

O CORPO REINVENTADO E A PARÁBOLA DO BESTIÁRIO HUMANO NOS MOSAICOS DA ANTIGA HISPÂNIA

Cátia Mourão*

Instituto de História da Arte - FCSH/UNL

RESUMO

As imagens fantasiosas do corpo humano surgem em todas as manifestações da cultura material, civilizações e geografias. Especialmente recorrentes na Literatura e nas Artes Plásticas da Antiguidade Clássica, denunciam uma prática contrária à *mimesis praxeos physeos*, pois embora partam da referência em modelos reais de norma ou exceção, envolvem um processo de enfatização e recombinação das suas partes, amiúde conjugadas com elementos de outras espécies.

Mais do que simples reconfigurações anatómicas que provam a dimensão ficcional do paganismo, estas reinvenções antropomorfizadas revelam a predisposição para as auto-representações expressivas (caricaturais ou idealizadas) decorrentes de exercícios de auto-crítica e promoção (numa estreita relação psicossomática), denunciam a aspiração do Homem a demiurgo de novas formas e vidas, e atestam o desejo de ultrapassar as próprias limitações físicas e cognitivas, bem como de superar a condição mortal e terrena.

Neste texto debruçamo-nos sobre essas recriações na musivária romana peninsular e realçamos o seu valor como elementos-chave para o conhecimento da cultura coeva e para a interpretação do sentido metafórico das narrativas mitológicas.

Palavras-chave: Híbridos; monstros; mosaicos romanos.

ABSTRACT

Fantastical images of the human body emerge in all expressions of material culture, civilisations and locations. Particularly recurrent in the literature and visual arts of Classical Antiquity, they reveal a practice that goes against *mimesis praxeos physeos*, because although they are based on references to real models of rule or exception, they involve a process of emphasizing and rearranging their parts, often mixed with elements from other species.

Rather than simple anatomical reconfigurations that demonstrate the fictional side of paganism, these anthropomorphised reinventions show a predisposition to expressive self-representations (caricatured or idealised) arising from self-criticism and promotion exercises (in a highly psychosomatic relationship). They decry Man's aspiration to be a demiurge of new forms and lives, and attest to his desire to overcome physical and cognitive limitations, and to surpass his mortal, earthly condition.

This text discusses these recreations in Roman mosaics in the Iberian Peninsula and highlights their value as key elements for knowing about culture at the time and for interpreting the metaphorical meaning of mythological narratives.

Keywords: Hybrids; monsters; roman mosaics.

*catia.mourao@ar.parlamento.pt

As tipologias do Bestiário Humano clássico

Por Bestiário Humano entendemos todas as figuras míticas de inspiração antropomórfica que de modo mais pontual ou mais extenso se demarcam do padrão anatómico da espécie humana (ortomorfismo humano real) e das suas variantes possíveis (heteromorfismos humanos reais, decorrentes de variações biológicas, miscigenações, mutações e anomalias genéticas). Estes heteromorfismos imaginários subdividem-se em teratomorfismos e hibridismos, igualmente fantasiosos, sendo que entre os primeiros contam-se as geminações siamesas, os gigantismos e os nanismos, e entre os segundos encontram-se diversos exemplos de cruzamentos entre elementos de procedências diferentes.

Embora estas categorias de fenómenos de exceção existam na realidade, devemos esclarecer que as suas expressões ficcionais diferem radicalmente das ocorrências naturais tanto ao nível da incidência como do aspeto fisionómico. No sentido desta desambiguação, e antes de detalharmos as características próprias das manifestações teratológicas e híbridas documentadas na museologia romana da antiga Hispânia, salientamos desde logo que a maior diferença entre os heteromorfismos reais e os míticos reside na limitação e na contenção daqueles, por oposição à frequência, à hiperbolização e à extrapolação destes.

1. BESTIÁRIO HUMANO TERATOLÓGICO

O termo "teratomórfico" resulta da associação das palavras gregas *téras* (τέρας) e *morphē* (μορφή), que significam, respetivamente, monstro e forma. Teratomorfismos são, portanto, todas as formas monstruosas reais e míticas que compreendem desproporções e malformações por desdobramento (excesso) ou supressão (defeito) de órgãos ou membros, relativamente ao *métron* de uma única espécie. No entanto os teratomorfismos míticos diferem dos reais pela superlativação dos resultados ao ponto da improbabilidade e pela anormal amplificação das capacidades, em vez

da diminuição dos poderes ou até mesmo da incapacidade (GIL, 2006, p. 143). Efetivamente, existem fenómenos naturais de geminação siamesa, mas a maioria ocorre na forma dupla e não superior (LEROI, 2009, p. 31-77). Do mesmo modo, o verdadeiro gigantismo nunca atinge o dobro da altura média do ser humano e não consta que algum caso até agora verificado estivesse associado à real ciclocefalia, como sucede nos mitos (LEROI, 2009, p. 83-96). Também as várias expressões reais de crescimento reduzido, de entre as quais se destacam os Pigmeus Africanos (LEROI, 2009, p. 203-215) e os Anões, não produzem efeitos tão significativos como se verifica nos congéneres míticos, normalmente representados com uma diminuição corporal à escala das aves (LEROI, 2009, p. 191-240) e com órgãos sexuais de proporções acintosamente desmesuradas (macromastia e macrofalia) e assumidamente caricaturais. A ocorrência factológica dos fenómenos de gigantismo, ciclocefalia e nanismo implica certas limitações físicas que dificilmente podem ser entendidas enquanto sobredotações, contrariamente ao que acontece sempre no registo mítico.

1.1. Geminação siamesa mítica

1.1.1. Gerião

Não sendo uma solução formal especialmente comum no ideário mitológico grego-romano, a geminação siamesa surge adstrita a uma personagem com especial relevo na geografia hispânica: Gerião. Esta figura masculina, que se acreditava habitar na Península Ibérica e dominar um extenso território onde pastava uma imensa manada de bovídeos, apresenta uma morfologia antropomórfica com teratomorfismo por geminação siamesa tripla.

Gerião afirmou-se como um símbolo bélico de defesa territorial e material, e como um perigo latente para quem ousasse invadir os seus domínios ou tomar-lhe os pertences. Com efeito, no cumprimento do seu 10º Trabalho (APOLODORO, *Biblioteca*, II, 2.10), Hércules teve de roubar os bois do portentoso guerreiro e viu-se em dificuldades. Depois de aniquilar

os guardadores de gado, defrontou pessoalmente o dono e travou com ele um combate desigual, já que o trigêmeo possuía a força e o raciocínio de três homens, ao passo que Hércules contava somente com as valências próprias de um único homem. Segundo Hesíodo (*Teogonia*, 288-290), Gerião terá mesmo sido morto por Hércules e, neste sentido, a vitória do herói reveste-se de uma relevância maior e exalta a sua coragem e bravura numa situação de desvantagem.



Fig.1

Nos mosaicos da Hispânia, a iconografia do episódio do confronto entre Hércules e Gerião torna evidente a inferioridade numérica do herói e vantagem do trigêmeo. No tesselado de Valência (Fig. 1), hoje no Museu Arqueológico Nacional, os dois personagens partilham o exíguo espaço de um retângulo e Gerião parece resultar da união perspéctica de 3 seres idênticos, ostentando 3 cabeças, 5 ou 6 pernas e 2 ou 3 troncos (os braços estão ocultados pelo escudo). O herói fixa o inimigo nos olhos (demonstrando uma atitude frontal, nobre e destemida, portanto virtuosa), agarra-lhe o escudo e prepara-se para lhe desferir um golpe de clava (o que desgarrar da lenda, dado que Gerião foi abatido com flechas, mas serve para enfatizar a ideia de combate próximo e, portanto, mais valoroso do que um alvejamento à distância). Envergando apenas a pele do leão de Nemeia, Hércules está quase nu, exibindo simultaneamente a sua desproteção e a

sua valentia, a sua vulnerabilidade e a sua robustez física; por seu turno, o vilão mostra-se apetrechadíssimo, com traje bélico completo (escudo, arma, túnica curta e elmos gregos – pormenor que atesta a sua origem helénica). Nesta representação sobressai a vitória do “herói humano” no confronto corpo a corpo com o “monstro humano”, triplamente mais dotado e protegido do que ele.

