se contorce de dores e abraça a palmeira (outra árvore sagrada). Athená (*Minerva* latina, deusa da sabedoria), solidária a Leto, oferece a Ilítia um colar de fios de ouro e o âmbar que, diante da oferenda, descruza as pernas. Leto, de joelhos junto à palmeira dá à luz a *Ártemis*, que por sua vez, ajuda o parto do irmão-gêmeo Apolo. *Ártemis* se converte assim também na deusa que rouba a vida das mulheres no parto, pois vendo o sofrimento da mãe durante o parto, jura manter-se virgem (a castidade heróica).

⁶ *Esprit* n.º 12, 1950:1032.

⁷ Lembremos de passagem que os mitos básicos que aliamos às estruturas míticas de sensibilidade dramática (Hermes), heróica (Apolo) e mística (Dyoniso) são todos da segunda geração dos Olímpicos, ou seja, do que denomino de *grego-tardio* e que, portanto, guardam estreita relação com as influências orientais que o mundo helênico assimilou. Neste sentido, aprofundaremos as suas relações com o imaginário brasileiro em outro projeto de pesquisa.

Uma outra vertente bastante interessante afirma que Leto teria fugido para o *País dos Hiperbóreos* (o Oriente dos fortes ventos), se transformando em loba para iludir a ciumenta Hera. Daí, o outro atributo de Apolo como *Licógenes*, "nascido da loba"⁸. Assim nasce Apolo no início da primavera, no dia sete que passa a ser o número do deus que terá sete cordas na lira que recebe de Hermes, terá sete sacerdotes e sete máximas. Zeus o presenteia, ao nascimento, com ouro e um carro solar com cisnes brancos que deveriam levá-lo para Delphos. No entanto, os cisnes o levam para o País do Hiperbóreos onde cumpre sua fase iniciática: o aprendizado *mântico* (arte adivinhatória) e depois retorna à Hélade, onde em Delphos lutará contra a *Python*. Nesta vertente, fica claro o caráter oriental do mito solar grego, pois é no Oriente (País do Hiperbóreos) que fará sua iniciação.

A narrativa mítica de Apolo possui um mitema importantíssimo que é a batalha contra as forças ctônicas: Hera, não satisfeita, envia à ilha de Delos (a *luminosa*, nome que Apolo dá para *Ortígia* em gratidão ao seu parto ali), a serpente-dragão *Python*, filha ancestral de Géa, a *terra primordial*, para molestar Leto. A serpente também conhecida como a *delphina*, "na forma de útero" (*delphys*), atesta mais uma vez a raiz ctônica presente no mito heróico como *sombra* a ser combatida. Apolo vence a serpente com suas flechas douradas de raios solares, daí a serpente píton (biologicamente falando) possuir como padrão em sua pele, contornos amarelados que seriam as marcas das flechas flamejantes de Apolo (veja-se por exemplo a *Python regius*). Com esta mesma pele é recoberta a trípode da sacerdotisa *pythonisa*.

Vencida a serpente, Apolo enterra suas cinzas sob o *omphalós* (umbigo da terra, centro do mundo⁹), pedra cônica em frente ao oráculo de Delphos, que é construído para culto de Apolo. Outra vertente mítica diz que a serpente vencida por Apolo é transformada num dragão grávido, chamado *Delfina*, "na forma de útero", e daí o nome do lugar sagrado chamar-se Delphos¹⁰.

Diz-se que é deste *omphalós* que Zeus lançou suas duas águias: uma do mundo ctônico e outra do mundo celeste (numinoso). Antes de responder as respostas dos consulentes do oráculo, a pythonisa desce às entranhas do mundo para tocar o *omphalós* e das cinzas da serpente python emergem vapores que levam a pythonisa ao *extase*. Este toque é, segundo Mircea Eliade, o *hieros gamós*¹¹ da pythonisa com o próprio Apolo, pois a pythonisa *desce* pela cavidade, *stómion*, para tocar o *omphalós*. *Stómion*, em grego, significa também "vagina". Portanto, esta prática oracular é também uma espécie de reconciliação do apolíneo com o dionisiaco, pois a sabedoria é divina, mas precisa do *entusiasmo*¹² – técnicas oraculares que levam ao êxtase. Assim, há o deslizamento feito pelo heróico da *mantéia*¹³ por incubação¹⁴ para a mantéia por inspiração, enquanto que no reino dionisiaco permanece a mântia por incubação. Neste sentido, fica mais claro o sentido de *sublimação*, de que trata Bachelard ao analisar as *poiésis* literárias. A sublimação é substituição imaginária do contato direto com o numinoso (o *hierós gamós*) pelos produtos da cultura: criações humanas pela inspiração.

