

O IMAGINÁRIO DO MAL NO EMPÓRIO DA HERANÇA CLÁSSICA

Carlinda Fragale Pate Nuñez (UERJ) ¹

RESUMO: Este artigo discutirá a inadequação da visão unilateral do clássico como empório da serenidade e do equilíbrio, dois atributos idealizados por uma tradição mimética e deontológica. Aby Warburg (1866-1929) demonstra que também os paroxismos, o estapafúrdio e o gestual patético (Pathosformel) constituem dispositivos imprescindíveis da estética clássica. Violência, escândalo e estupor engendram temas da literatura e da arte clássicas que determinam procedimentos artísticos e permanecem ativos. Vamos focalizar situações específicas – o diabolismo (caso “Pandora”) e a irrupção do estranho (fantasmas e autômatos) – em que o imaginário do mal se materializa com potencial crítico e estético.

Palavras-chave: mito, maligno, Pandora.

ABSTRACT: This article will discuss the inadequacy of the unilateral vision of classic like emporium of serenity and balance, two attributes which are idealized by a mimetic and ethical tradition. Aby Warburg (1866-1929) also shows that the paroxysms, the preposterous and the pathetic gesture (Pathosformel) are indispensable devices of classical aesthetics. Violence, scandals and stupor engender themes of literature and classical art which determine artistic procedures and remain active. We will focus on specific situations - the diabolism ("Pandora" case) and the irruption of the strange (ghosts and automata) - in which the imaginary of the evil materializes with critical and aesthetic potential.

Keywords: myth, evil, Pandora.

¹ Professora Dra. de Estudos Clássicos da UERJ. Pesquisadora do CNPq.

Dois tópicos se encontram associados, no tema que será aqui abordado: o imaginário do mal e a herança clássica. Esta associação não é arbitrária. Não só o repertório de imagens e obras clássicas está abarrotado de situações, personagens e enredos ligados à malignidade. Outros nexos entrelaçam o mal e o clássico, de tal sorte que o imaginário de um traz a reboque a presença do outro. Aqui nos ocuparemos do Mal, no imaginário mítico dos gregos antigos e a pervivência, transformação e infiltração de concepções do Paganismo greco-romano sobre a questão, no recorte de figurações clássicas.

- I -

De pronto podemos dizer que o imaginário do Mal, no quadro da Antiguidade, se manifesta através de duas vertentes principais – uma corresponde à tradição monoteísta; a outra, às religiões politeístas recolhidas sob a rubrica amplíssima do Paganismo.

Sobre a vertente judaico-cristã, ainda que contenha um elenco representativo de figuras como serpentes, monstros, espíritos malignos (heb. *rûah raha*) e personagens individualizadas como Satanás, Leviatã, Azazel, Lilith e Lúcifer, entre muitos endemoniados, e não esteja totalmente fora da manufatura clássica, por suas especificidades históricas e teológicas, não temos espaço aqui para abordá-los.

Registramos apenas dois fatos, de interesse para nosso raciocínio. Um deles é o fato de os textos anteriores ao exílio desconhecem o conceito de “diabo” e atribuem a Jahweh a autoridade exclusiva de enviar aos homens tanto o bem quanto o mal. Em Lamentações 3, 38, a questão está muito clara: “*Acaso não procede do Altíssimo assim o mal como o bem?*” Satanás não aparece, na tradição jahwista, como líder do Império do Mal, mas como um servo obediente, um anjo (heb. *malak*, “mensageiro”) que desempanhava a missão de bloquear planos humanos reprovados por Jahweh. O próprio nome ‘Satanás’ deriva de *satã*, termo do hebraico antigo (aramaico), que significa “adversário”. Originalmente a palavra se aplicava a pessoas, não a seres invisíveis. Davi, como outras personagens bíblicas, foi assim designado por chefes filisteus que se armaram contra Israel (1Sam 29,4²). Satanás

2 Diz o versículo: “Contudo, os comandantes filisteus se iraram contra ele e disseram: “Manda que este homem volte para o lugar que lhe destinaste. Que ele não desça conosco para o combate, que não o tenhamos como adversário durante o combate. Qual o melhor preço encontraria ele para se reconciliar com o seu senhor, senão as cabeças destes homens que

acabou se tornando o maior adversário de Cristo, no Novo Testamento, no rastro dos textos do Antigo Testamento escritos depois do exílio babilônico, em que adversidades de vária ordem passaram a indicar, para o povo hebreu, “uma esfera organizada do mal”, liderada por “anjos de Satã para afastar os homens do domínio de Deus” (FOHRER: 1983, p. 468).

Outro fato que nos interessa referir é a tradução da Bíblia Hebraica para a língua grega, a *Versão dos Setenta* ou *Septuaginta*, na qual o demoníaco adquire nuances hostis, em contraposição à descrição mais reservada das fontes antigas. Colaborou para o recrudescimento do caráter maligno do adversário a tradução da palavra hebraica *satan* para o grego **diábolos**, cuja etimologia (*diá*, “através, entre” + *bállein*, “atirar”) significa “caluniador”, “difamador”, “o que distribui mentiras”, separa pessoas. O vocábulo grego adquire, nos primeiros séculos do cristianismo, entre os séculos II e IV, o sentido de “espírito do mal”.