1.2. Gigantismos

1.2.1. Polifemo

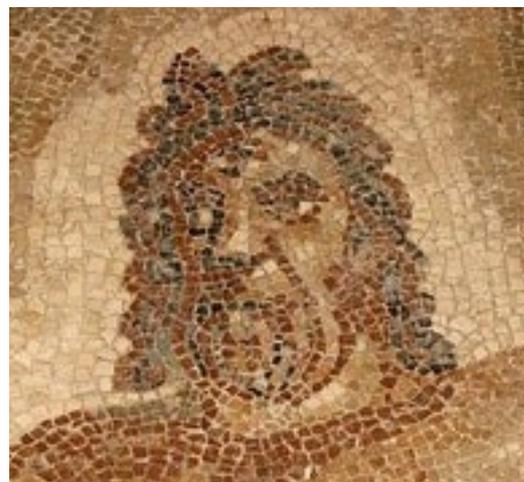


Fig.2

Embora não sejam os únicos casos mitológicos dotados de dimensões corporais exageradas, os Ciclopes são, sem dúvida, os mais conhecidos e representados nas artes plásticas. De entre eles, Polifemo foi o mais privilegiado na musivária romana, surgindo em pelo menos 2 tesselados ibéricos, estando um deles em Córdoba (Fig. 2) e o outro em Tarragona. No entanto, apesar do rigor descritivo impresso na literatura – que concebia esta enorme personagem com uma morfologia antropomórfica com teratomorfismo por gigantismo e ciclocefalia –, as representações em mosaico mostram sempre o gigante com 3 olhos, em vez de 1 só. Longe de constituir uma especificidade hispânica, tal característica atesta-se também no painel tunisino de El Djem e na composição siciliana da Vila Romana del Casale.

Ao contrário da visão monoftálmica, que constitui uma limitação de capacidades, a multiplicação de olhos funciona como uma sobredotação pela superlativação de poderes. Com efeito, tal como os seus congéneres, Polifemo era já naturalmente robusto e fazia uso excessivo da «força, violência e perícia» (HESÍODO, *Teogonia*, 146) – o que era, aliás, consentâneo não apenas com a sua dimensão física mas também com a sua condição civilizacional bárbara, pois tinha modos rudes e hábitos primitivos, vivia numa gruta, alimentava-se de carne crua, amiúde humana, era socialmente desorganizado e não obedecia a leis (HOMERO, *Odisseia*, IX, 105 e 112).

Ora a representação com maior quantidade de olhos compreende não só uma visão mais apurada, mas também uma superior aptidão para a vigilância e para a atenção. Esta extrapolação de sentidos aumenta o potencial de risco do Ciclope Polifemo e valoriza o desempenho heróico de quem o afrontava e vencida. Neste sentido, Polifemo encarnava o paradigma da correspondência entre a deformidade corporal, a distorção moral e a actuação imoral. Mas embora beneficiasse de uma visão mais ampla, afinal Polifemo não tinha maior previdência do que os heróis que o defrontaram. Mostrando a discrepância entre as valências físicas e as capacidades intelectuais (num jogo de opostos entre o excesso de visão, enquanto sentido, e o defeito da previsão, enquanto raciocínio), o gigante deixou-se enganar por Ulisses, quando este regressou de Tróia com os companheiros, e bebeu o vinho que o herói lhe ofereceu, acabando por adormecer embriagado e vulnerável. Tendo previsto este desfecho, os troianos cegaram-no, triunfando neste episódio onde sobressai a valorização do raciocínio sobre a força e a vitória da astúcia sobre a estultícia (HOMERO, *Odisseia*, I, 68-73; VERGÍLIO, *Eneida*, III, 991-1027). Era este o episódio que surgia parcialmente ilustrado num mosaico de Tarragona (hoje muito destruído e exposto no museu desta cidade), onde o Ciclope está sentado numa rocha, com um carneiro a seu lado (evocando a pastorícia), uma vítima humana e

algumas ossadas a seus pés (aludindo à antropofagia), e a receber de Ulisses a ardilosa oferta.

1.3. Nanismos

1.3.1. Pigmeus

Os Pigmeus míticos apresentam uma morfologia antropomórfica com teratomorfismo por nanismo e desproporção de membros (redução das pernas e dos braços, macrofalia, e ocasionalmente macrofalia e macromastia).

As suas representações gráficas contêm variantes que decorrem da criatividade e dos modelos de cada artista (BOISSEL, 2007, p. 184, 188-191 e 194-204), sendo que em raras obras de arte (sobretudo gregas arcaicas) são apresentados como homens muito pequenos mas corretamente proporcionados, autênticas miniaturas de adultos normais; noutras peças denunciam uma inspiração na fisionomia infantil; a maior parte, no entanto, confere-lhes uma anatomia anã com acondroplasia ou pseudo-acondroplasia (conforme apresentam desproporções mais ou menos ligeiras nos braços e nas pernas, no tronco e no crânio, ou apenas no último).

Nos mosaicos hispânicos não existem indícios de referência direta em Pigmeus reais, o que não será de estranhar pois se é certo que este povo era já conhecido à época (embora de modo muito insuficiente), também é óbvio que a esmagadora maioria dos romanos jamais teria visto um único representante (BOISSEL, 2007, p. 184, 216-217 e 332).

Geograficamente distantes, os Pigmeus foram reinventados com compleições engendradas no cruzamento entre nanismos reais e extrapolações próprias da imaginação, resultando em figuras com distorções burlescas que se prestavam a representações cómicas. Aliás, a excessiva dimensão com que eram, normalmente, dotados os seus órgãos reprodutores denuncia não só o gosto dos gregos e romanos pelo erotismo, mas também a vulgarização da ideia de que os indígenas, habituados à nudez quotidiana, teriam um maior apetite sexual e seriam dotados de

atributos mais generosos (BOISSEL, 2007, p. 197-200).

Na Península Ibérica foram até agora encontrados 5 mosaicos com Pigmeus integrados em cenas nilóticas de registo jocoso, lutando contra groux (geranomaquias), crocodilos e hipopótamos, e ocupando-se de outras atividades quotidianas que reforçam o quadro de dificuldades enfrentadas por este povo mítico que caiu em desgraça na sequência da arrogância religiosa da sua líder (Gerana) e da subsequente metamorfose desta em grua, por castigo da deusa Hera/Juno (GRIMAL, 2004, p. 374; BOISSEL, 2007, p. 225-228). Não se confinando à ridícula transformação física, o moralizante corretivo estendeu-se à conversão da personagem desaventurada em incitadora destas aves contra o antigo povo humano, redobrando-lhe as tarefas e agruras sazonais como forma de lembrança cíclica do dever de reverência dos Homens aos deuses.



Fig.3

Se a maioria das composições nilóticas decorre nas margens de outras principais, uma, porém, destaca-se das restantes ao assumir-se como tema único do mosaico: conserva-se na *Domus da Exædra*, em Itálica, e mostra 4 Pigmeus masculinos de diferentes tamanhos e idades, em atitudes inverosímeis e risíveis. Um está montado numa ave e apanha um golfinho com arpão; outro equilibra-se num pé sobre

o dorso de um grou e pesca um peixe; o mais velho está barbado, tem o falo proeminente e atinge um grou com uma lança, mostrando um vigor mais próprio da juventude do que da sua idade avançada; um último jaz por terra, com uma ave a bicar-lhe as nádegas. Nesta representação picaresca da vida e da morte, da virilidade e da fragilidade, da vitória e da derrota, sobrevém o tom crítico e ridicularizante com que os povos ditos civilizados e de estatura mais alta se referiam aos povos tidos como bárbaros e de estatura mais baixa. A constatação da diferença fez-se pela inferiorização e pelo escárnio do outro – o que se torna ainda mais evidente numa composição onde ele surge no centro.