As conseqüências éticas do culto à Apolo são contundentes no mundo grego, pois com Apolo há a substituição da *Lei de Talião* ("olho por olho e dente por dente") pela instituição dos tribunais. Outra conseqüência, maior ainda no mundo filosófico, é o caráter harmonizador das duas máximas délficas: "*Conhece-te a ti mesmo*" e "*Age com moderação*", inscritas no Oráculo de Delphos e, das quais, o mais ilustre adepto dos mistérios délficos tornou conhecido ao mundo helênico e pós-helênico: *Sócrates*.

Após a morte da serpente Python, Apolo vai *purificar-se* da morte em Tempe no reino de Tessália. No seu retorno é entoado o primeiro *Peã*, hino apolíneo, e instituído os *jogos píticos*, realizados de quatro em quatro anos para celebrar a vitória de Apolo sobre as forças ctônicas representadas pela Python.

Apolo, desta forma, substitui o antigo deus *Helios* (o Sol), trazendo para a Hélade, o ideal civilizador do Oriente, de harmonia dos desejos, não suprimindo as pulsões, mas direcionando-as para a espiritualização (seu caráter ascensional). Sendo assimilado progressivamente no mundo helênico, Apolo têm mais de duzentos epítetos sendo o deus da música, da poesia, da vegetação, dos pastores, dos lares, dos rebanhos e inclusive dos marinheiros (em sua epopéia ligada à nau de Teseu). Suas mechas negras e azuladas identificadas com as "*pétalas do pensamento*", adornavam o corpo alto e majestoso, com uma rica iconografia e representações esculturais nos seus vários templos.

No entanto, a mesma conseqüência heróica que vemos afligir Prometeu ocorre também para Apolo: a *devoração das entranhas*, a dificuldade de lidar consigo mesmo, com sua subjetividade, com suas emoções e sentimentos. Apesar de possuir filhos ilustres como *Orpheu* (poeta-mor que acompanhou Jasão e os Argonautas), *Asclépio* (patrono da medicina e das fórmulas medicinais)

⁸ Brandão, 1993, vol. I, pp 87:94.

⁹ Neste sentido, *omphalós* é correlato homólogo do quéchuá *cuizzo*, também "umbigo do mundo", no universo mítico incaico.

¹⁰ Cotterell, 1988:166 ss.

¹¹ *Conjunctio* ou *participação mística* através do casamento (*gamós*) com o numinoso, com os Deuses, com o sagrado (*hiéros*).

¹² Lembremos que, em grego, *entusiasmo* deriva de *theo*, Deus.

¹³ Poderosa arte divina de adivinhação e leitura do destino.

¹⁴ Incubação sexual como *hieros gamós* concreto.

e as *Koribantes* (originalmente sacerdotes de *Cibele*) que formaram o cortejo de Dyoniso; belo e desejado por deusas e mortais, Apolo se envolve com várias ninfas, mas têm sucessivas dificuldades e frustrações. Num litígio com *Eros* (*Cupido* latino), sobre a perícia e excelência no manejo com o arco e as flechas, acaba sendo ferido pelo deus do amor e se apaixona perdidamente pela ninfa *Dafne*, filha de Peneu (deus-rio) da Tessália. *Dafne* foge para as montanhas evitando o deus que, entretanto, a perseguiu. Quando já quase alcançava, *Dafne* implora a seu pai que a transformasse num loureiro (*daphné*). Apolo, desconcertado e desiludido utiliza as folhas do loureiro, os *louros*, como coroa que passa a utilizar e se torna um de seus epítetos mais conhecidos.