O diabo chegou tardiamente ao paganismo, mas foi absorvido pelo imaginário mítico do Mal, fazendo um contraponto conceitual com os demônios³, estes, sim, de remotíssima tradição. O diabo é referido no singular; os demônios, na maioria das vezes, no plural. Aquele é individualizado, grandioso em suas malvezas; estes, divindades menores, tutelares. Aquele atende por um nome próprio que o personaliza e lhe confere autonomia; o nome genérico destes é Legião. Estes são entes cuja representação é geralmente econômica, monocromática, escura, discreta: aquele é representado com grande fantasia, cores vibrantes e até espalhafato. O diabo se locupleta através da maldade; os demônios prestam serviço, seja aos deuses, seja aos homens, seja a ambos – nada fazem para si mesmos. Um e outro adquiriram excessos e foram muito piorados na tradição cristã.

aqui estão?” (A Bíblia: 1995, p. 334). Destacamos, em itálica, na tradução, a semelhança com a fórmula de exorcismo criada por um beneditino, na Idade Média – Vade retro Satana... – proferida pelos chefes filisteus, maiores inimigos dos hebreus. Na Bíblia Judaica Ortodoxa (OJB), encontra-se a seguinte tradução: “And the sarim [chefes] of the Pelishtim were angry with him; and the sarim of the Pelishtim said unto him, Send the ish [homem] back, that he may turn again to his makom (place, home) which thou hast assigned him, and let him not go down with us to milchamah [batalha], lest in the milchamah he be as satan (adversary, antagonist) to us; for wherewith should he make himself acceptable unto his adon [Senhor]? Is it not with the heads of these anashim [pessoas]?” (cf. <http://www.biblegateway.com/passage/?search=1+Samuel+29%3A4&version=OJB> - Acesso em 17/04/2014). Entre colchetes encontram-se acréscimos nossos.

³ A palavra demônio é de origem grega e significa “falsa deidade” (I Coríntios 10:20)

Estas entidades malélicas são responsáveis pela dinamização de ambas as cosmogonias, a hebraica e a pagã, embora elas se antagonizem desde o princípio: para a primeira, o princípio está em Deus, que criou o cosmos; para o imaginário mítico, o caos veio primeiro. Neste ambiente antinômico, estão depositados todos os elementos da matéria, à mercê de forças dispersas e incontroláveis, primitivas, denominadas *daímones*, entidades divinas que preexistem à individualização dos deuses primordiais (Terra, Noite, Urano, Ponto, Ninfas etc...). O sistema caótico, embaralhado, de forças desgovernadas e múltiplas, transita para a cosmicidade graças à intervenção disruptiva de Eros, o *dáimon* primígeno, que ao empreender a primeira hierogamia entre a Terra e o Céu, Gaia e Urano, inicia a ordenação cósmica e a “daimônica” cosmética do mundo. De fato, o caos é o lugar de fenômenos imprevisíveis, complexos, mas não necessariamente irracionais ou nefastos.

Apesar da quase perfeita homofonia, os *daímones* não correspondem exatamente aos “demônios” da tradição judaico-cristã, pois, se estes têm um compromisso com a maldade e a corrupção do bem, os *daímones* da tradição mítica grega se distribuem em classes, de acordo com funções específicas, não necessariamente malévolas, constituindo um coletivo distribuído em classes diferenciadas. É isto que lhes permitirá continuar desempenhando funções e ampliando sua funcionalidade, ainda que subalterna⁴, no mundo diascomizado e liderado pelos deuses e heróis.

O caos grego antecede o cosmo, o que hoje, muito menos que antes, não indica uma visão negativa do primeiro, em favor do segundo⁵. O importante de tudo isto é que, no ambiente caótico, convivem forças contraditórias e opostas. É aí que elas encontram a sua determinação, participando subsidiariamente das fundações.

Já no horizonte da diascomese (i.e., da distribuição de cosmicidade) e da *Teogonia* de Hesíodo, os *daímones* foram hierarquizados, de acordo com o mito das raças. A partir daí, a eles se associam espíritos de outras gerações. Mantêm-se todos como potestades que podem inspirar, proteger ou prejudicar os homens – os oriundos da idade de ouro se tornam *daímones* epictônicos, convivendo com os homens na Terra; outros, oriundos da idade de prata, serão hipoctônicos, vivendo e agindo sob a Terra, como entidades intermediárias entre deuses e mortais. Os que

4 Os *daímones* foram chamados por Herman Usener *Sondergötter*, deuses particulares, especializados (cf. USENER, H. *Götternamen*. Bonn: Cohen, 1897, p. 248sgs.).

5 “Caos deve ser compreendido como uma (in)formação extremamente complexa em vez de ausência de ordem” (FIEDLER-FERRARA in CASTRO: 2002, p.70-71).

provêm da idade do bronze se tornam espíritos anônimos, e os heróis são apenas evocados, pois não interferem na vida humana. Os derivados da idade de ferro (contemporâneos de Hesíodo) continuam sofrendo, no mundo ínfero, as mesmas ambiguidades que atormentam o mundo dos mortais. A religião popular dos gregos os antropomorfizou e individualizou menos que aos deuses.

Eros e a Esfinge, por exemplo, são *daímones* antípodas: em Eros, princípio de todo impulso gerador, pulsam amor e desejo; a Esfinge é um incubo cantor e uma alma penada (DELCOURT: 1992, pp. 106-108) da espécie das Sereias (por isto canta), das Erínias, Harpias e Aves do Lago de Estinfalo, híbridos ameaçadores e destrutivos que remontam a fases zooantropomórficas da religião aqueia.

Para o bem ou para o mal, ou mesmo para ambos, os *daímones*, etimologicamente, trazem em seu nome o elemento do protoindoeuropeu **da-* ou **daa*, “dividir” (“repartir”) presente no verbo grego δαίω, no sentido do que “reparte o destino dos homens”. *Daímon* é cognato de *demos*, povo (divisão da sociedade) e também de *geodesia* (γεωδαισία, divisão da terra⁶). Os *daímones* trabalham subsidiariamente à Moira, agregados em categorias como as ninfas, os “gênios” dos romanos⁷, “anjos da guarda” (e também aos “demônios tentadores”) do cristianismo. Como divindades menores ou mesmo decaídas, os *daímones* preservam um traço de imanência, ligando-se à materialidade das fundações.