2. BESTIÁRIO HUMANO HÍBRIDO

O étimo "híbrido" provém do grego *hýbris* (*Υβρις*), termo que expressava as ideias de desmedida e de desregra e que se instituiu como princípio moral e figura jurídica em situações de transgressão das normas éticas e sociais (BACELAR, 1984, p. 41). Tornando-se adjetivo por silogismo, passou a ser aplicado a tudo o que resulta da combinação não habitual de elementos de natureza distinta, inclusive ao fruto dos cruzamentos entre animais ou vegetais de espécies diferentes.

Tanto os hibridismos reais como os míticos compreendem, portanto, uma relação inter-específica. Todavia, os primeiros nascem de uniões limitadas a Famílias e Reinos idênticos, apresentam morfologias homogêneas, são geralmente dotados de uma força maior do que a dos seres puros e apresentam-se como exceções pontuais a uma regra natural, podendo ser considerados como manifestações espontâneas (quando ocorrem livremente na Natureza, sem outro propósito além satisfação imediata de um instinto) ou controladas (quando resultam da indução humana em cativeiro ou em horta e estufa, com o intuito de obtenção de uma espécie mais resistente). Embora se verifiquem casos de cruzamentos frutuosos nos Reinos animal e vegetal, ainda não se conhecem resultados positivos nas tentativas de hibridação entre humanos e outras espécies

animais ou vegetais.

Por seu turno, os híbridos mitológicos procedem de uniões arbitrárias e ilimitadas entre Famílias e Reinos diferentes, apresentam morfologias heterogêneas e inverosímeis, são dotados de uma força excepcional jamais possível na realidade, são frequentes no mundo da fantasia e podem ser considerados como manifestações espontâneas (quando ocorrem por vontade própria dos entes míticos, seja de comum acordo ou por subjugação de um a outro) ou controladas (quando decorrem por ação de um deus sobre seres inferiores, seja com intenção de puni-los, ou de ajudá-los, ou ainda de recompensá-los). Contrariamente à realidade, na mitologia existem numerosos casos de hibridações entre humanos e outros animais, vegetais e minerais.

Além das diferenças biológicas, também existem significativas diferenças conceituais entre os híbridos naturais e os míticos: ao passo que os primeiros só se revestem de um sentido intelectualizado quando são objetivamente promovidos pelo ser humano, afirmando-se *in extremis* como exemplos de superação de algumas leis da Natureza, os híbridos mitológicos têm sempre um valor simbólico imanente, instituindo-se *ab initio* como alegorias morais de valor pedagógico. Nestes casos, as características físicas e psicológicas inerentes às diferentes espécies animais ou vegetais conjugadas num único ser, bem como as formas de composição das diversas morfologias fantasiosas que este apresenta, são dois fatores que podem ajudar a revelar a carga positiva ou negativa que ele veicula. Com efeito, os conhecimentos que possamos ter, a partir das passagens mitológicas, sobre a mensagem que determinado híbrido transmite são quase sempre reiterados e acrescentados na análise da sua fisionomia, porquanto esta revela frequentemente uma esclarecedora relação psicossomática. Assim, é possível aferir a simbologia de cada personagem híbrida de acordo com a das várias espécies nele associadas e com a conformação justaposta ou aglutinada do seu corpo físico.

2.1. Híbridismos Humanos Justapostos

Por morfologias justapostas consideramos as composições orgânicas que preservam a integridade corporal de uma espécie e que a acrescem de elementos periféricos, com funcionalidades adicionais, oriundos de uma ou mais espécies diferentes da principal. Nas criaturas mitológicas gregas e romanas com fisionomias híbridas por justaposição, os membros associados não têm valor capital e não pertencem a animais das Classes mamífera (ainda que a espécie intacta possa pertencer) e reptilídea, sendo a sua aparência normalmente aprazível em termos estéticos e a sua conotação geralmente positiva em termos simbólicos, enquadrando-se quase sempre no ideal platónico (PLATÃO, *Timeu*, 87c; PLATÃO, *Politeia*, II, 7.VI.15-VII.5, 502c-521c.) da *kalokagathía* – *kalos* = Belo e *agathos* = Bom (LOMBARDO, 2003, p. 15, 16 e 25). Com efeito, os híbridos justapostos representados em mosaicos hispano-romanos descobertos até à data caracterizam-se por uma ambicionada sublimação formal e moral e surgem em contextos temáticos de harmonia, tais como cenas de triunfo, de amor, de abundância e de bem-aventurança, afirmando-se amiúde como coadjuvantes dos heróis. De entre eles destacam-se as Vitórias, Psique, Eros/Cupido e alguns génios alados, Talassa e Oceano.

2.1.1. Vitórias

As Vitórias têm uma morfologia híbrida extensivamente antropomórfica, com justaposição zoomórfica de asas de ave nas espaldas, assemelhando-se, nesta conjugação, a certas representações de Génios das Estações do Ano. Apresentam-se como jovens, graciosas e aladas, de corpos esbeltos parcialmente cobertos por túnicas diáfanas. Como personificações alegóricas do triunfo e símbolos de vitória, podem transportar coroas de louros e palmas, integrar cenas de competição, premiar um auriga vitorioso ou um herói de peleja. A sua iconografia reflete, por conseguinte, a adequação do sexo feminino a um ideal de beleza, juventude e sucesso, ao qual se alia o simbolismo teofânico das aves como revelação da intervenção divina no desfecho de desafios e confrontos.

A obediência a estes conceitos estéticos e morais está atestada em numerosos mosaicos hispânicos, dos quais realçamos um exemplar de Mérida proveniente da Calle Holguín, hoje no Museu Nacional, onde a personagem se insere numa cena de corrida de cavalos e segura os arreios de um dos alazões que puxam o carro vencedor, como se tivesse sido ela a conduzir a quadriga à vitória. Apesar da total destruição do seu rosto, conserva a beleza do corpo jovem e sadiamente rosado, com harmoniosas proporções e generosamente desvelado pela abertura da toga, que lhe evidencia o ombro direito, o seio e o braço, bem como toda a perna esquerda, proporcionando um jogo de ocultação e revelação.

2.1.2. Eros/Cupido

O deus grego Eros e o seu homólogo romano Cupido foram geralmente representados com uma morfologia híbrida, predominantemente antropomórfica e com pontual justaposição de asas de ave nas costas (podendo, contudo, surgir mais raramente na forma áptera). Surgiram primeiro como jovens adolescentes ou adultos, passando depois a figurar também como crianças, em especial a partir da época helenística (SANTA BÁRBARA, 2005, p. 2). Tinham uma aparência sempre delicada e amiúde andrógina, e apresentavam-se frequentemente de corpo nu e em posição frontal, ocasionalmente com um manto diáfano pelas costas ou, mais raramente, sobre as pernas. A preferência pela exibição da nudez dos seus corpos poderá ser duplamente entendida como o seguimento de um padrão de nudez divina e como uma demonstração de franqueza e abertura de sentimentos, já que Eros e Cupido eram divindades consagradas ao Amor e este sentimento exige a revelação de toda a Verdade e a entrega total, situações que implicam uma exposição completa.