Com a ninfa *Marpessa*, também se desilude pois, Apolo, o *eternamente jovem*, é preterido pela ninfa em favor de *Idas*, um mortal que envelheceria junto com ela e não a trocaria quando envelhecesse. Com *Cassandra*, igualmente se desilude, pois esta exige de Apolo que lhe ensine a arte da adivinhação em troca de seu amor. No entanto, quando recebe a *mantéia*, se recusa a entregar-se ao jovem deus resplandecente. Apolo então cospe-lhe à boca. Como não poderia reverter uma arte mágica e *Cassandra* pudesse então revelar os segredos do destino, utiliza a cuspida em sua boca para que ninguém lhe acreditasse no que for que dissesse.

Apolo, após várias resistências, acaba violando uma outra ninfa chamada *Creusa* numa gruta da Acrópole. O filho que deste defloramento nasce, *Ion* (ancestral dos jônios também estudado por Jung), é recusado e colocado num cesto no interior da gruta. *Hermes* o recolhe e o leva para a ilha de Delphos, onde o cria no templo de Apolo. Com *Castália*, Apolo sofre outra decepção quando esta ninfa foge-lhe e se atira numa fonte no oráculo de Delphos e ali morre. A partir de então todos os poetas que bebessem daquela água teriam a inspiração de Apolo. A própria *pythonisa* bebe daquela fonte.

O caráter heróico de Apolo revela também a paixão homossexual por outros homens e efebos. Uma destas decepções mais conhecidas é o *affair* com *Jacyntho*, em grego, "estar úmido, ser primaveril". Era um belo adolescente, um efebo que costumava brincar de atirar discos com Apolo. Numa destas brincadeiras, o ciumento *Bóreas* (ou *Zéfiro* latino), deus dos ventos, desvia o disco atirado por Apolo e decepa *Jacyntho*. Da dor que sofre Apolo ao ver o querido morto nos braços, faz nascer uma flor (*jacinto*) que grava em suas pétalas o grito de dor. Nas pétalas da flor aparece inscrito um "y" (*ai!*) do grito de Apolo.

Com outro efebo, *Ciparisso*, Apolo sofre novamente. *Ciparisso* tinha um veado de estimação e num dia em que caçavam juntos, Apolo mata o próprio *Ciparisso* acidentalmente. Então, pede para eternizar suas lágrimas na "árvore da tristeza", o *cipreste* (*ciparisso*, em grego). As lágrimas de Apolo que irradiam como chamas ardentes, foram muito bem retratadas (ainda que inconscientemente) por *Vicent Van Gogh* na série de quadros cujo motivo eram os *ciprestes*.

A morte por engano que sói acontecer aos heróicos justamente devido ao seu temor da morte e da finitude ficou célebre no mito de *Céphalo* ("crâneo ou cabeça") e *Prócris* ("a escolhida"): tendo traído seu marido, *Céphalo* (filho de *Herse* e *Hermes*), com *Ptéleon* que lhe havia dado uma coroa de ouro, *Prócris* (filha do rei *Erecteu*) foge para a ilha de Creta onde se envolve com o rei *Minos*. *Minos* havia sofrido a maldição da feiticeira *Parsífae* (mãe do *minotauro* do Labirinto de *Minos*) de que qualquer mulher, exceto ela, que tivesse uma relação íntima com *Minos* seria devorada por centenas de serpentes que lhe saíam dos poros. *Prócris* consegue evitar a maldição utilizando uma erva mágica que recebera de *Circe* (a feiticeira da epopéia de *Ulysses*). Como recompensa, *Minos* lhe deu um dardo certo que jamais erraria o alvo. Arrependida e temendo a vingança de *Parsífae*, *Prócris* volta para *Céphalo* em Atenas. Este desconfiado com a possibilidade de ser traído novamente, disfarçasse de outro homem e tenta seduzi-la, ao que consegue após várias juras de amor e presentes valiosos. Ao se revelar, *Prócris* perplexa foge para as montanhas. Depois que *Céphalo* a procura insistentemente, se reconciliam e vivem felizes por vários anos. Certa vez, enquanto caçavam nos arredores de Atenas divisaram uma presa que se refugiou entre os arvoredos. Se dividem para cercar a presa e *Céphalo* ao perceber algo se mexendo no interior do arvoredo atira o dardo certo que recebera de *Prócris*. O mesmo dardo certo que ela recebera do rei *Minos*. Ao se aproximar da suposta presa, era *Prócris* que ele havia acertado e morrerá¹⁵. Aqui percebem-se os elementos heróicos do dardo e da caça guiados pelo *lógos* (*Céphalo*) que acabam por matar justamente a "escolhida" (*Prócris*), que por sua vez, é inconstante. As ofertas são sempre luminosas (jóias e ouro) ao passo que a *sombra* se constitui na magia – aquilo que não se pode controlar (*Parsífae*, as serpentes, *Circe*, etc). O fato de o pai de *Céphalo* ser *Hermes*, é indicativo de sua anterioridade ontológica hermesiana na narrativa mítica heróica. É justamente de *Hermes*, que Apolo recebe tanto a lira como a *syrix* (flauta de pã).