No imaginário do mal que deriva da irrupção caótica (i.e., no Paganismo), malefício e benefício não se confundem.

Tanto para a vertente judaico-cristã quanto para a pagã, a benignidade seria a recuperação de um tempo luminoso, mais que perfeito – anterior à Queda. A malignidade, por oposição, abriria o tempo de trevas.

O imaginário do Mal, referido pela metáfora da queda, assimilou muito bem a plasticidade do movimento que leva do “Grande Em Cima” ao “Grande Em Baixo” (SOUSA: 1988, p. 30), ao declínio (moral) ou ao descenso (físico) a regiões íferas, ao inframundo e – por isso mesmo – aos Infernos (Érebo e Tártaro, localizados no interior da Terra, de onde tudo proliferou).

Na verdade, o inferno mítico é o lugar de onde não se retorna, região geograficamente situada no interior da Terra, no subsolo do mundo, onde o caos

6 Et. γῆ (terra) + δαίω (divido) + σ + -ia.

7 Cf. Nota 256, in BRANDÃO: 1987, p. 324.

existencial se encontra depositado. Não é local aonde se desça, mas lugar onde não se quer estar, porque ali se vive uma vida em negativo: sem luz, sem calor, onde se é um outro do que se jamais fui. Ali prevalece o arbítrio absoluto, vigoram leis que o homem civilizado, socializado, atlético, higiênico, superou. É o império da doença, da fraqueza, a existência barbarizada e enlouquecida. Ninguém pertence àquele lugar, ninguém ali se hospeda, tudo nele é hostil.

Em outras palavras, racionalizações e metáforas tornam autoevidentes o rebaixamento a que o malévolo conduz⁸, mas também a grandiosidade da aventura máxima a que só estão qualificados deuses e heróis: a catábase, a descida aos infernos, seguida de anábase, a subida, desafio muito mais penoso, maximização do *nóstos*, o retorno.

Vários deuses da Antiguidade empreenderam a descida e de lá voltaram ao mundo dos vivos: a *Innana* suméria, o *Marduk* babilônico, o *Tamus* e o *Osíris* egípcios, o *Adônis* sírio, o *Átis* frígio, a *Perséfone* grega. Dentre os heróis, encontram-se *Orfeu*, *Hércules*, *Teseu*, *Ulisses* e *Eneias*. Nenhum dá testemunho favorável à mórbida experiência. No mundo cristão, apenas dois retornaram da morte: *Cristo* e *Lázaro* (deste último conta a tradição popular que, depois de seu retorno, nunca mais sorriu e que conservou até o fim de sua segunda vida a cor azulada, cianótica, dos mortos. GONZÁLEZ SERRANO: 1995, p. 41); no contexto da pré-Renascença, há *Dante* e o cavaleiro do *Apócopos* de Bergadis⁹.

Quando se sai da vida e da ordem cósmica, dá-se a grande passagem, a maior de todas as metamorfoses, a **conversão diabólica**, a experiência de morte latente de vida, vida enfraquecida, prejudicada, desenergizada, deseneruada. É conhecida a declaração de Aquiles: preferia ser pastor na Terra a senhor do Hades (*Od.* XI, 478-491). Para o homem grego, a morte é uma desgraça.

De forma análoga à importância da “passagem” como signo do imaginário do mal, o clássico, em sua origem grega, agencia uma forma peculiar de trânsito: o clássico racionaliza, doma, socializa o arcaico e se projeta como sobrevivência do

8 A advertência do apóstolo Paulo se apoia nesta metáfora que demarca o limite da *hýbris* (arrogância) cristã: “Aquele, pois, que pensa estar de pé, olhe, não caia” (I Cor, 12).

9 Obra cretense do séc. XIV, cuja catábase é uma angustiada peripécia vivida pelo protagonista num sonho, em estado de esgotamento profundo; ainda sonhando, realiza a sua anábase, uma consciente fuga para a luz.

paganismo, na Renascença. Por esta perspectiva, Bem e arcaísmo são originários, fundacionais, primígenos; Mal e classicismo são contingências históricas.

Um segundo ponto que conecta o mal e o clássico é de base conceitual.

Hegel (1770-1831) define o clássico como “o que significa a si mesmo; por consequência, se interpreta a si mesmo” (HEGEL, *Est. II*, 3). Sobrevive, a despeito das oscilações da história da arte e das estéticas anticlássicas. Esta autossuficiência hermenêutica do clássico, de alguma forma, remete à mecânica do mal, que só adquire sentido na constelação maléfica a que pertence. Por outro lado, a engenhosidade e as diabruras envolvidas na urdidura do malefício resultam em construções coesas, lógicas, consistentes e inseparáveis de seus mentores, sujeitos e objetos. A artificiosidade eficiente, a elaboração astuciosa gera os maiores prodígios da ficcionalidade. E não é o demônio o pai de *psêudos*, a mentira (Jo 8, 44)?

Hans-Georg Gadamer (1900-2002) vai além: “É clássico o que se mantém em face da crítica histórica. (...) “É aquilo que se diferenciou, destacando-se dos tempos mutáveis e dos gostos efêmeros” (GADAMER, *Verdade e método I*, p. 431). Aqui o paralelo entre o clássico e o maleficiente se torna ainda mais claro: se o clássico se afirma pela diferenciação, o malévolos se consuma na dispersão, como o outro do bem; enquanto o clássico avança, vencendo o desgaste dos sistemas estéticos e superando a crítica ávida por renovação, o diabólico é incansável em seus esforços para detê-lo e extrai o máximo proveito de sua prolífica criticidade.