Em numerosos mosaicos da antiga Hispânia, Eros/Cupido surge de acordo com estas características físicas e funcionais. Como exemplo indicamos o semicírculo conservado na *Villa de Materno* (Carranque), em Toledo, onde o deus

assume o papel de instigador da paixão de Poseidon por Amimone. Tomado de amores por esta princesa, o deus proteiforme dos mares aparece transmutado num cavalo e é montado por Eros-menino. A forma equídea indica que Poseidon perdeu a faculdade do discernimento, própria dos deuses e dos humanos, e abandonou-se aos instintos, próprios dos animais (cfr. GILHUS, 2006, p. 78), ficando à mercê do pequeno deus do Amor, que para além de o montar, toma-lhe as rédeas e incita-o a consumir a relação, fazendo-o saltar sobre a jovem para possuí-la.

Esta representação prova que Eros, não obstante a tenra idade e pequeno tamanho, controla e manipula um sentimento sumamente poderoso, vivido por um deus bestializado e com o quádruplo do seu tamanho e da sua pujança. Neste paradoxo de estaturas, poderes e hierarquias atesta-se a verdadeira força de Eros/Cupido, à qual ninguém (divino ou humano, herói ou anti-herói) consegue escapar – como bem referiu Marco Argentário (*Antologia Palatina*, IX, 221): «Tremo com aquele que é funesto aos mortais: de facto, quem subjuga um animal selvagem não será complacente com uns quantos seres efémeros.»

2.1.3. Psique

Psique apresenta uma morfologia antropomórfica ora pura, ora híbrida, áptera ou com justaposição zoomórfica de asas nas costas, consoante o episódio representado se situa antes ou depois da sua imortalização. De fisionomia atrativa, surge tanto como uma criança delicada, quanto como uma jovem e bela mulher, de corpo desnudo ou parcialmente coberto por panejamentos. As suas asas podem ser de ave ou de borboleta (RODRÍGUEZ LÓPEZ, 1993, p. 80 e 81) – sendo que ambas traduzem os conceitos de espírito, incorpóreo, invisível e etéreo, consentâneos com a sua condição de personificação alegórica da mente humana (*Idem, Ibidem*) –, e integra cenas de idílio, iniciação ou morte (MOURÃO, 2009, p. 19).

A lenda de Apuleio (APULEIO, *O Burro de Ouro*, IV-VI) instituiu Psique como um



Fig.4

símbolo da alma humana, da curiosidade e da avidez de conhecimento, bem como das paixões e das tentações. A sua imortalização afigura-se como paradigma do perdão e do triunfo do amor sobre o delito, já que apesar de ter quebrado a promessa de não descobrir o semblante do esposo, Psique foi perdoada por este e pela sogra, Vénus.

A sua iconografia revela um estereótipo de Amor feminino que oscila entre a ingenuidade e a sensualidade, e reflete a definição de um perfil psicológico marcado pela curiosidade, pela imprudência e pelo fulgor.

A conformação das representações a estes conceitos estéticos e morais pode ser constatada em 3 obras musivas da antiga Hispânia, de entre as quais escolhemos a

proveniente da Plaza de la Corredera (hoje no Alcázar de los Reyes Cristianos), onde a personagem ostenta asas de borboleta e tem a aparência de uma adolescente. Exibe o corpo de tez rosa clara (mais pálida do que a do amado, para melhor conformação a um ideal de beleza frágil), tem as costas nuas, apenas com um lenço sobre o ombro e em volta das pernas, retribui o abraço de Cupido, recebe dele um *osculum* na face e eleva-se com ele no ar, como se voassem em ascensão. A gestualidade intensa e o traje diminuto conferem à figura valores de sensualidade, paixão, entrega e enlevo. Por outro lado, a tenra idade evoca a ingenuidade dos primeiros amores e a imaturidade com que estes são vividos.

2.1.4. Talassa

Talassa apresenta normalmente uma morfologia híbrida, maioritariamente antropomórfica e com justaposição zoomórfica de crustáceos nas têmporas, embora tenha sido representada com forma antropomórfica pura no dealbar da Idade Média (RUIZ DE ELVIRA, 1964-1965, p. 172; FARAL, 1953, GARCÍA FUENTES, 1973; BLANC, 2006). Enquanto personificação alegórica feminina do mar, é representada como uma jovem mulher de cabelos longos, emergindo das águas marinhas, podendo transportar um remo e fazer-se acompanhar de animais marinhos (híbridos ou puros).

A sua iconografia reflete um estereótipo



Fig.5

feminino de beleza vinculado à juventude e à fertilidade (na medida em que o seu hibridismo sugere que dela brotam os “frutos do mar”).

A adequação a estes conceitos estéticos e morais está patente em dois mosaicos hispânicos de Jaén, um dos quais proveniente de Marroquíes Altos, hoje no Museu da cidade (Fig. 5). Nele, a personagem ocupa o eixo central da composição, apresenta-se em busto (como se tivesse o corpo imerso), exhibe o rosto jovem e sereno, ostenta pinças de caranguejo entre os cabelos e está adornada com um diadema lanceolado e um colar serpentiforme. Integra-se num ambiente marinho, transporta um remo e está rodeada por animais reais e fantásticos (peixes, bivalves e dois *ketoi*), elementos que aludem ao apaziguamento e à navegabilidade das águas, à riqueza da fauna marinha como fonte de alimento e de imaginação.

2.1.5. Oceano

No período grego arcaico, Oceano foi concebido com uma fisionomia híbrida aglutinada, antropomórfica até à cintura e ictioforme a partir daí, contando com chifres de quadrúpede. Esta morfologia, que era comum a outras divindades aquáticas, estava inferiormente adaptada à deslocação na água e superiormente adequada à evocação da sua inicial natureza flumínea, já que os chifres constituíam uma alusão aos rios que de si nasciam, tal como explicou Apolónio de Rodes a propósito do Rio Istro (*Argonáutica*, IV, 290-291). No entanto, à medida que se foi afirmando como divindade maior de todas as águas, doces e salgadas, e já não apenas dos rios, Oceano foi sendo nobilitado e dignificado com um aspeto cada vez mais antropomórfico, especialmente na arte romana, mantendo um hibridismo mais pontual e agora preferencialmente justaposto, com associação limitada de alguns elementos da fauna e da flora marinha, tais como membros de crustáceos artrópodes (caranguejos e lagostas) nas têmporas, algas, limos e outros elementos vegetais nas capilaridades e em certas partes do

corpo.

Na grande maioria das vezes, Oceano foi representado em idade madura, com rosto severo a pele dourada pelo sol, cabelos e barbas em desalinho, revoltos pelos Ventos que amiúde o acompanham. A idade plena indicava a antiguidade geracional do titã, inferia a sabedoria necessária ao governo de um elemento primordial e inspirava respeito; a aparência austera revelava a sua índole implacável e o seu temperamento imprevisível, que tanto podia ter consequências benéficas e generosas, como prejudiciais e devastadores, ora propiciando a calma necessária às longas navegações, ora desencadeando violentas procelas e trazendo inimigos reais e imaginários que desafiavam as vidas dos homens comuns, dos heróis das grandes epopeias (HOMERO, *Odisseia* e VERGÍLIO, *Eneida*) e até de alguns deuses olímpicos (HIGINO, *Fábulas*, 134; PSEUDO-HIGINO, *Astronómica*, XII, 17; OVÍDIO, *Metamorfoses*, III, 572; APOLÓNIO DE RODES, *Argonáutica*).