Ao ser desafiado pelo sátiro, *Mársias*, na arte de tocar a flauta, Apolo institui como juizes o rei *Midas* e as musas. *Midas* prefere *Mársias* e então, Apolo enfurecido, castiga o rei *Midas* com grandes orelhas de burro e manda amarrar o sátiro *Mársias* a um tronco e ser açoitado. Este caráter vingativo e ao mesmo tempo enfurecido dos heróicos diante de situações que não podem controlar, fica ainda evidente no fenômeno do *katapontismós*. Certo templo de Apolo ficava no penhasco branco de *Lêucade*. Ali havia o ritual ancestral do *katapontismós* (jogar-se do alto do penhasco ao mar) que servia de *pharmakós* (remédio) para salvar uma coletividade, como por exemplo nas épocas de grandes estiagens ou na maldição de algum deus enfurecido com toda a *pólis*. O sacrifício ritual de uma pessoa salvaria a coletividade. A partir de Apolo (provavelmente cerca do séc. VIII a.C.), o *katapontismós* passa a ser utilizado por aqueles que querem se libertar de uma paixão incontrolável. Outros exemplos de mitos heróicos são *Sísifo*

¹⁵ Brandão, 1993, vol I e II.

condenado a subir as pedras que são roladas penhasco abaixo eternamente; *Jasão* e sua viagem com os Argonautas em busca do velocino de ouro na Cólquida (a *sombra* aqui é Medéia); *Zeus*, o deus dos raios e relâmpagos, senhor dos deuses da segunda geração; *Dédalo* ("confeccionar com arte"), o artífice mortal e invejoso, símbolo da ciência, arquiteto do Labirinto de Minos, que constrói belas asas coladas com cêra aos ombros para dali fugir com seu filho, *Ícaro*. No entanto, a audácia do filho em chegar ao sol lhe derrete as asas.

E *Palas Athená* (*Minerva* latina), a de olhos garços¹⁶, deusa guerreira da sabedoria: aquela que nasceu do crânio de Zeus. Tendo sentido fortes dores na cabeça, Zeus ordenou a Hefesto que o atingisse com um bastão (ou machado) e de sua cabeça nasceu Palas Athená já vestida e armada com uma lança e a égide, dançando a *pirrica* (dança da guerra). Guardiã e protetora das cidades, deusa guerreira pela paz e pela justiça, do primado do *ius fori* (direito do homem) sobre o *ius poli* (direito das trevas), Athená não é semelhante a *Ares* (*Marte* latino), deus da guerra e das carnificinas mais temido do que cultuado, pois não lhe apraz o sangue. É a protetora das crianças, das obreiras tecelãs e bordadeiras, preside as artes, a razão, a literatura, o equilíbrio apolíneo, é a conselheira do povo e de seus dirigentes sendo a mentora do Estado. Algumas vertentes etimológicas atestam sua raiz com o indo-europeu *attá*, "mãe"¹⁷, justificando o epíteto de grande mãe, responsável pela fertilidade do solo. Ela é que faz brotar a oliveira na disputa com *Posídon* (*Netuno* latino) pelo domínio da Ática, e assim, são freqüentes as suas representações na iconografia encontrada nas ânforas de azeite. Sua coruja (*glauks*) atesta sua ligação com o trabalho reflexivo, com a filosofia, a inteligência, pois é o mocho que enxerga na noite enquanto os homens dormem, sob a luz da lua. É ela que conhece os segredos da noite, aliando o conhecimento solar (direto) com o conhecimento lunar (intuitivo). Segundo Brandão, a coruja é símbolo por excelência de todos os que possuem a *mantéia*, a arte da adivinhação¹⁸, e o mito grego ligado à coruja é *Ascálafo*. Tendo ele denunciado Perséphone ao comer o grão de romã que a impossibilitaria de deixar o reino de Hades, é castigado por Deméter transformando-o em coruja. Já a serpente que aparece em algumas representações é símbolo da sabedoria intuitiva e da vigilância protetora e nos remete a seu filho *Eriçtônio* ("nascido da terra"), meio homem e meio serpente, que teve com Hefesto: ao encomendar armas ao artífice coxo imortal foi seduzida por este. Mas, evitando-lhe e correndo, o esperma de Hefesto caiu-lhe na coxa. Apanhando um pedaço de pano (ou floco de algodão), limpou-se e atirou o pano ao chão e a terra gerou o filho de Athená e Hefesto. É Eriçtônio que instituiu as *Panatenéias*, festa dedicada à Palas Athená onde se dançavam as *pirricas*, as corridas de fochos acesos (*lampedromía*) e as oferendas de ânforas de azeite.