O imaginário do mal, por conseguinte, encontra no ambiente da tradição clássica não apenas um contexto luxuoso, afim às suas vaidades e à prodigalidade de seus mal-feitos, mas condições formais perfeitas para se manifestar, ilustrando a adequação rigorosamente hegeliana entre conteúdo e forma.

Apesar destas observações introdutórias, a história da arte nos coloca perante um paradoxo.

Atravessou milênios uma visão idealizada do clássico como empório da serenidade e do equilíbrio, ao arrepio das circunstâncias em que os povos antigos erigiram e viram soçobrar impérios. Guerras, famílias arruinadas, comportamentos aviltantes, situações escabrosas e morticínio constituem o pano de fundo mais comum da maldade antiga. Destinos trágicos condenaram personagens a expiações humilhantes e a grandes flagelos. Maldições dos mais variados tipos e com os mais

sórdidos e cruéis desdobramentos vitimaram a deuses e heróis. As mitologias sempre esbanjaram violência e pânico.

Os primeiros a abrandar a impetuosidade e a tendência ao paroxismo do imaginário grego foram os romanos. No século XVIII, a helenofilia alcançou seu clímax com outro alemão, Winckelmann¹⁰ (1711-1768), introdutor de uma história moderna da arte, baseada no estudo das obras em si e no ideal grego de beleza.

Esta “doutrina classicista unilateral da ‘grandeza serena’ da Antiguidade” (WARBURG: 2013, p. 435) se sustentou até surgirem novas evidências postuladas, na mesma Alemanha, por Aby Warburg (1866-1929), outro devoto da Antiguidade clássica. Warburg percebeu o equívoco desta visão que abrandava, anestesiava o furor, a excedência, a *hýbris* – percebida como expressão do Mal, pois foi a intensidade híbrística que garantiu a sobrevivência da arte antiga ao longo de milênios.

Já em 1905, Warburg (2013) defendia que:

(1) os responsáveis pela perenidade da arte clássica e do pensamento antigo não são a platitude e o autocontrole, mas a perpétua crispação destes com a inquietude e o descontrole dos afetos, expressos em gestos, na mímica pateticamente intensificada das representações clássicas. O imaginário de rebeldia e incontinência constituiria o elemento despoletador desta *hýbris* que atravessa a história da arte e, ao mesmo tempo, o fundamento da tese warburguiana: de que a Renascença italiana decorreu da renovação do Paganismo, entre os séculos XV e XVII;

(2) o autêntico espírito antigo concede um espaço significativo às fórmulas patéticas – *Pathosformeln*, expressão cunhada por Warburg, para designar gestos intensos com os quais as imagens alcançam alto grau expressivo. As *Pathosformeln* transmitem conteúdos intuitivamente percebidos, potencializam gestos cuja origem se perdeu. Warburg, com o paradigma da *Pathosformel*, descreve a presença, na arte europeia, de **gestos expressivos** originados na Antiguidade e de sua reciclagem,

10 Nas palavras do próprio historiador, “O caráter geral que distingue as obras-primas gregas são a nobre simplicidade e a grandeza serena, tanto na postura quanto na expressão. Assim como as profundezas do mar se mantêm calmas em todos os momentos, por mais enfurecida que esteja a superfície, também a expressão, nas figuras dos gregos, mesmo no seio das paixões, exibe uma alma sempre grandiosa e sempre impassível” (WINCKELMANN, 1975, p. 53).

em artistas que os retomam posteriormente, trasmudado (Tomlinson: 2004). As *Pathosformeln* são, por conseguinte, imagens plásticas de ações, sentimentos, intuições, pensamentos dominados por um ímpeto irracional, pré-consciente, de forças incontroláveis, que se expressam plasticamente antes que possam ser contidas. E não é assim que funcionam as tentações: testando limites, induzindo à ultrapassagem do permitido, do conveniente, do social, moral, legal, religiosamente estabelecido?

Nesse sentido, as *fórmulas de páthos* remontam a gestos inconscientes, anteriores aos conceitos e aos signos: elas recuperam uma memória corporal que traz à tona aspectos intangíveis da individualidade.

Literariamente, os epítetos homéricos são exemplos contundentes de *Pathosformel*, na literatura clássica: “joelhos ao pó” para os heróis que tombam; Hera, “de olhos bovinos”, Zeus “tonitroante”, Heitor, “de elmo reluzente”, Ajax “baluarte dos aqueus” e tantos outros, que constituem o estilo formular da épica. O teatro trágico tornou-se o espaço onde as fórmulas patéticas mais contundentemente se mostraram, não só pelo gestual patético, mas também em termos temáticos. Os acessos de loucura de Ajax e de Xerxes, as tebanas lamentando o encontro patético de Etéocles e Polinice, em frente a uma das sete portas de Tebas, a tortura física e moral de Prometeu, a exposição de cadáveres de Agamemnon e Cassandra e logo depois de Clitemnestra e Egisto, como apoteose de uma justiça arcaica, o tribunal misto que julgou Orestes, o desatino de Édipo e Jocasta perante revelações estapafúrdias, a escalada triunfal de Antígona ao suicídio, a agonia de Hércules ardendo sob a túnica incandescente e o remorso de Dejanira por tê-la oferecido ao marido, a degenerescência do corpo de Filoctetes, a degradação física e psicológica de Electra, o ressentimento de Fedra, a retirada apoteótica de Medeia, a recomposição do corpo esfaçalhado de Penteu por sua mãe, Agave..., e por aí vai.