Funcionando de modo quase arbitrário como coadjuvante e como oponente dos protagonistas, Oceano podia ser representado com uma expressão mais amena ou mais grave, e com uma dimensão híbrida mais contida ou mais extensa. De entre as 19 representações musivas peninsulares deste deus, selecionamos a de Alter do Chão por ser a única onde se apresenta de corpo inteiro no território hoje nacional. Aqui a figura está dotada de grandes proporções, apresenta-se em pose reclinada e enverga um manto azul esverdeado – características que denunciam a referência na iconografia romana dos rios (como a de Tiberino, que o ladeia no mesmo mosaico). O rosto e o pescoço têm tonalidades carnis, mas o resto do corpo tem a cor do manto, parecendo indicar que o deus se encontra parcialmente submerso em água ou que é mesmo feito deste elemento. Além das pinças de caranguejo e das antenas de lagosta nas têmporas, tem fios de água a escorrer pelos cantos da boca e jatos do mesmo líquido jorrando do peito. Este último pormenor de extremo realismo e raridade (para o qual não encontramos paralelo em

todo o mundo romano) está ligado à ideia de fertilidade das águas e coloca Oceano numa posição dúbia, comprometida entre a divindade e a personificação do próprio elemento aquático.

2.2. Hibridismos humanos aglutinados

Por morfologias aglutinadas consideramos as composições orgânicas que não preservam a integridade corporal de uma única espécie, combinando duas ou mais espécies diferentes em proporções preferencialmente equitativas (embora se notem casos aleatórios) e com número equilibrado ou redundante de membros (duplicando os superiores ou inferiores, ou os dianteiros ou posteriores). Nas criaturas mitológicas gregas e romanas com fisionomias híbridas por aglutinação, todas as partes associadas podem assumir um valor capital (ainda que tal não seja forçoso) e podem pertencer a animais das Classes mamífera e reptilídea, sendo a sua aparência normalmente desagradável em termos estéticos e a sua conotação geralmente negativa em termos simbólicos. De facto, excetuando casos pontuais que envolvem a associação vegetal (pela carga simbólica positiva que esta tem, enquanto arquétipo vital universal, e que se sobrepõe à conotação negativa da corrupção formal, permitindo sublimar o seu sentido), os híbridos aglutinados presentes em mosaicos hispano-romanos até agora descobertos caracterizam-se por uma corrupção formal e moral e surgem em contextos temáticos de tensão ou perigo, tais como cenas de festa efusiva (cortejos báquicos e marinhos), de provas ou trabalhos, de luta e de castigos, afirmando-se amiúde como adversários reais ou retóricos dos heróis. De entre eles destacam-se a Medusa, a Hidra de Lerna, as Sereias, a Esfinge, os Centauros, os Tritões, Pã e o Minotauro.

2.2.1. Medusa

A Medusa tem uma morfologia híbrida justaposta e aglutinada, antropomórfica e zoomórfica, com corpo e cabeça de mulher, asas de ave de rapina, ofídios no lugar dos cabelos, rosto severo e olhar petrificante, sendo a sua aparência manifestamente desagradável. Segundo as

diferentes versões, tal aspeto podia ser inato (como sucedia com tantos outros bizarros habitantes de zonas longínquas e bárbaras), ou, pelo contrário, podia ter sido adquirido na sequência de um castigo aplicado por Atena – pois consoante os autores, a deusa penalizara a górgona por esta rivalizar com ela na beleza, ou por ter desrespeitado um templo onde se lhe prestava culto (GRIMAL, 2004, p. 187 e 188).

Horripilante e perversa por natureza ou por sanção e recalçamento, a Medusa foi finalmente decapitada por Perseu e a sua cabeça passou a servir como símbolo apotropaico em espaços públicos ou privados e no armamento de deuses e heróis, tendo sido usado por Atena/Minerva, como proteção contra os inimigos, e pelo próprio Perseu, para petrificar o monstro marinho no resgate de Andrómeda.

A iconografia híbrida da górgona acaba por refletir os seus atos de *hýbris* (barbaridade, vaidade ou profanação) e os castigos que recebeu (a medonha cabeleira de ofídios e a decapitação) funcionam como exemplos morais com valor didático.

A obediência a estes conceitos estéticos e morais está atestada em muitos mosaicos hispânicos, de entre os quais ressaltamos o medalhão de Tarragona, exposto no Museo Nacional Arqueológico desta cidade, onde a Medusa se mostra em grande plano, preenchendo todo o espaço circular. Executada com primor técnico e tratada com admiráveis valores plásticos e expressivos, a figura ostenta um emaranhado capilar formado por finas serpentes, tem duas asas na fronte, uma considerável tensão facial e o olhar intenso, sensivelmente desviado para um ponto elevado e algo indefinido. A desordem caótica dos répteis e a carga dramática do rosto e do olhar, prudentemente desviado para não “afetar” o espetador, transformam a personagem num ícone do perigo iminente.

2.2.2. Hidra de Lerna

A Hidra de Lerna tem uma morfologia híbrida aglutinada dupla, com corpo de

serpente, uma ou mais cabeças de mulher e várias serpentes no lugar dos cabelos. Embora o número de cabeças varie tanto quanto os autores que a contemplaram, a sua fisionomia é sempre bizarra e afirma-se como característica de nascença. Do mesmo modo, correspondia-lhe uma índole maléfica e a sua presença constituía uma ameaça mortal para quem dela se aproximasse, em virtude do veneno dos ofídios capilares e do seu hálito fétido.

Personificação do mal e exemplo dos perigos de envenenamento por inoculação e por inalação, a Hidra foi engendrada pela deusa Hera para colocar à prova o mortal Hércules e acabou por ser morta por este, que a decapitou com o auxílio de Iolau. O seu veneno foi utilizado pelo herói para contaminar flechas e alvejar os adversários, numa demonstração dupla de inteligência e força.

A iconografia híbrida da Hidra somatiza o lado perverso, "viperino" e praticante de atos de *hýbris* (assassinato), sendo que a personagem e o castigo a ela aplicado funcionam como exemplos de valor didático. A conformidade com estes conceitos estéticos e morais está atestada em 2 mosaicos da Hispânia, ambos com ilustração dos 12 Trabalhos de Hércules, de entre os quais selecionamos o de Líria (Valência), hoje no Museu Arqueológico Nacional, em Madrid. Nele, a figura apresenta-se como uma serpente de enormes dimensões, com uma única cabeça de mulher e diversas serpentes em jeito de cabelos. O herói domina-a, imobilizando-a com um joelho sobre o corpo enrolado, agarrando uma das serpentes da cabeça e preparando-se para lhe desferir um golpe de clava (o que destoa da lenda, posto que a Hidra foi decapitada). Nesta representação sobressai a vitória do herói contra a força do mal protagonizada pelo monstro feminino.

2.2.3. Sereias

Originalmente as Sereias apresentavam uma morfologia híbrida aglutinada antropomórfica superior e aviforme inferior, variando a proporção das respetivas partes

de acordo com as épocas e os exemplares artísticos. Por volta do Séc. VI d.C. iniciou-se uma alteração no seu aspeto, tendo a metade inferior do seu corpo sido convertida em cauda de peixe (RUIZ DE ELVIRA, 1964-1965, p. 172; FARAL, 1953; GARCÍA FUENTES, 1973; BLANC, 2006).

As suas fisionomias na arte grega e romana são antagonicamente repulsivas e atrativas, expressando a dualidade dos próprios atos e dos sentimentos que provocavam naqueles com quem interagiam. De facto, a sua atuação era duplamente bela e horrível, pois encantava pela música e provocava a morte a quem a ouvia.

Consoante as lendas, a aparência híbrida das Sereias seria uma característica adquirida na sequência de um desejo próprio (OVIDIO, *Metamorfoses* V, 512-562) – segundo o qual elas teriam ganhado asas para resgatarem Perséfone/Prosérpina, raptada por Hades/Plutão –, ou de um castigo perpetrado por Deméter/Ceres (HIGINO, *Fábulas*, 125) – que as terá castigado com a desfiguração por não terem evitado o rapto da filha. A iconografia das Sereias ilustrava, de modo lato, a faceta encantatória e sedutora do sexo feminino, à qual se associava o simbolismo predador das aves de rapina, funcionando como advertência para o sexo masculino.

