A DIMENSÃO TECNOMÍSTICA DOS AUTÓMATA (PRODÍGIOS TÉCNICOS) E ÉMPSYKHA AGÁLMATA (CRIATURAS ANIMADAS) NO IMAGINÁRIO DA GRÉCIA ANTIGA

Profa. Dra. Carlinda Fragale Pate Nuñez (UERJ)

RESUMO

Os manufaturados artísticos e técnicos constituem esplendores da engenhosidade, incluídos na ampla categoria das *mekhanaí*, com as quais os gregos estavam familiarizados através de máquinas de toda sorte. Interessa-nos discernir, nesse conjunto, os *autómata*, cuja ‘autorregulação’ lhes confere aspecto monstruoso, e os *émpsykha agálmata*, prodígios técnico-artísticos tais como as estátuas animadas e os bióides divinos. A partir de Hefesto, paradigma do criador mítico, é possível explicar as manifestações paradoxais do imaginário tecnológico: de um lado, a tecnologia serve como veículo para encantamentos, construções da imaginação religiosa e intuições animísticas; de outro, fornece as bases para a inteligência transcendente e para as abstrações desencarnadas da *gnóme*.

Palavras-chave: imaginário técnico - autômato - criaturas semoventes – Hefesto

A dimensão tecnomística dos *autómata* (prodígios técnicos) e *émpsykha agálmata* (criaturas animadas) no imaginário da Grécia antiga.

1 - Proposição

De acordo com a concepção grega antiga, os manufaturados artísticos e técnicos (autômatos e objetos semoventes, em geral) constituem esplendores da engenhosidade, incluídos na ampla categoria das *mekhanaí*, com as quais os gregos estavam familiarizados através de máquinas de toda sorte e de mecanismos artificiais. Interessa-nos aqui discerni-las dos *autómata*, cuja autonomia funcional lhes atribui aspecto muitas vezes monstruoso, e dos *émpsykha agálmata*, manufaturados técnico-artísticos, que trazem consigo a idéia de vitalidade presente nas estátuas animadas e nos autômatos divinos.

Neste trabalho, tomamos Hefesto como paradigma do criador mítico, com seus autômatos sobrenaturais e indestrutíveis em forma humana, para explicar as manifestações paradoxais do imaginário tecnológico. De um lado, pretendemos demonstrar como a tecnologia serve de veículo para encantamentos, manifestações espirituais e intuições animísticas; de outro, fornece as bases para a inteligência transcendente e para as abstrações desencarnadas da *gnósis*.

2- Retórica dos corpos alterados

O imaginário da Grécia antiga é pródigo em figurações monstruosas, que poetas e filósofos exploraram, para reinventar a experiência de espanto expressa no *tháuma* grego – esse estado de estupor cultivado pelos Antigos como condição favorável ao pensamento.

O dessemelhante, a estranheza, o outro do homem organizado, que, na perspectiva política, é o inculto, o incivilizado, o estrangeiro e todos os estranhos (*pollà tà deiná¹*), na perspectiva do indivíduo, são os corpos alterados, altamente desestabilizadores da noção de integridade a que o imaginário corporal grego chegou, no séc. V.

Na confluência de uma cena social hedonista, atlética e espetacular, a retórica da dor física, a mutilação e o desacordo com a sanidade pública anunciam o lugar escabroso a que a imagem dos corpos doentes se destina. Filoctetes² encena a marginalidade a que a doença leva, numa sociedade que tem em alta estima o estatuto da pureza, da beleza e da desinfecção. Nesse sentido, o corpo doente é uma barbaridade que afeta o plano físico, uma presença desadaptada ao modelo triunfante da própria *pólis* e constitui o seu par opositivo, em escala individual. No horizonte de valores legitimados pela mentalidade democrática, à macropolítica da *pólis* corresponde a micropolítica do corpo: a *pólis* assediada pela barbárie equivale à imagem do corpo alucinado.

É exatamente esse intercâmbio de propriedades, na zona de fronteira em que se conectam a concepção física do homem e a organicidade do conjunto social, que fundamenta a descrição do projeto político da *Politéia*? por Sócrates. Nas palavras de Koyré (1962, 108),

a Cidade não é um amontoado de indivíduos, mas forma uma unidade real, um organismo espiritual, e desse fato se estabelece entre sua constituição, sua estrutura e a do homem, uma analogia que faz da primeira [a Cidade] um verdadeiro ánthropos magnificado (en grand) e do segundo [o indivíduo], uma verdadeira politéia, reduzida

(*en petit*). Como essa analogia repousa sobre uma dependência mútua, é impossível estudar o homem sem estudar, ao mesmo tempo, a Cidade da qual ele faz parte.