(3) O *páthos* é a força motriz da representação poética e estética do clássico. O termo grego descreve certa instabilidade de estado emocional. No horizonte grego, ele concerne à “experiência de algo misterioso e assustador, de uma força que está dentro dele, que o possui em lugar de ser por ele possuída” (DODDS, 1985, p. 185). Como conceito, traz em sua franja o duplo sentido de passividade e atividade contido no *páskho* grego, vivenciar, sofrer e reagir ao sofrimento. Esta dualidade ativo-passiva determina que o *páthos* leve a reagir, em geral, impetuosamente. No caso do *páthos* trágico, trata-se de uma motivação que,

na maioria dos casos, gera ações bem pensadas, o que contraria a oposição filosófica em relação ao *lógos*. O *páthos* e o *lógos*, no âmbito do sentir e do agir trágicos, são indissociáveis; não se opõem – trabalham em consonância (LEBRUN: 1986, p. 21). A maquinação mental é um atributo, aliás, do Mal.

Como se vê, o imaginário da maldade dispõe de um abundante repertório de signos e acumulou variados recursos para se expressar. Se o diabo *in persona* é uma presença até irrelevante, no balaio da herança clássica, o mesmo já não se pode dizer do **diabolismo**, que se constituiu como um canal de expressão eficiente e uma metodologia altamente rentável para a economia figural do malévolo.

O diabolismo se organiza por alguns procedimentos, que aqui apenas assinalamos, para, adiante, vê-los em ação:

1. Fragmentação e dispersão: Ações principais do diabo.
2. Dissimulação: O diabólico finge, usa disfarces, investe na performance. Desta forma, camufla a ação predatória, sempre através de outrem que assume a responsabilidade pela separação, dispersão, prejuízo, destruição que ele agencia.
3. Ilusionismo: O diabólico investe alto para lucrar ostensivamente, fraudando, corrompendo, trapaceando. Trabalha na opacidade (ao contrário do Olimpo, onde o ar é diáfano, rarefeito).
4. Acumulação: O mundo diabólico coleciona coisas separadas, voltadas para si, resistentes à ação coligadora de Eros. A reificação é uma forma de conversão diabólica que se dá pelo acúmulo insano de bens (em muitos casos, males). No regime de acumulação, só há satisfação é puramente material.
5. Deserotização: Como o Diabo não conhece o amor, maneja o êxtase destituído de sua parte inefável. O erótico tem a ver com o sexual, mas o ultrapassa. Eros foi tomado por diabólico, confundido com concupiscência. Desprezar o sexo também é mortífero para o êxtase “descoisificado”, pois não podemos viver sem as coisas que nos têm. Desmantelar a metafísica de Eros, da qual é imprescindível o amor, é reduzi-lo a uma função meramente corporal (SOUSA: op. cit, p. 48).
6. Intelectualidade e vontade de poder: toda ação maléfica é elaborada, estratégica, agenciada pelo homem atento, pertinaz, programático,

calculista, premeditado, aquele que compra e vende o que não está à venda. Pelo poder, vende a alma.

7. Crítica, crise, criticidade: O diabo é o maior de todos os críticos. Com critério, arrasa resistências, mina o projeto coerente e coeso, funda a cisânia. Dá partida à explosão do que tem em mira.

A partir destas ideias, vamos focalizar situações específicas – o diabolismo e a irrupção do estranho (projetos técnicos) – em que o imaginário do mal se materializa com potencial crítico e estético. Em relação ao primeiro, tomaremos o caso “Pandora” como referência. Para o segundo, comentaremos o lado perverso dos autômatos.

- II -

Pandora é a personagem famosa de Hesíodo, introdutora do mal entre os mortais (HESÍODO, *Teog.*, vv. 567-593; *Trab.*, vv. 55-82).

Denominada *plastè guyné* – mulher toda artificial e projeto maquínico que subsume os principais elementos de identificação social e imagética do feminino no mundo arcaico, a descrição ficcional da criatura contém uma constelação semiótica do feminino que perseverou no acervo iconográfico e poético da mulher, por toda a tradição pós-clássica.

Encontra-se na *Teogonia* (v. 567-593) o relato do castigo enviado pelos deuses à Terra, como punição às criaturas de Prometeu por agirem com impiedade a insolência, contra os hábitos de libar e reverenciar aos seres do “alto”.

Diferentemente do mito prometeico, o mito de Pandora não se refere à criação do gênero humano; é específico quanto à criação totalmente artificial das mulheres. Pandora é o artefato animado, ornamento semovente que não sai da forja de Hefestos, mas é por ele modelado, semelhante a Eva, pela matéria-prima e pelo caráter nefasto; diferente da primeira mulher bíblica, pois não é a mãe da humanidade, mas apenas das mulheres. No relato hesiódico, a criatura permanece anônima, sendo denominada “mulher primordial”, mas significando o revide divino, o instrumento através do qual os deuses se vingam de Prometeu, introduzindo o mal na humanidade constituída apenas de homens. Pandora é o preço do fogo roubado aos Olímpicos (*Trab.*, 55-62).

A peculiaridade do projeto se manifesta desde a matéria-prima utilizada pelo artesão, Hefestos. Como as criaturas de Prometeu, Pandora é feita de barro (*Teog.*, 571), e não de bronze, por razões profundas. O metalúrgico miticamente está associado ao feiticeiro, e o metal à matéria mágica por excelência, pois não perece, no contato com o fogo: muda de estado, se metamorfoseia e, pelas ligas metálicas, realiza o ato mítico de ligar, desligar e religar, essencial à concepção religiosa. Em contrapartida, o oleiro se liga ao criador. A terra é o seu elemento, capaz de acolher o sopro vital; recebe o calor diretamente das mãos que a moldam.

Ainda assim, Pandora é um artefato, uma armadilha. A obra da qual participam Hefestos e Atená (v. 572-587) é descrita como um objeto de maravilhamento, um *thaûma* (v. 588), artefato astucioso (*eîdon dólov*), um autômato, uma estrangeira absoluta, intrusa, que justifica a difícil absorção da mulher como ente civil, tanto quanto a impossibilidade de torná-la cidadã.