A concertação com estes conceitos estéticos e morais está atestada num mosaico proveniente de Santa Vitória do Ameixial (Fig. 6), hoje no Museu Nacional de Arqueologia, em Lisboa, onde surgem 3 Sereias integradas numa cena homérica (HOMERO, *Odisséia*, XII, 1-200). Apresentam-se todas como jovens mulheres até à cintura e aves daí para baixo, cada uma poisada no seu rochedo, duas delas tocando um instrumento (flauta dupla e lira) e a do meio cantando. Ulisses surge mais à esquerda, atado ao mastro do navio que segue viagem, demonstrando o sucesso do expediente do herói. Nesta representação sobressai a vitória do herói contra as tentações simbolizadas pelos híbridos femininos.



Fig.6

2.2.4. Esfinge

A Esfinge tem uma morfologia híbrida com aglutinação antropomórfica até à cintura e zoomórfica felina daí para baixo, acrescida de justaposição de asas de ave de rapina. Em sintonia com o seu aspeto grotesco, desarticulado, bizarro, corpulento e feroz, a sua índole era maléfica e a personagem constituía-se como uma ameaça mortal de antropofagia.

Remontando ao imaginário egípcio sob a forma masculina e com o nobre cargo de guardião da última morada dos Faraós, a Esfinge sofreu uma radical alteração de sexo, função e significado nas mitologias grega e romana, passando a figurar como criatura feminina e a desempenhar o papel de cruel castigadora (CHEVALIER e GHEERBRANT, 1994, p. 297-298). Surgiu, então, num contexto de vários atos de *hýbris* praticados no seio de uma família régia que colocou em risco numerosos princípios morais e a validade da própria sucessão; foi enviada a Tebas pela deusa Hera como castigo pelos amores homossexuais e extra-conjugais de Laio, filho do rei Lábdaco, com Crisipo; desafiava os habitantes daquela cidade com vários enigmas e devorava aqueles que não conseguiam resolvê-los (GRIMAL, 2004, p. 128 e 149). Na versão de Sófocles (*Oedipus Rex*), só Édipo (filho enjeitado de Laio, parricida e autor de incesto com a própria mãe, Jocasta) terá conseguido vencê-

la, usando a inteligência e resolvendo os desafios. Frustrada, ela lançou-se de um rochedo e morreu. Na Antiguidade Tardia surgem representações extra-mitológicas da Esfinge, nas quais é amansada por Orfeu, juntamente com outros animais, numa demonstração explícita e retórica da capacidade apaziguadora e conciliadora deste deus oriental.

A Esfinge personifica, por conseguinte, o conceito de enigma (enquanto desafio que estimula o raciocínio do interlocutor e não a sua força física) e é exemplo de ferocidade letal, sendo que a sua iconografia exalta as facetas enigmática e vingativa do sexo feminino perante a rejeição masculina. A estas características alegadamente próprias das mulheres, junta-se o simbolismo predador das aves de rapina e dos felinos de grande porte. Não será, pois, casual a sua conceção como ser do sexo feminino para castigar o amor entre dois homens, um dos quais casado e traidor da aliança conjugal com a sua mulher. Também a pujança e a fereza dos animais que a compõem são adequadas à punição física dos indivíduos do sexo masculino. A figura e os castigos (frustração e morte ou apaziguamento) a ela aplicados funcionam como exemplos morais de valor didático.

A conformidade com estes conceitos estéticos e morais demonstra-se em dois mosaicos da Hispânia, dos quais incidimos sobre o de Badajoz, exposto no Museo Arqueológico desta cidade, por ser um caso paradigmático da contextualização tardia da Esfinge. Nele, a figura aparece integrada numa cena do ciclo órfico, elevando-se num relevo acidentado (provavelmente aludindo ao penhasco tebano onde vivia) e destaca-se entre os vários animais que rodeiam Orfeu pelo facto de ser o único ser fantástico – e declaradamente feminino – ali contemplado. Uma vez que a fauna é variada, integrando aves, mamíferos e répteis, bichos ferozes e mansos de origem europeia, africana, asiática e também fantasiosa, a presença desta figura mítica em tal contexto reveste-se de um significado lato que extravasa a ideia de domínio das feras e abarca todas as criaturas e criações reais e imaginárias.

2.2.5. Centauros

Os Centauros apresentam uma morfologia híbrida por aglutinação antropomórfica até à cintura e zoomórfica daí para baixo, sendo originalmente concebidos como hipocentauros (meio homens, meio cavalos) e posteriormente, na arte romana tardia, bucentauros, capricentauros, onocentauros, etc (consoante resultavam do cruzamento com bovídeos, caprídeos, asnos e outros quadrúpedes terrestres). A sua fisionomia é bizarra, grotesca, desarticulada e corpulenta. Esta aparência estranha era uma característica de nascença e a sua índole desordeira era inata.

Os Centauros habitantes das planícies da Arcádia e da Tessália viviam em sociedade e normalmente acasalavam entre si (embora se verifiquem casos de tentativa de rapto e violação de humanas por centauros machos). Os filhos destas relações inter-específicas eram semelhantes aos progenitores, situação rara nas mitologias, onde frequentemente os filhos não partilham sequer da(s) espécie(s) dos seus pais. Estas particularidades revelam um interessante sentido de família, de grupo e até de identidade social, que, porém, não é garantia de cumprimento de quaisquer regras comportamentais próprias das sociedades desenvolvidas. Com efeito, os seus elementos eram indivíduos quase selvagens, propensos à embriaguez, a violentas pulsões carnis e ao uso excessivo da força (própria dos cavalos e imprópria dos humanos) em detrimento da inteligência (CHEVALIER e GHEERBRANT, 1994, p. 181-182), o que transformava esta sociedade num exemplo de desordem, caos e devassidão, bastante próxima das sociedades humanas primitivas e bárbaras. Neste sentido, os Centauros afiguram-se como alegorias do ser humano num estágio de evolução inferior, civilizacionalmente atrasado, ou pelo menos entregue a uma vida marginal quando comparada com a que levam os restantes cidadãos helenizados e romanizados. Os Centauros Quíron e Folo foram as únicas exceções claramente reconhecidas a esta regra, porquanto se regiam pelo raciocínio e pelas boas ações. Com percursos e destinos diferentes dos seus congéneres, foram

poupados por Hércules, que matou grande parte dos restantes elementos – façanha esta que consagrou o seu autor como herói e que constituiu um ato de triunfo da virtude sobre o vício.

A iconografia dos Centauros destaca não apenas a sua pujança física, típica dos equídeos que formam a parte inferior do seu corpo, mas também a sua ligação a contextos báquicos, onde o ambiente de festa convida a todos os excessos e prevaricações. A conformidade com estes conceitos estéticos e morais está patente no mosaico de Écija, conservado no Museo Histórico Municipal desta cidade. Nele estão representados dois casais de Centauros puxando a quadriga triunfal do deus Baco. O contexto dionisíaco em que as figuras se integram denuncia a tendência destes seres para a ebridez e para os comportamentos desregrados. As suas atitudes são, aliás, reveladoras da desordem social em que vivem, pois cada par segue uma direção oposta, sendo que o casal da direita vai a galope para esse lado e o casal da esquerda toma o rumo correspondente. A esta dessincronização junta-se o facto de cada um tocar o seu instrumento musical de forma diferente, o que parece resultar numa certa cacofonia.

2.2.6. Tritões

Tritão apresenta uma morfologia caracterizada pela aglutinação antropomórfica até à cintura, com ocasional justaposição de pinças e antenas de artrópode ou ramificações de coral nas fronteiras, e zoomórfica pisciforme daí para baixo, podendo ter cauda dupla ou simples, por vezes apresentando ainda pinças de crustáceo ou patas dianteiras de equídeo no ventre (nas versões ictiocentáuricas). Homologados nos Centauros, partilhavam com eles uma fisionomia bizarra, grotesca e desarticulada que, tal como aqueles, era característica de nascença e suscitava algum temor – de certa maneira reforçado pela pujante força e pela séria missão de mensageiros de Poseidon/Neptuno e de arautos de tempestades (RODRÍGUEZ LÓPEZ, 1993, p. 46).