Em nota, o platonista vai adiante: ...*poderíamos dizer que a Cidade é um “macranthropos” e o homem, uma “micropolitéia”* (Koyré: idem). Percebe-se que a *pólis* é vista, na sua correlação com o corpo humano e semelhantemente a este, como um mecanismo administrável e, por conseguinte, controlável.

Essas idéias confinam com a tibieza do doente, o grotesco dos corpos enfermos, mas refletem também a torpez do indiferentismo, numa sociedade que reclamava os direitos até de seus cadáveres.

Desregramento análogo ocorre nos corpos hibridizados, representantes de outro tipo de transgressão: a permeabilidade das fronteiras entre os mundos racional e irracional operada por imagens como as do centauro, das sereias, do Minotauro e de tantos outros híbridos, assim chamados porque tornam plástica a *hýbris* consumada na fusão de duas ou mais espécies distintas. Uma vez associadas, elas geram anomalia, perigo e necessidade de punição.

De outra categoria são os metamórficos como Narciso, Aracne, Jacinto e tantos outros, geralmente associados às exacerbações da sexualidade. Não há espaço, nesse trabalho, para abordar a sua especificidade, ainda que tratem ambas as tipologias, híbridos e metamorfos, de transbordos das fronteiras corporais, capazes de expressar a condição a um só tempo faltante e suplementar, carente e excedente, da natureza humana. São outra vez os reclamos do corpo, barbarizando / alucinando a formatação pacífica dos desejos regulamentados pelas parâmetros da cultura. Ovídio, nas *Metamorfoses*, realiza a primeira abordagem complexa da temática, explorando os múltiplos exemplos que a mitologia fornece, com vistas a deles extrair uma teoria. O projeto é tal forma arrojado e artístico, que resulta na plasmação poética de uma teoria sobre o *ingere* latino e a ficção, da forma como a tradição pós-clássica demorou séculos a compreendê-la (Stierle: 2006, 12-18).

Como se vê, no âmbito da programaticidade e das práticas de alto controle material e virtual, a racionalidade absoluta pode favorecer a irrupção da irracionalidade. É nesse nicho que se situa a concepção grega de manufaturados artísticos e técnicos (autômatos e objetos semoventes, em geral), esplendores da engenhosidade, incluídos na categoria mais ampla das *mekhanaí*, com as quais os gregos estavam plenamente familiarizados (através das máquinas de guerra, das máquinas teatrais e toda sorte de mecanismos artificiais que não decorrem, aliás, de um talento exclusivamente grego, mas da inventividade humana).

3 – A especificidade dos corpos mecânicos

Peculiarizam-se os *autómata*, no conjunto dos mecanismos antigos, pela autonomia funcional, que lhes atribui aspecto muitas vezes monstruoso e os torna sempre perturbadores. Ainda que admiráveis, os *autómata* têm a falibilidade mais acentuada que no ser humano, pois não conseguem perceber falhas na execução de suas tarefas, e o maravilhamento se pode converter inopinadamente em ação calamitosa. Pode ocorrer também que o mecanismo fuja ao controle do inventor e conquiste uma sorte de vida independente. No primeiro caso, estão envolvidos ciência e tecnologia (Talos – o soldado de bronze cretense, mas também o Frankenstein, servem-lhe de exemplo); no segundo (cujos exemplos são muito mais numerosos, tanto na mítica grega, quanto em outras tradições³, o poder da magia se sobrepõe ao projeto tecnológico).

Tais objetos foram largamente representados no mito e na literatura. O interesse por eles constitui hoje uma linha de investigação crescente, que vai buscar, ora nos relatos míticos, ora em fontes históricas, literárias e arqueológicas, a noção original de vitalidade presente nas estátuas animadas e nos autômatos divinos.

É certo que esses autômatos míticos provêm de fases pré-tecnológicas⁴. Mas o que está em causa é a possibilidade que qualquer dessas *mekhanaí* oferece de, no confronto com o homem e com seu corpo, abrir cogitações sobre a alma, o caráter, a ética humana.

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, se pode ofertar a uma divindade e do qual o criador sempre se orgulha. O *ágalma* (“ornato”) se refere a uma estátua ou imagem, seja de um deus, seja 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 afetivas do imaginário.

Para a mentalidade mítica, não existem vivos e seus fantasmas, o aqui e um além, o natural e o sobrenatural, corpos separados de espíritos. Ao contrário, fusionados na coalescência mítica, corpos-espíritos, captados através da representação similitudinosa da estatuária, da pintura e da poesia, são capazes de remeter-nos para o interior do próprio mistério. A confirmá-lo, o pensamento de Nietzsche: *entre os efeitos peculiares*

da arte, o que há de mais notável é essa co-presença⁵. Assim chegamos ao cúmulo da imaginação técnica dos Antigos.