Como pura artificialidade, cópia feita à imagem das deusas imortais e forma de virgem, *parthénos*, Hesíodo propõe o mito da mulher responsável por todos os males e faz de todas as mulheres herdeiras da Pandora.

Uma segunda imagem de virgem nos é fornecida pelas Danaides, as cinquenta filhas do rei mítico Dânaos. Quarenta e nove delas mataram seus noivos, na noite de núpcias. Foram, após a morte, colocadas no Tártaro, entre os grandes criminosos, condenadas a encher eternamente um tonel sem fundo. Esse recipiente se associa à jarra de Pandora. Coloca-se como imagem do corpo feminino, ele também recipiente, que ocupa a tensão vital entre o vazio e o pleno, a alternância entre aberto/fechado, a que a *parthénos* vazia e a *guyné* plena correspondem.

Hesíodo reforça esta conexão entre a mulher, objeto cerâmico, e o recipiente que surge com ela. O imaginário grego, ao constatar que a mulher é por natureza aberta, só consegue pensar o corpo feminino como algo bem fechado (LORAU: 1990). O corpo virginal, maximizando as propriedades da fisiologia feminina, se faz via de passagem, conduto entre uma boca que fala e outra que fecha o acesso ao útero. Algo de perverso se depreende destes objetos metonímicos da mulher – o *píthos* de Pandora que não deve jamais ser aberto, o tonel impreenchível das Danaides – símbolos da angústia destes seres liminares, sem fundo, sem horizonte.

Nos *Trabalhos...* (v. 55-105), multiplicam-se os índices sobre essa invenção que é a mulher. Afrodite lhe dá a graça. Hermes lhe insufla a linguagem. Atená, a

deusa menos feminina do panteão olímpico, dota Pandora da atividade feminina por excelência, a arte da tecelagem. Pela atividade laboral, as mulheres se associam a seus pares entômicos, as aranhas, esses seres minúsculos capazes de criar com secreções próprias o mais perfeito tecido, que congrega fascinação e morte nas suas redes.

O corpo de Pandora segue sendo embelezado. Atená reveste Pandora com um tecido argênteo, véu e cinto. Recebe um diadema (*stephané*) ornado de cinzeladuras representando animais da terra e dos mares, o que rememora a ligação da mulher com a natureza elemental. O cinto, peça do vestuário somente removível às virgens para a celebração das núpcias, sublinha a condição da nubente.

Afrodite cinge Pandora com a áurea graça; as Graças colocam ao redor de seu pescoço colares de ouro; as Horas adornam-lhe os cabelos com guirlandas de flores primaveris, elementos semióticos que anunciam a ação que sexualmente lhes corresponde: a defloração. Hermes lhe dá a voz.

A criatura recebe, quase ao final do relato (*Tr.*, 81), um nome. É enviada à Terra, trazendo um vaso, uma jarra, um *píthos*, contendo os mais perigosos detentos que ameaçam o mundo civilizado. Zeus recomendara ao artesão que fabricasse um “belo mal” (*kalòn kakón*), para que se derramassem os males dos lábios do *píthos*. Pandora, ou seu marido, Epimeteu, na noite de suas núpcias, abre a boca do recipiente que com ela se parece. Todos os males se espalham pela Terra, permanecendo presa, na borda do vaso, apenas *elpís* (*Tr.*, v.96), a esperança (ou expectativa).

Merece aqui ser comentado o admirável desenho a bico de pena de Rosso Fiorentino, datado do último período de sua vida (1530-1540) e objeto de estudo de Erwin e Dora Panofski (1961). Trata-se da mais antiga representação iconográfica do tema, apresentando Pandora, bela e nua, sob um tecido abundante, trazendo consigo não um jarro (gr. *píthos*; lt. *dolium*), mas uma caixa redonda e achatada (gr. *pyxís*; lt. *Urnula* ou *vasculum*), alteração introduzida por Erasmo de Rotterdam, no *Adagiorum chiliades tres* (terceiro tomo do compêndio com mais de quatro mil de provérbios, obra de grande repercussão desde a primeira edição, de 1508). Nele, Erasmo se vale do caso Pandora para exemplificar o provérbio *Hostium munera non munera* (“presente de inimigo não é presente”), que vem acompanhado do seguinte esclarecimento: “Assim como aquela caixa que Júpiter enviou a Prometeu por intermédio de Pandora era enganosa”. O acidente filológico que determinou uma

revolução, na iconografia de Pandora, já foi explicado (PANOFSKI: 2009, p. 25-33), mas é oportuno sublinhá-lo, pois realça a constelação do Mal que tem Pandora como centro.



*Pandora – bico de pena. Rosso Fiorentino (1530-1540).
Escola de Belas Artes, Paris.*

Outra peculiaridade desta imagem é a escolha, como momento crucial do mito, o instante da abertura do recipiente e sua bombástica consequência. A vinda de Pandora à Terra é uma catábese em negativo – do Olimpo à Terra – com o objetivo de promover a involução do mundo organizado ao caos, o que é figurizado pela instantânea transformação de um enxame de minúsculos demônios nos Vícios, sob forma e dimensões humanas. A partir daí, o observador entra no ritmo da gravura, agitado pela calamidade que subitamente se alastra. A atenção migra entre as figuras. Não são os males de Pandora, mas da caixa de Erasmo, que se fazem representar.