Ainda que existissem outros seres aquáticos

morfologicamente próximos de Tritão, tais como Glaukos, Nereus, Phorkys, Proteus e Aqueloo (NEIRA JIMÉNEZ, 1991 b, p. 42 e 43), nas primeiras teogonias não constavam referências a qualquer tipo de agrupamento social com caráter prolongado ou provisório. Não obstante, no período helenístico proliferaram as representações plurais destas criaturas, que logo passaram a interagir como uma coletividade. Este fenómeno enquadrou-se numa conjuntura estética de desdobramento figurativo (DURÁN PENEDO, 1993, p. 233), que ocorreu na razão direta do desenvolvimento de uma predileção pelo decorativismo de prevalência simétrica, ao qual não terão sido alheios o «gosto dos Gregos pelas personagens plurais» (Giulia SISSA, in PANTEL, 1993, p. 47) e a consciência coletiva inerente ao conceito de *Politeia* (Πολιτεία – equivalente à *Res Publica* romana). A arte romana incorporou já esta “coletivização” iconográfica de Tritão, e transpô-la para as representações de cortejos e de outras extensas composições com fauna real e mítica que pontuam ambientes termais, fontes e sarcófagos – sendo que ali têm uma função essencialmente decorativa, ligada à utilização prática das águas, e aqui adquirem uma simbologia escatológica, muito próxima da que têm os golfinhos enquanto animais psicopompos (MOURÃO, 2008, p. 18, 55, 57 e 124).

Bastante comuns na musivária ibérica, os Tritões figuram, entre outros, no painel inferior do tesselado de Santa Vitória do Ameixial, hoje no acervo do Museu Nacional de Arqueologia. Ali apresentam duas versões ictiocentáuricas diferentes, tendo um deles dois membros dianteiros de equídeo (versão mais comum) e outro duas pinças de crustáceo no ventre (caso único em território hispânico). Ambos transportam as respetivas Nereides sobre as longas caudas pisciformes e sulcam as águas repletas de peixes, tomando direções opostas como acontece amiúde com os Centauros – demonstrando também nesta atitude descoordenada a sua referenciação naqueles híbridos terrestres.

2.2.7. Pã

Concebido com uma morfologia híbrida aglutinada antropomórfica e zoomórfica caprídea, Pã foi arbitrariamente representado com diferentes proporções de cada espécie, apresentando, mais frequentemente, a metade superior humana masculina, com chifres na fronte, e a metade inferior de bode, podendo ocasionalmente ostentar cabeça de caprídeo e membros inferiores humanos. Na arte grega foi muitas vezes dotado de proeminentes atributos viris, característica que se foi perdendo na arte romana onde o aspeto antropomórfico se acentuou.

Esta divindade local dos pastores arcádicos rapidamente integrou a mitologia greco-romana, tornando-se presença habitual no ciclo dionisíaco graças à sua simbologia telúrica, ligada à fertilidade e às pulsões. Com efeito, encontramos-lo representado em numerosos mosaicos peninsulares de iconografia báquica, munido de um cajado, envergando uma pele de animal (*nebris*) e tocando uma siringe ou participando ativamente na vindima, assumindo um aspeto rústico, de modos desbragados e, por vezes, até libidinosos. Como exemplo indicamos um painel tesselado oriundo de Écija, conservado no Museo Histórico Municipal da cidade, onde Pã colabora numa cena de produção vinícola, transportando um cesto com uvas para o lagar, parecendo esboçar um passo de dança, imbuído do espírito festivo e, quiçá, já ébrio. Abaixo de si está o próprio deus Baco, em idade infantil e montado numa pantera, entre um *riton* e um *krater*, atestando a ligação com Pã.

2.2.8. Minotauro

O Minotauro apresenta uma morfologia aglutinada, composta por uma parte taurina capitular (alargada a toda a cabeça na arte grega e ocasionalmente resumida a dois chifres na arte romana), e por corpo humano. Embora a sua iconografia tenha sido confundida na época medieval com a dos bucentauros (*Liber Floridus*, de Lambert de Saint-Omer, fl. 20r), o Minotauro distingue-se deles não apenas pela distribuição inversa do hibridismo, mas sobretudo pela inferior

capacidade intelectual, já que a sua cabeça taurina não lhe permitia alcançar os níveis de raciocínio daqueles híbridos que tinham cabeça humana (embora optassem por se entorpecer com vinho e preferissem ceder aos instintos da sua porção animal).

Com a humanidade simbolicamente circunscrita à parte inferior, o Minotauro vivia irremediavelmente preso nos seus instintos animais e no seu Labirinto (PAUSANIAS, *Descrição da Grécia*, I, 27.10), sendo que a sua forma bizarra constituía uma somatização do castigo dos Homens que desprezam o dom da inteligência, que se nivelam com os seres irracionais e que ousam desafiar os deuses; por sua vez, o seu labirinto mais não era, afinal, do que uma parábola para a limitação da intelectual.

De entre as várias representações musivas hispânicas deste mítico híbrido e da sua condição irracional, escolhemos a que provém da *Villa* de Torre de Palma, onde o monstro apresenta a cabeça totalmente taurina e ostenta um corpo humano viril e vigoroso. Não obstante a sua pujança física, deixa-se dominar pelo herói Teseu, que lhe agarra um chifre e o faz ajoelhar-se. Tal ato é particularmente simbólico, na medida em que «agarrar o touro pelos chifres e dominar o animal, é impor a sua vontade e também vencer em si as pulsões primárias, o que equivale a transformar-se no mestre da luz, seja ela lunar ou solar» (BAYARD, 2008, p. 31).

CONCLUSÃO

Na nossa exposição sobre o Bestiário Humano esclarecemos a latitude do conceito de heteromorfismo e analisámos as suas expressões formais teratológicas (geminacões siamesas, gigantismos e nanismos) e híbridas (cruzamentos entre criaturas de Espécies, Famílias ou Reinos diferentes), estabelecendo quer as diferenças entre fenómenos reais (limitados e raros) e recriações fantasiosas (hiperbolizadas e frequentes), quer as dissemelhanças entre as várias arquiteturas morfológicas (desproporções por excesso ou defeito, dimorfismos e polimorfismos, justaposições e aglutinações).

Ao fazermos a contextualização temática mitológica de cada figura do Bestiário Humano, percecionamos as ideias de bestialização do Homem e de humanização dos restantes animais – comprometidas entre o entendimento do ser humano como parte integrante da Natureza (no sentido do reconhecimento de uma essência comum a todas as criaturas do Reino Animal), e o elitismo especista antropocêntrico (que simultaneamente eleva e rebaixa os seus congéneres, identificando-os com espécies animais simbolicamente conotadas com sentidos positivos ou negativos). Do mesmo modo, também entendemos as relações psicossomáticas e a correspondência entre integridade corporal e moralidade, ou corrupção física e imoralidade, e entre beleza, virtude e prémio, ou fealdade, vício e castigo (características que definem o papel dos protagonistas como seres civilizados ou bárbaros e como coadjuvantes ou oponentes dos heróis, em todo o caso promotores de uma noção de equilíbrio baseada na harmonia dos opostos).

Concluimos que cada figura do Bestiário Humano da Antiguidade tem simbolismos específicos e gerais, funciona como alegoria moral e assume uma função didática ativa na formação das mentalidades coevas – sendo que em alguns casos estes seus valores se mantêm na atualidade, sendo culturalmente transversais pela sua dimensão arquetípica. Neste sentido, percebemos que a Arte funciona como uma espécie de laboratório onde o Homem experimenta, desde sempre, processos de auto-transformação alquímica e que serve de meio privilegiado de transmissão de princípios civilizacionais.