Outras guerreiras míticas ligadas à estrutura heróica são as *amazonas*, as que deceparam o seio direito para melhor manejar a espada. Nesta mesma ordem de figuras heróicas aparecem os gladiadores romanos, os cruzados medievais, as batalhas religiosas em geral como a *Noite de São Bartolomeu*, os carrascos e inquisidores da *Santa Inquisição* e os defensores iluministas da "A Verdade"¹⁹.

No caso do Brasil, é a pregnância profunda da figura mítica do *jesuíta* em nossa cultura²⁰: o soldado cristão pela graça da Igreja e da Coroa contra a escuridão do paganismo e da ignorância. Primordialmente, assumem este trajeto heróico e pedagógico *José de Anchieta* e *Padre Vieira*. Com eles, herdamos toda a tradição heróica judaico-cristã personificadas principalmente no *Moisés* legislador²¹. Séculos mais tarde, o *jesuíta* estará a serviço da República, depois da Ciência, depois dos militares e, conseqüentemente, do *Kapitalismus Geist*. Nesta mesma empreitada de luta contra a *sombra* que representa o elemento indígena, aparecem os *bandeirantes* como o velho *Anhanguera* (em tupi-guarani, "o velho espírito mau").

Não menos inocente, aparecem as interpretações heróicas em que o elemento indígena é re-interpretado pela ótica eurocêntrica, como por exemplo nas obras de José de Alencar (*Iracema*, *O Guarani*, etc.) até o trabalho mais recente de um Marechal Cândido Rondon. Outro elemento brasileiro perfeitamente integrado ao trajeto mítico heróico é a figura de *Tiradentes*, incorporando inclusive a dilaceração do corpo no seu esquartejamento.

No domínio propriamente indígena, *Ajuricaba*, líder dos Manaú (região amazônica onde hoje é a cidade de Manaus), é a personificação completa do mito heróico. Conseguiu ludibriar tanto portugueses como holandeses para proteger os seus. Mas, como sói acontecer ao heróico é traído por sua bela esposa, *Inhambú*, refém dos portugueses que, sob ameaça, entrega o paradeiro de Ajuricaba. Sendo levado, fortemente amarrado, pelos portugueses num barco nas águas do Rio Negro para julgamento por alta traição à Coroa, jogou-se ao rio morrendo afogado.

¹⁶ Do grego *glaukós*, "azul-claro" e também "cintilante, brilhante", e por extensão, "terrível, ameaçador", é o termo também para **coruja** (*glauks*). Daí ser o epíteto de Palas Athená.

¹⁷ Brandão, 1993, vol. I:136.

¹⁸ Idem, pp 241-242.

¹⁹ "O verdadeiro é um fantástico recalcado, a realidade é uma imagem que, para melhor nos enganar, mantém-se por mais algum tempo." (Bachelard, 1994b:108).