Os organismos animados trazem consigo a idéia de vitalidade presente nas estátuas animadas e nos autômatos divinos. 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 (*pollà tà deiná*).

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, dominando a escala que leva dos mecanismos engenhosos aos *autómata* e destes aos *émpsykha algámata* (“ornamentos animados”), subsume as propriedades do artista e do mago, da metalurgia e do exoterismo xamânico. Na base do imaginário tecnológico (junto a Hermes, Prometeu, os ciclopes..., mas superando-os e recolhendo deles muitos elementos), Hefesto representa a tecnognosis muito recentemente cogitada (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 cratera de Menelau, 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; ou 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 Héacles para espantar os pássaros 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 mencionar 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 (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 (não do combatente), 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, supra-sumos 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 (trabalha com bronze, ouro, estanho, prata e esmalte, jamais com o ferro) e, ao mesmo tempo, um terrorista fundamentalista, que infiltra seus projetos clandestinamente nas fronteiras do mundo organizado, para barbarizá-lo.

4 - Conclusão

Pandora e Talos, da mesma forma que os clones e ciborgues atuais, são projetos tecnonaturais que, colocam a “*humanidade*” de nossa subjetividade... em questão (Silva: 2000, 12). A dimensão de realidade alcançada pelo *émpsykhai* 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 moderna. A tecnologia ajudou a desencantar o mundo. Mas os fantasmas antigos e os pruridos metafísicos não desapareceram. Vestígios de impulsos tecnomísticos estão na ficção científica, nos vídeo-games e também na conexão entre mito e ciência.

O cientista é uma personagem do imaginário ocidental que tem como ancestrais os magos, feiticeiros e alquimistas. A esse respeito, Erik Davis comenta: *Topografias virtuais de nosso mundo milenar estão plenas de anjos e aliens, em avatares digitais e mentes místicas, em anseios utópicos e ficções científicas gnósticas e na negra perspectiva de encantamento apocalíptico e demoníaco* (Davis: 1999, 5).

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.

Referências bibliográficas

- BRANDÃO, J. de S. *Dicionário mítico-etimológico da mitologia grega*. 2 vols. Petrópolis: Vozes, 1991.
- CASSIN, B.; N. LORAU; C. PESCHANSKI. *Gregos, bárbaros, estrangeiros: A cidade e seus outros*. Trad. Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- COHEN, J. J. *et alii*. *Pedagogia dos monstros – os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras*. Trad. Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- DAVIS, E. *Techgnosis*. New York: Three Rivers Press, 1999.
- DEL COURT, M. *Hephaistos ou la légende du magicien*. Paris: Belles Lettres, 1982.
- DORZ, G.. *Os mitos platônicos*. Trad. Maria Auxiliadora Ribeiro Keneipp. Brasília: Universidade de Brasília, 1997.
- ERNOUT, A. & MEILLET, A. *Dictionnaire Étymologique de la langue latine: Histoire des Mots*. Paris: Klincksieck, 1985.
- KOYRÉ, Alexander *Introduction à la lecture de Platon*. Paris: Gallimard, 1962
- KRISTEVA, J. *Estrangeiros para nós mesmos*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- 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.
- SOPHOCLE *Philoctète*. A. Dain, P. Mazon (ed.). vol.3. Paris: Belles Lettres, 1965.
- STIERLE, Karlheinz. *A Ficção*. Trad. Luiz Costa Lima. Cadernos do Mestrado 1. Rio de Janeiro: Caetés/Programa de Pós-Graduação em Letras, 2006.
- VERNANT, J.-P. *Mito e pensamento entre os gregos; estudos de psicologia histórica*. Trad. Haiganuch Sarian. São Paulo: Difusão Européia do Livro, Ed da USP, 1973.
- VIDAL-NAQUET, P. *Os gregos, os historiadores, a democracia: o grande desvio*. Trad. Jônatas Batista Neto. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

Notas

¹ A expressão é de Sófocles (“Muitos são os assombros / as maravilhas”, *Antígona*, v 332).

² Filoctetes é o herói grego que Sófocles transformou no símbolo do sofrimento físico, associado a graves angústias. O herói foi abandonado numa ilha, antes que a esquadra grega chegasse a Tróia, porque, ferido, representava o perigo de infecção dos exércitos. Sófocles dramatiza a situação tremenda que levou Ulisses a procurá-lo com falsos discursos de reconciliação e socorro, apenas para roubar-lhe o arco, arma de cuja utilização, no combate com os troianos, dependeria a vitória grega. Neoptólemo, filho de Aquiles, entretanto, desiste de tal deslealdade.