Bibliografia

Bacelar, A. (1984). «Os homens são como os animais? O uso da fábula em *Os trabalhos e Os dias*», in *CALÍOPE: Presença Clássica*, Programa de Pós-Graduação em Letras Clássicas, Departamento de Letras Clássicas, da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Vol.1, n.º 1, Editora 7 Letras, Rio de Janeiro, 1984, p. 33 a 42.

- Bayard, J. P. (2008). *Symbolique du labyrinthe. Sur le thème de l'errance*, Les éditions du huitième jour, Col. Symbolique, Paris.
- Belfiore, J.C. (2010). *Dictionnaire des Croyances et Symboles de l'Antiquité*, Larousse, Col. Larousse in Extenso, Paris.
- Blanc, A. e Blanc, R. (2006). *Monstres, Sirènes et Centaures. Symboles de l'art roman*, Éditions du Rocher, Paris.
- Boissel, I. (2007). *L'Égypte dans les mosaïques de l'occident romain: images et représentations (de la fin du IIème siècle avant J.-C. au IVème siècle après J.-C.)*, Vol. I (texte), Dissertação de Doutoramento em História apresentada à Faculté des Lettres et Sciences Humaines da Université de Reims Champagne-Ardenne, Reims, policopiado.
- Burnet, E. e Burnet, R. (2012). *Le bestiaire biblique symbolique et fantastique. Origines, histoire, chefs-d'œuvre*, Bayard, Hors-Série La Croix, Col. Images, N. ° 3, Montrouge.
- Chevalier, J. e Gheerbrant, A. (1994). *Dicionário dos Símbolos – mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*, Editorial Teorema, Lisboa, 1994 (tradução do francês por Cristina Rodriguez e Artur Guerra – *Dictionnaire des Symboles – Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Éditions Robert Laffont S.A. et Éditions Jupiter, Paris.)
- Durán Penedo, M. (1993). *Iconografía de los Mosaicos Romanos en la Hispania alto-imperial*, Universitat Rovira / Virgili, Barcelona.
- Eco, U. (dir.), (2007). *História do Feio*, DIFEL, Algés, 2007 (tradução portuguesa de António Maia da Rocha, a partir do italiano *Storia della Bruttezza*, RCS Libri, S.p.A., Milão, 2007).
- Eco, U. (dir.), (2004). *História da Beleza*, DIFEL, Algés, 2004 (tradução portuguesa de António Maia da Rocha, do italiano *Bellezza. Storia di un'idea dell'occidente*, Motta On Line, s.l., 2002).
- Faral, E. (1953). «La Queue de Poisson des Sirènes», in *Romania*, LXXIV, s.l., 1953, p. 433-506.
- García Fuentes, M. C. (1973). «Algunas precisiones sobre las sirenas», Sep. *Cuadernos de Filología Clásica*, Vol. 5, Facultad de Filosofía y Letras, Universitat Complutensis, Madrid.
- Gil, J. (2006). *Monstros*, Relógio d'Água Editores, col. Antropos, Lisboa.
- Gilhus, I. S. (2006). *Animals, Gods and Humans: Changing Attitudes to Animals in Greek, Roman and Early Christian Ideas*, Routledge, Taylor & Francis Group, New York.
- Grimal, P. (2004). *Dicionário de Mitologia Grega e Romana*, 4ª ed.. Lisboa: Difel, 2004 (tradução do francês de *Dictionnaire de la Mythologie Grecque et Romaine*, Presses Universitaires de France, Paris, 1951).
- Leclercq-Marx, J. (2002). *La Sirène dans la pensée et dans l'art de l'Antiquité et du Moyen Âge. Du mythe païen au symbole chrétien*, Classe des Beaux-Arts de l'Académie Royale de Belgique, 2ª ed., Bruxelles, 2002.
- Leroi, A. M. (2009). *Mutantes - Forma, Variações e Erros do Corpo Humano*, Gradiva, Col. Ciência Aberta, Lisboa, 2009 (tradução portuguesa por Jorge Lima, com revisão científica de Paulo Gama Mota, a partir do inglês *Mutants - On the Form, Varieties and Errors of the Human Body*, Harper Perennial, London, 2003).
- Lombardo, G. (2003). *A Estética da Antiguidade Clássica*, Editorial Estampa, Lisboa, (tradução portuguesa por Isabel Teresa Santos, a partir do italiano *L'Estetica Antica*, Società Editrice il Mulino, Bolonha, 2002).
- Moore, C. C. (2009). *Making Monsters: The Monstrous-Feminine in Horace and Catullus*, Dissertação de Mestrado em Artes e Literatura Comparada, Colégio das Artes e Ciências da Universidade da Carolina do Sul, Carolina do Sul, 2009, policopiado.
- Mourão, C. (2012). «Las Sirenas en el limes de la civilización. Los ejemplos de los mosaicos de Santa Vitória do Ameixial y de Osuna», in *Civilización y Barbarie. El mito como argumento*, coord. Luz Neira, Universidad Carlos III de Madrid & Creaciones Vincent Gabrielle, Madrid, pp. 195-202.
- Mourão, C. (2011). «Simbología de lo femenino en las representaciones de híbridos en los mosaicos romanos de España y Portugal», in *Las representaciones de mujeres y su impacto en el imaginario de estereotipos femeninos*, Universidad Carlos III de Madrid & Creaciones Vincent Gabrielle, Madrid, pp. 207-224.
- Mourão, C. (2008). *AVTEM NON SVNT RERVM NATVRA – Figurações heteromórficas em mosaicos hispano-romanos*, Vols. I e II, Dissertação de Doutoramento em História da Arte da Antiguidade, Departamento de História da Arte, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa, Lisboa, 2010, policopiado.
- Neira Jiménez, M. L. (1992). *La representación del thiasos marino en los mosaicos romanos*.

Nereidas y Tritones, Tesis doctoral presentada a la Universidad Complutense, Madrid, 1992, policopiado.

Pantel, P. S. (1993). *História das Mulheres no Ocidente*, Vol. 1, «A Antiguidade», Edições Afrontamento, Porto, 1993 (tradução portuguesa por Alberto Couto, Maria Manuela Marques da Silva, Maria Carvalho Torres, Maria Teresa Gonçalves e Teresa Joaquim, a partir do italiano *Storia delle Donne*, Tome 1, «L'Antiquité», Gius Laterza & Figli Spa., Roma-Bari, 1990).

Rodríguez López, M. I. (1993). *Posídon y el thiasos marino en el arte mediterráneo (desde sus orígenes hasta el siglo XVI)*, tesis doctoral presentada a la Universidad Complutense de Madrid, policopiado.

Rodríguez López, M. I. (2002). «*Omnia vincit amor: iconografía de Eros y Psique*», in *Cuadernos de Arte e Iconografía*, Revista Virtual de la Fundación Universitaria Española, dir. José Manuel Pita Andrade, Tomo XI, N.º 21, Madrid, 2002 (paginado de 77-101) – <http://www.fuesp.com/revistas/pag/cai21e.pdf> (consulta em 25/06/2009)

Ruiz de Elvira, A. (1964 -1965). «Bibliografía», in *Anales de la Universidad de Murcia*, XXIII, 1964-1965, Universidad de Murcia, p. 172 ss.

Santa Bárbara, M. L. (2005). «Representações do Amon», in *Metacrítica*, Revista de Filosofia da Unidade de Investigação em Ciência, Tecnologia e Sociedade da Universidade Lusófona, dir. Fernando dos Santos Neves, N.º 6, Ano 3, Lisboa, 2005 (não paginado) – <http://metacritica.ulusofona.pt/representa%C3%A7%C3%B5es%20do%20amor.pdf> (consulta em 29/10/2009).