As figuras humanas gesticulam com grande dramaticidade e se projetam para as bordas do desenho, dominadas pela força centrífuga que as disparou da caixa. Não representam males comuns, mas os sete pecados capitais da doutrina

cristã, plasticamente capturados através de *Pathosformeln*. Da esquerda para a direita, encontram-se a *Preguiça*, apoiada sobre um bastão; a *Lascívia*, de cócoras, contorcida sobre si mesma; o *Orgulho*, de braços projetados ao alto; a *Ira*, manejando uma adaga; o *Desespero*, arrancando cabelos; a *Inveja*, comendo as próprias entranhas, e a *Avareza*, agarrada a uma bolsa. Uma mulher de capuz vem de fora do círculo, ameaçando Pandora com dois martelos. Pode tratar-se de Tribulação (ou Adversidade), importada de outras representações em que a figura alegórica aparece munida com duas (ou três) ferramentas que martelam o remorso e a culpa. Cada uma das personagens representa um aspecto da *hybris* antiga.

Presas à *pyxís* de Erasmo, encontra-se uma ave, representação da Esperança – única Virtude secretamente depositada entre os Vícios trazidos do Olimpo. Na verdade, esta ave é um corvo, que na mitologia greco-romana gozava de prestígio: era consagrado a Apolo e exercia o poder de conjurar a má sorte. Como animal necrófago, conhecia melhor do que a Morte o momento em que a vida devia ser ceifada de um corpo; por sua voz áspera, repetindo insistentemente “*cras, cras...*”, significando “amanhã”, em latim, proclamava os mais confiantes augúrios¹¹. Assim, o corvo tornou-se símbolo da esperança e só na Europa cristã foi associado à carniça, a Satanás e ao demoníaco. Tornou-se, entretanto, um atributo de Pandora, na iconografia humanista.

Fiorentino captura toda a dramaticidade da situação, ainda que seu campo de batalha não seja exatamente o de confronto entre a Virtude e os Vícios, mas, no quadro do Humanismo renascentista, da Virtude contra a Ignorância. O pecado capital introduzido por Eva no paraíso de Adão foi exatamente o desejo e conhecimento, a curiosidade, que reabilita Pandora, no mito que sobrevive graças à *hýbris* antiga, modificada.

A conexão entre mulher e o objeto cerâmico que Hesíodo estabeleceu não perde jamais suas conotações femininas, seja ela portadora de uma jarra, uma caixa ou um *pendrive*. Pandora é a própria jarra. Dela mina um projeto: testar a boa escolha masculina e a incontinência feminina. A fim de festejar suas núpcias,

11 O casal Panofsky atribui a versos que acompanham uma xilogravura renascentista a fundação de uma nova iconografia de Pandora, na qual participa “o corvo, o mais fiel dos augúrios: Quando não pode dizer ‘Está tudo bem’, diz ‘Tudo ficará bem’” (apud PANOFSKY: op.cit., p. 36-37).

Pandora abre a jarra. Os vícios se espalham sobre a Terra, que se transforma no grande jardim para a semeadura maldita.

Passemos à cena mais radical: dos manufaturados técnicos e autômatos semoventes - as criaturas animadas ou *émpsykha agálmata*. Nos *agálmata*, contemplamos objetos sofisticados, artisticamente trabalhados, com os quais se adorna um templo, pode-se ofertar a uma divindade e do qual o criador sempre se orgulha. O *ágalma* (“ornato”) se refere a uma estátua ou imagem de um deus ou de um mortal, que, em si, não tem outra finalidade, a não ser ornar, adornar. Disfuncionalizada para a vida prática, está habilitada a serviços importantíssimos, no campo das representações do imaginário. Aqui chegamos ao cúmulo da imaginação técnica dos Antigos.

Os organismos animados gozam das duas dimensões do prodígio técnico-artístico: a **vitalidade** da estátua e a **utilidade** do instrumento animado. Prevalece neles a noção do artifício entendido não como mimesis da natureza, mas criação de uma alternativa, fundada no desejo de despertar maravilhamento.

Os criadores míticos por excelência são Hefestos (com seus autômatos sobrenaturais e indestrutíveis em forma humana), Dédalo (criador de estátuas que parecem vivas) e Prometeu (que transforma estátuas em seres vivos).

É Hefestos, entretanto, o deus que reúne as competências do artista e do mago, da metalurgia e do exoterismo xamânico. Na base do imaginário tecnológico, Hefesto representa a tecgnosis recentemente discutida (Davis: 1999). Em sua oficina, as fronteiras entre a vida sintética e orgânica, real e virtual se dissolvem e rapidamente deslizam para zonas supra-humanas, em direção a valores da imaginação arquetípica e ao arquivo de imagens irracionais do mito, do sonho, da fantasia tecnomística de que Hefestos seria o paradigma.

Hefesto produziu uma diversidade admirável de artefatos. Dentre suas invenções, podem ser mencionados os “utilitários” escudos de Peleu e Aquiles, o cetro de Agamemnon, a couraça de Diomedes, a urna funerária para as cinzas de Aquiles, a ânfora de ouro para Dioniso e Tétis etc.... Há também os “objetos mágicos”, como a égide de Zeus, o colar de Harmonia, a estátua de Dioniso, capaz de enlouquecer a quem a contemplasse. Ou ainda a coroa mágica de Ariadne (para seduzir e salvar Teseu no labirinto), as castanholas de bronze usadas por Hércules para espantar as aves de rapina do lago Estinfalo e o colar de Afrodite etc... Outra maravilha que ilustra a artesanaria de Hefesto são os “automáticos”, dentre os quais

se destacam o carro do sol; o quarto de Hera; as quatro fontes maravilhosas do palácio de Afrodite e Eétes (das quais jorravam vinho, leite, óleo e água); os fornos vivos, operados por tripés em ouro que se movem por si, na oficina submarina; dois cachorros de ouro e prata ofertados a Alcínoo; sem meniconar a águia que Zeus assume como seu símbolo... E há ainda os seres “protéticos”: a charrua de Eetes em aço, com dois touros de pés de bronze...