²⁰ Para avaliar a predominância da figura do jesuíta veja-se, por exemplo, Azevedo, 1976a.

²¹ Cabe lembrar que a figura de *Christos* na tradição judaico-cristã é um personagem ambíguo que possui fortes elementos místicos e mesmo dramáticos. Daí ele ser rechaçado na vertente judaica, bem como ser o elemento messiânico mais forte nas vertentes protestantes e católicas.

Algumas vertentes históricas alegam que os soldados portugueses o teriam matado jogando-o às águas. Outros mitos heróicos sobrevivem no domínio tupi-guarani com o supremo deus *Tupã*, deus dos trovões ou mesmo, *Tupana*, "mãe dos trovões" e "mãe de todas as mães". Aqui, Câmara Cascudo (1972:882) concorda com Stradelli (*Vocabulário Nheengatu-Português*, pp 684-685), acreditando se tratar de uma "invenção" da catequese católica por volta do séc. XVI em que se justapõe *Tupã* a *Jurupari*, análogos a Deus e o diabo. No entanto, a profundidade e permanência destas crenças e rituais no mundo tupi-guarani relativizam tal hipótese. Se de fato fossem "invenção" jesuítica, não teriam sobrevivido. Mui provavelmente há uma forte conotação jesuíta na sua interpretação, mas não no domínio indígena. Outro exemplo indígena é a realização do *Kuarup* no Alto-Xingú: a batalha entre tribos em memória dos ancestrais personificados nas toras de árvores.

Na vertente afro do mazombo, podemos percebê-lo no **Zumbi** libertador que conquista em batalha contra o branco "civilizador" a liberdade para os seus. Sua comunidade-fortaleza, *O Quilombo dos Palmares*, é o reduto da liberdade para os escravos. As *pírricas* negras são a *capoeira d'Angola*. A festa dos *Quilombos* nos estados de Alagoas e Pernambuco, malgrado o sincretismo religioso com os reis magos da tradição cristã, é uma revivência do mito palmariano.

Uma representação da conquista da liberdade pela ótica branca e que nos aclara o combate entre dois registros heróicos, é a representação da liberdade como uma deusa branca que "desce" para socorrer os negros que saibam "orar". Parafrazeando nosso cineasta polonês, Kieslowsky, "a liberdade é branca". Tanto que, ainda hoje este registro se faz presente na captação, ao mesmo tempo poética e trágica, da lente objetiva de *Paulo Vitale* (prêmio de fotografia em 1990) com a fotografia "Reintegração de posse", onde uma criança negra, com sua chupeta pendurada no pescoço, bloqueia a porta de sua casa ao policial que percebe seu desafio.

Como bem afirma Durand, todos os regimes de imagens são veiculados através de pedagogias que enfatizam imagens de uma determinada estrutura mítica de sensibilidade, mesmo no caso da estrutura heróica que possibilitou as filosofias iluministas e positivistas claramente iconoclastas.

Seguindo aqui as classificações feitas por *Libâneo* (1985) e *Saviani* (1988), ainda que possam ser alvos de críticas pelo seu caráter tipológico e a dificuldade de se encontrar *tipos puros* na realidade escolar, a sua generalização tomada como parâmetros podem ser úteis didaticamente; podemos perceber que a pedagogia heróica por excelência é a *pedagogia tradicional*, nossa mais profunda herança jesuítica, assim como a sua atualização sistêmica a partir da década de 60, a *pedagogia tecnicista*, pois ambas partem do pressuposto de que há uma única "Verdade" a ser ensinada. No primeiro caso, esta "Verdade" está na palavra do professor (centro do processo pedagógico), ao passo que no segundo caso, ela está no programa a ser cumprido (secundarizando tanto o educador como os alunos). As formas autoritárias e combativas de suas práticas revelam a estrutura heróica a que pertencem. No entanto, isto não quer dizer que todas as práticas pedagógicas tradicionais sejam heróicas. Muitas destas práticas, justamente por serem ancoradas em arquétipos ancestrais, podem ser entendidas como práticas *crepusculares*, principalmente quando podemos detectar a ação iniciática no esteio destas práticas. No momento, fiquemos apenas com a caracterização geral.