Mas a superação de Hefestos está em modelar corpos e lhes conferir vida e movimento. Os seus prodígios são Pandora e Talos (este último, a máquina mortífera em forma de homem de bronze fornecida a Minos, com a função de guardar a ilha de Creta dos estrangeiros), dois exemplares insuperáveis de *émpsykhai* (“seres animados”), saídos das mãos do trabalhador, cuja ferramenta principal (a bigorna), funciona imaginariamente como arma mágica, antes de ser instrumento artesanal. A contradição é evidente: os *agálmata*, fastígios da habilidade artesanal e tecnológica, suprassumos do requinte e da novidade tecnológica que o mundo civilizado corteja, são instrumentos punitivos e fontes de destruição. Aqui o metalúrgico é quase um ourives e, ao mesmo tempo, um terrorista, que infiltra seus projetos clandestinamente nas fronteiras do mundo organizado, para barbarizá-lo.

Pandora, Talos e congêneres são projetos tecnonaturais que, da mesma forma que atualmente o fazem os clones e ciborgues, colocam o caráter humano de nossa subjetividade em questão (Silva: 2000, 12). A dimensão de realidade alcançada pelo *émpsykhos* do passado é a mesma dos implantados, transplantados, enxertados, protéticos, portadores de órgãos artificiais, seres geneticamente modificados, anabolizados, superatletas, supermodelos, superguerreiros, clones e ciborgues do presente. Eles todos, como produções do imaginário mítico ou da tecnomedicina, põem em xeque a ontologia do humano. Como sublinha Tomaz Tadeu da Silva, *a existência do ciborgue* (atual ou mítico) *não nos intima a perguntar sobre a natureza das máquinas, mas muito mais perigosamente sobre a natureza do humano* (idem: 13).

A obsessão ocidental pela tecnologia não é gratuita, nem recente. A herança mítica de projetos mágicos chegou à era contemporânea. A tecnologia ajudou a desencantar o mundo. Mas os fantasmas antigos e a metafísica do mal não desapareceram. Vestígios de impulsos tecnomísticos estão na ficção científica, nos vídeo-*games* e também na conexão entre mito e ciência. Da mesma forma que a

alma sempre esteve encantando e espiritualizando os meios tecnológicos (Davis: 2000, 6), a tecnologia nunca deixou de servir como veículo para encantamentos, intuições animísticas e uma comunicação cifrada, oracular, premonitória, entre iniciados.

A figura de Pandora modelada por Hefestos encontra-se também na gênese de outros seres, em outras cosmogonias. Talvez ela seja uma chave para compreender a heresia tardo-antiga que faz de Madalena o Graal (de alabastro), quem sabe uma recuperação do relato hesiódico e da correlação entre Pandora e a jarra odiosa, na qual todos querem beber.

Referências

A BÍBLIA. São Paulo: Edições Loyola, 1995.

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

BRANDÃO, J.. **Mitologia grega**. 3 vols. Petrópolis: Vozes, 1987.

CASTRO, Gustavo (org.). **Ensaio de complexidade**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

DAVIS, E. **Techgnosis**. New York: Three Rivers Press, 1999.

DELCOURT, Marie. **Légendes et cultes de héros en Grèce**. Paris: P.U.F., 1992.

FOHRER, Georg. **História da religião de Israel**. Trad. Josué Xavier. São Paulo: Edições Paulinas, 1983.

GONZÁLEZ SERRANO, P. Catábasis y resurrección. In: Espacio, tiempo y forma. **Historia Antigua**. Serie II, 12. Pp, 129-179. Madrid: 1999.

GONZÁLEZ SERRANO, P. Consideraciones sobre el Sábado de Lázaro, prelúdio de la Semana Santa en Grecia. In: **Boletín de la Sociedad Española de Ciencias de las Religiones**, nº 4, pp. 69-76, Madrid, 1995.

LAZARINI NETO, Antonio. O Mal: Transformações do Conceito na Tradição Judaico-Cristã. In: **Revista Theós de Reflexão Teológica**. 2ª edição. Campinas: Faculdade Teológica Batista de Campinas, 2006.

LEBRUN, Gérard. O conceito de paixão. In: NOVAES, Adauto (org.). **Os Sentidos da paixão**. São Paulo: companhia das letras, 1986.

LINK, Luther. **O Diabo: a máscara sem rosto**. Trad. Laura Teixeira Motta. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

LORAU, Nicole. **Les enfants d' Athená**. Paris: La Dèvouerte, 1990.

PANOFSKI, Erwin e Dora. **A Caixa de Pandora**: As transformações de um símbolo mítico. Trad. Vera Pereira. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

SANTOS, Irinéia Maria Franco. **Teodicéia, Sociodicéia e Antropodicéia: O problema do sofrimento em Weber, Bourdieu e Berger**. Curso de Pós-Graduação Sociologia da Religião, FFLCH-USP, 2003. Disponível em <http://neacp.usp.googlepages.com>. Acesso em 30/04/2014.

SILVA, T. T. da. “Nós, ciborgues: o corpo elétrico e a dissolução do humano.” In: ____ (org.). **Antropologia do ciborgue: as origens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

SOUSA, Eudoro de. **Mitologia I: Mistério e surgimento do mundo**. Brasília: Editora da UnB, 1988.

TOMLINSON, Gary. “Five pictures of pathos”. In: PASTER, G. K.; ROWE, K. & FLOYD-WILSON, M. (Ed.). **Reading the early modern passions**. Essays in the cultural history of emotion. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2004.

WARBURG, Aby. **A renovação da Antiguidade pagã**. Trad. Markus Hediger. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

WINCKELMANN, Johann Joachim. **Reflexões sobre a arte antiga**. Trad. Herbert Caro. Porto Alegre: Movimento, 1975.

Recebido: 30/04/2014

Aceito: 20/06/2014

